

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

2024/2025

	Departamento ARTES PLÁSTICAS
	Materias EPVYA DIBUJO TÉCNICO
	Curso/Nivel 1º E.S.O./3º E.S.O./ 1º BACH/ 2º BACH.
	Profesora ROSA MARÍA MORALES ALFÉREZ

I.E.S QUINTANA DE LA SERENA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.
2. MARCO LEGAL Y CONCRECIÓN CURRICULAR.
3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
 - E.S.O.
 - Bachillerato.
4. ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS.
 - E.S.O.
 - Bachillerato.
5. COMPETENCIAS.
 - **COMPETENCIAS CLAVE.**
 - E.S.O.
 - Bachillerato.
 - **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS, Y SU RELACIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE/PERFIL DE SALIDA.**
 - E.S.O.
 - Bachillerato.
6. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.
7. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
 - OTROS CRITERIOS A TENER EN CUENTA.
9. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.
 - MECANISMOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES ANTERIORES.
10. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A CONTEXTOS DIGITALES.

12. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

- **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**
- **CASOS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

13. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN ALGUNA O ALGUNAS MATERIAS.

14. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

15. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y, EN SU CASO, EXTRAESCOLARES, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

- **ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN EL CENTRO.**
- **ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO.**

16. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN, EN SU CASO, DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA.

- **AUTOEVALUACIÓN DE LA PROPIA PRÁCTICA DOCENTE.**

17. PROCEDIMIENTO DE LAS PRUEBAS O ACTIVIDADES PERSONALIZADAS EXTRAORDINARIAS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADUADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA.

18. OBJETIVOS QUE PROPONE EL DEPARTAMENTO PARA EL CURSO 2024-2025.

1. INTRODUCCIÓN.

El Instituto «**IES Quintana de la Serena**» es un centro público dependiente de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura que tiene como misión:

- Satisfacer las necesidades y demandas en el ámbito de la ESO, el Bachillerato, y la Formación Profesional
- Educar al alumnado teniendo en cuenta la diversidad de sus características personales.
- Proporcionar a nuestro alumnado, mediante su esfuerzo y nuestra ayuda, una buena formación, tanto académica como humana, que les prepare bien para las etapas posteriores de su vida.
- Impartir una educación de calidad, atenta a los cambios que genera la evolución social.
- Proyectar nuestra labor educativa y cultural en la vida de la comarca

Se ubica en la localidad de Quintana de la Serena, una población situada en la comarca de la Serena, provincia de Badajoz, se encuentra en el centro del ámbito territorial delimitado por Castuera, Campanario y Zalamea, sobre un dominio de penillanuras determinadas por un sustrato granítico, en el sureste de Badajoz.

En los tiempos antiguos fue un punto estratégico en las comunicaciones comarcales, situado en la ruta del transporte del azogue de las minas de Almadén.

Su población, de aproximadamente 4.650 habitantes, está formada por familias de clase media.

El Centro formado por 3 edificios independientes, creado en el año 2004, con 20 años de actividad, se sitúa a las afueras del pueblo, próximo a la Carretera de Badajoz 112, por lo que el entorno es bastante tranquilo, A pesar de haber sido inaugurado en 2.004, los edificios en sí posee ciertas deficiencias incomprensibles en lo que supuestamente son unas instalaciones modernas, aunque en la actualidad algunos de las citadas deficiencias han sido subsanadas o están en vías de serlo: excesiva solarización durante todo el año, demasiados ventanales en el pabellón que poco aíslan de la temperatura exterior, cerraduras en mal estado etc...,

El "I.E.S. Quintana de la Serena", recibe alumnos procedentes del "C.E.I.P. Virgen de Guadalupe", de Quintana de la Serena, y otros del El Valle de la Serena. En general, el nivel escolar de los alumnos es medio.

Especial mención merece, en este contexto, el trabajo que ha de hacerse, a mi modo de ver, con el tratamiento de los temas transversales. Aunque sus contenidos no formen parte del currículo concreto del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, me parece de gran necesidad el hecho de promover la adquisición de actitudes y valores que son anteriores a otro tipo de conocimientos más específicos y propios del área.

De este modo, la educación para la paz, (resolución de conflictos), para la igualdad, para la salud, educación moral y cívica, creemos que han de estar presentes en nuestra actuación diaria.

En cuanto a la realidad del Centro en el presente curso tenemos los siguientes datos:

✓ En la actualidad, la profesora titular de la materia es D^a. M^a Rosa M^a Morales Alférez que imparte clase en 1^o A, 1^o B, 3^o A, 3^o B, 3^o DIV, 1^o BACH y 2^o BACH, sumando un total de 109 alumnos distribuidos del siguiente modo:

CRUPO	Nº DE ALUMNOS
1 ^o A	26
1 ^o B	26
3 ^o A	17
3 ^o B	19
3 ^o DIV	8
1 ^o BACH.	5
2 ^o BACH.	8

En el presente curso académico no existen alumnos con la materia pendiente, en el caso de que existiera algún alumno con la materia pendiente, la supervisión y control es asumida por la profesora titular de la materia quien realizará el seguimiento.

✓ La materia se imparte de forma obligatoria en 1º E.S.O. con 3 horas semanales, en 3º E.S.O. con 2 horas semanales, en 1º Bach. con 4 horas semanales y en 2º Bach. con 4 horas semanales, donde hacen un total de 10 horas semanales de E.P.V. y A. y 8 horas semanales de Dibujo Técnico.

Las clases se impartirán para todos los grupos en el aula de artes plásticas.

A lo largo de los años y con la influencia de las nuevas tecnologías se ha hecho necesaria la introducción de las T.I.C.s como herramienta de trabajo fundamental, dejando de estar en un segundo plano para estar presente en el día a día del desarrollo curricular de nuestra materia. De hecho, en paralelo a las actividades del aula se desarrollan las del aula virtual, utilizando la herramienta Google Classroom como apoyo y en ocasiones como vía para el desarrollo del currículum de la materia.

Las reuniones de Departamento en hora del departamento será los martes de 10.20 a 11.15 horas en el aula de Dibujo del Edificio 3, al ser un departamento unipersonal, el cargo recae sobre la única profesora que imparte la materia D^a Rosa M^a Morales Alférez.

Las reuniones de CCP serán los miércoles a 3^a hora de 10.20 a 11.15 horas.

2. MARCO LEGAL Y CONCRECIÓN CURRICULAR.

El objeto de los presentes decretos es establecer la ordenación y el currículum para la Educación Secundaria Obligatoria en Extremadura, de acuerdo con lo dispuesto en los artículos 6 y en el capítulo III del Título I de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su redacción vigente, y en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Así como la ordenación y el currículum para el Bachillerato en Extremadura, de acuerdo con lo dispuesto en los artículos 6 y en el capítulo IV del Título I de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en su redacción vigente, y en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Bachillerato.

Estos decretos serán de aplicación en todos los centros docentes que impartan las enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

La organización de los saberes, su programación y su secuenciación pueden plantearse desde una perspectiva cronológica o más transversal, en función de los objetivos didácticos y las situaciones de aprendizaje propuestas, incidiendo en la contextualización histórica y geográfica, con un enfoque multicausal y desde la perspectiva del estudio comparado.

Los objetivos son una guía para la planificación del aprendizaje del alumno, proporcionan una valoración propia del proceso diario y de los resultados y se formulan explícitamente.

→ De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la **ESO** contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres 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 tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los demás, 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 adquirir, con sentido crítico, 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 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
- 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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Aprender a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

→ De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el **Bachillerato** contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) 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.

- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) 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.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, así como el patrimonio natural, cultural, histórico y artístico de España y, de forma especial, el de Extremadura. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, al igual que como medio de desarrollo personal y social.
- m) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- n) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.

4. ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS.

→ Los saberes básicos del área de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** se agrupan en varios bloques temáticos que se desarrollarán a través de unidades didácticas que llevarán aparejadas actividades que aseguren el entrenamiento de las competencias. Los bloques de saberes y criterios de evaluación se formulan para toda la Educación Secundaria, por lo que se repiten en **1º E.S.O. y 3º E.S.O.** (se organizan siguiendo diferentes criterios y llegando a distintos grados de profundización).

Los bloques de saberes en 1ºE.S.O. y 3º E.S.O. son:

- Patrimonio artístico y cultural.
- Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
- Expresión artística y gráfico.-plástica. Técnicas y procedimientos.
- Imagen y comunicación Visual y Audiovisual.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

Los saberes aplicados a cada curso son los siguientes:

1º E.S.O.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

A.1. Historia del arte.

A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2 Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos.

C.1. Técnicas artísticas

C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C3. Geometría.

C3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados.

C3.2 Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.

C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales

D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.

D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.

D1.3. Desinformación y manipulación.

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje.

D.3.5. La imagen secuenciada. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.

D3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas.

D3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.

3º E.S.O.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

A.1. Historia del arte.

A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

A.2.1. Patrimonio arquitectónico.

A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2 Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico- plástica. Técnicas y procedimientos.

C.1. Técnicas artísticas

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C.2. El proceso creativo

C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización bocetos, planificación del proceso.

C3. Geometría

C3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados. Óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.

C3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.

C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

C3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales

D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.

- D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
- D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
- D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador.
- D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje.

- D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
- D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
- D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
- D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
- D.3.5. La imagen secuenciada. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
- D3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
- D3.9. Nuevos formatos digitales.
- D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
- D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.
- D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

El desarrollo de los saberes en todos los niveles viene determinado por los grandes bloques temáticos, especificados anteriormente, en los que se estructura la materia de E.P.V. y A.

De este modo, podemos decir que la temporalización será la siguiente:

• 1º E.S.O.

1º Trimestre	Bloque C. Expresión artística-plástica. Técnicas y procedimientos.
2º Trimestre	Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
3º Trimestre	Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

• 3º E.S.O.

1º Trimestre	Bloque C. Expresión artística-plástica. Técnicas y procedimientos.
2º Trimestre	Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
3º Trimestre	Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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

También es pertinente resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI. Entre los más significativos destacan la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación de la incertidumbre y el aprovechamiento responsable de la cultura digital. Todos ellos son retos que se abordan desde los diferentes prismas de las competencias específicas del Dibujo Técnico.

Se enumeran a continuación, los saberes básicos de **1º BACHILLERATO** y **2º BACHILLERATO** organizados en cuatro bloques:

- Fundamentos geométricos.
- Geometría proyectiva.
- Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- Sistemas CAD.

Son bloques que nos ayudan a organizar y sistematizar los saberes básicos de los dos cursos de Bachillerato, pero no puede dejar de señalarse que estarán siempre estrechamente interrelacionados dado que cualquier proyecto requerirá el conocimiento simultáneo de todos ellos.

Los saberes básicos aplicados a cada curso son los siguientes:

1º BACHILLERATO.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

A.1. Historia de la geometría.

A.1.1.1 Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.

A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc...

A.2. Trazados en el plano.

A.2.1.1 Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).

A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

A.3. Relaciones geométricas.

A.3.1.1 Proporcionalidad. Teorema de Tales.

A.3.1.2. Equivalencia.

A.3.1.3. Semejanza.

A.4. Construcciones de formas poligonales.

A.4.1.1 Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.

A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.

A.5. Tangencias. Potencia e inversión.

A.5.1.1 Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.

A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

A.6. Transformaciones geométricas.

A.6.1.1 Simetría axial y radial.

A.6.1.2. Homotecia-escalas.

A.7. Curvas cónicas.

A.7.1.1 Definición, propiedades y elementos constructivos.

A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

Bloque B. Geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.1.1 Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.1.2 Sistemas de representación. Fundamentos.

B.2. Sistema diédrico.

B.2.1.1 Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.

B.2.1.2 Traza de rectas y planos con planos de proyección.

B.2.1.3 Relaciones de pertenencia a recta y a plano.

B.2.1.4 Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.

B.2.1.5 Obtección de distancias en verdadera magnitud.

B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.

B.3.1.1 Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica orthogonal y cilíndrica oblicua.

B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.

B.3.1.4. Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos

B.4. Sistema de planos acotados.

B.4.1.1 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.

B.4.1.2 Identificación de elementos para su interpretación en planos.

B.5. Sistema Cónico.

B.5.1.1 Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.

B.5.1.2 Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

C.1. Escalas, normalización y acotación.

C.1.1.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

C.1.1.2 Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.

C.1.1.3 Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.

C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.

C.2. Formatos y planos técnicos.

C.1.1.1 Formatos. Doblado de planos.

2º BACHILLERATO.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

A.1. Historia de la geometría.

A.1.2.1 La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el Desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

A.4. Construcciones de formas poligonales.

A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.

A.5. Tangencias. Potencia e inversion.

A.5.2.1 Potencia de un punto respecto a una circunferencia..

A.5.2.2. Eje radical y centro radical.

A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversion.

A.6. Transformaciones geométricas.

A.6.2.1 Transformaciones geométricas: homología y afinidad.

A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.

A.7. Curvas cónicas.

A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.

A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.

A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.2.1 Sistemas de representación. Ampliación.

B.2. Sistema diédrico.

B.2.2.1 Abatimientos y verdaderas magnitudes.

B.2.2.2 Giros y cambios de plano. Aplicaciones.

B.2.2.3 Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.

B.2.2.4 Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.

B.2.2.5 Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.

B.2.2.6 Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.

B.3.2.1 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.

B.3.2.2 Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.

B.4. Sistema de planos acotados.

B.4.2.1 Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

B.4.2.2 Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

B.5. Sistema Cónico.

B.5.2.1 Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

C.1. Escalas, normalización y acotación.

C.1.2.1 Croquis y planos de taller.

C.1.2.2 Perspectivas normalizadas

C.1.2.3 Cortes, secciones y roturas.

C.1.2.4. Acotación. Profundización.

C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.

C.2. Formatos y planos técnicos.

C.2.2.1 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

C.2.2.2 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.

C.2.2.3 Diseño, ecología y sostenibilidad.

El desarrollo de los saberes en todos los niveles viene determinado por los grandes bloques temáticos, especificados anteriormente, en los que se estructura la materia de Dibujo Técnico I y II.

De este modo, podemos decir que la temporalización será la siguiente:

• 1º BACHILLERATO.

1º Trimestre	Bloque A. Historia de la geometría.
2º Trimestre	Bloque B. Geometría proyectiva.
3º Trimestre	Bloque B. Geometría proyectiva. Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Bloque D. Sistemas CAD.

• 2º BACHILLERATO.

1º Trimestre	Bloque A. Historia de la geometría.
2º Trimestre	Bloque B. Geometría proyectiva.
3º Trimestre	Bloque B. Geometría proyectiva. Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Bloque D. Sistemas CAD.

5. COMPETENCIAS.

○ Competencias Clave.

→ Conviene aclarar que puesto que es modelo competencial es aplicable en todos los

niveles, en el caso de la E.P.V y A. las competencias comienzan a entrenarse desde 1º E.S.O. y se mantienen hasta el final de 4º E.S.O. con los mismos descriptores, variando el nivel de consecución de las mismas según el curso.

Son las siguientes:

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>Competencia en comunicación lingüística. (CCL)</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</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 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 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 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>
<p>Competencia plurilingüe (CP)</p>	<p>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.</p> <p>CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre</p>

	<p>distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería.(STEM)</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia digital.(CD)</p>	<p>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.</p> <p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales,</p>

	<p>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.</p> <p>CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>
<p>Competencia personal, social y de aprender a aprender.(CPSAA)</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p> <p>CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>
<p>Competencia ciudadana.(CC)</p>	<p>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.</p> <p>CC2. Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que</p>

	<p>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.</p> <p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p> <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>
<p>Competencia emprendedora. (CE)</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia en conciencia y expresión culturales.(CCEC)</p>	<p>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.</p> <p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por</p>

	<p>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.</p> <p>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.</p>
--	---

→ En el caso de Bachillerato, las competencias comienzan a entrenarse desde 1º **BACH.** y se mantienen hasta 2º **BACH.** con los mismos descriptores, variando el nivel de consecución de las mismas según el curso.

Son las siguientes:

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>Competencia en comunicación lingüística. (CCL)</p>	<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p> <p>CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar</p>

	<p>progresivamente un mapa cultural.</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 y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>
Competencia plurilingüe (CP)	<p>CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</p> <p>CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.</p> <p>CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</p>
Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería. (STEM)	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y</p>

	<p>aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p> <p>STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p>
Competencia digital. (CD)	<p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p> <p>CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>
Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)	<p>CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.</p> <p>CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.</p> <p>CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y</p>

	<p>experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.</p> <p>CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.</p> <p>CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>
<p>Competencia ciudadana. (CC)</p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p> <p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> <p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> <p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodpendencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>

<p>Competencia emprendedora. (CE)</p>	<p>CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p> <p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>
<p>Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)</p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p> <p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p> <p>CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.</p> <p>CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p> <p>CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y</p>

	<p>soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
--	--

○ **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS, Y SU RELACIÓN CON LOS DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE/PERFIL DE SALIDA.

→ La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en **1º y 3º ESO** requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza,

el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

A continuación, se presenta en forma de tablas las competencias específicas con sus criterios de evaluación, relacionados con los saberes básicos y la conexión con los descriptores para 1º y 3º E.S.O.

1º E.S.O.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS relacionados	Conexión con el perfil de salida (DESCRPT ORES)
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas. A1 (relacionado con el bloque de contenido)	<p>Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.</p>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el	<p>Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p> <p>Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés,</p>	<p>B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.</p> <p>B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>B2.2. La composición. Conceptos de equilibrio,</p>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

<p>diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula. B1, B2.</p>	<p>flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales. Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época. Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>	<p>proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	
<p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. D1.</p>	<p>Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones. Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>	<p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales. D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. D.1.3. Desinformación y manipulación.</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el</p>	<p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en</p>	<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.</p>	<p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>

<p>proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas. B2.</p>	<p>superarse y demostrando un criterio propio.</p>		
<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad. C1, D1</p>	<p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios. Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa. Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>	<p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones. C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>
<p>6. Reconocer y</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear</p>	<p>C3.1. Introducción a</p>	<p>CCL2,</p>

<p>valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas. C3</p>	<p>diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio. Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>	<p>la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados. Óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano. C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p>	<p>CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados. B3, C3.</p>	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.). Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>	<p>B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas. C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>
<p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a</p>	<p>Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del</p>	<p>D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela. D.3.6. Realización de</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. D3.	público destinatario.	viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo. D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.	
---	-----------------------	--	--

3º E.S.O.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS relacionados	Conexión con el perfil de salida (DESCRIPTORES)
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas. A1, A2 (relacionado con el bloque de contenido)	<p>Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>A.2.1. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.</p>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el	<p>Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un</p>	<p>B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.</p> <p>B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos,</p>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

<p>proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula. B1, B2, B3</p>	<p>comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales. Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época. Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>	<p>elementos y factores. B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos. B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.</p>	
<p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. D1,D2,D3</p>	<p>Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones. Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>	<p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales. D.2.1. Dibujos creados por ordenador. D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes. D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador. D.2.4. Animaciones básicas por ordenador. D.3.1. La fotografía. Origen y evolución. D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones. D.3.3. Realización de fotografías utilizando las</p>	<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>

		<p>cámaras de teléfonos móviles.</p> <p>D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.</p> <p>D.3.5. La imagen secuenciada. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.</p> <p>D3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.</p> <p>D3.9. Nuevos formatos digitales.</p> <p>D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.</p> <p>D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.</p> <p>D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	
<p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que</p>	<p>Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada</p>	<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.</p> <p>B2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>

<p>ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas. B2</p>	<p>caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa. Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>		
<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad. C1,C2, D1</p>	<p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios. Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa. Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias</p>	<p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización bocetos, planificación del proceso. D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>

	<p>y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>		
<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas. C3</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</p> <p>Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p> <p>Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>	<p>C3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados. Óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.</p> <p>C3.2 Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</p> <p>C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p> <p>C3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados. B3,C3,D1,D3</p>	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose</p>	<p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales. D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.</p> <p>D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.</p> <p>D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.</p> <p>D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>

	<p>a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>	<p>D.3.5. La imagen secuenciada. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela. D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución. D.3.9. Nuevos formatos digitales. D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico. D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción. D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	
<p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. C2,D3</p>	<p>Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>	<p>C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización bocetos, planificación del proceso. D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico. D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

	<p>Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	
--	---	---	--

→ La materia de Dibujo técnico en **1º y 2º bachillerato** constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Para favorecer la adquisición de las competencias específicas de la materia, es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades de creación, innovación, trabajo en equipo y experimentación con diferentes técnicas.

Desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.

A continuación, se presenta en forma de tablas las competencia específicas con sus criterios de evaluación, relacionados con los saberes básicos y la conexión con los descriptores para 1º y 2º bachillerato.

1º BACHILLERATO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS relacionados	Conexión con el perfil de salida (DESCRIPTORES)

<p>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. A1, (relacionado con el bloque de contenido)</p>	<p>Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico. A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p>	<p>CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>
<p>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. A2, A3, A4, A5, A6 y A7.</p>	<p>Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz). A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales. A.3.1.2. Equivalencia. A.3.1.3. Semejanza. A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos. A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos. A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales. A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces. A.6.1.1. Simetría axial y radial.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>

		<p>A.6.1.2. Homotecia-escalas.</p> <p>A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.</p> <p>A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.</p>	
<p>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. B1, B2, B3, B4 y B5.</p>	<p>Criterio 3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p> <p>Criterio 3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p> <p>Criterio 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p> <p>Criterio 3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.</p> <p>Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.</p> <p>B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.</p> <p>B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.</p> <p>B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.</p> <p>B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.</p> <p>B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.</p> <p>B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.</p> <p>B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.</p> <p>B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.</p> <p>B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p> <p>B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.</p> <p>B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>

		<p>B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.</p> <p>B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.</p> <p>B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p> <p>B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.</p> <p>B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.</p>	
<p>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. C1, C2.</p>	<p>Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>Criterio 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.</p>	<p>C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.</p> <p>C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.</p> <p>C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.</p> <p>C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p>
<p>5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual</p>	<p>Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando</p>	<p>D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.</p> <p>D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>

o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. D1, D2.	operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.		
--	--	--	--

2º BACHILLERATO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS relacionados	Conexión con el perfil de salida (DESCRIPTORES)
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. A1, (relacionado con el bloque de contenido)	Criterio 1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la	Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos. A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. A.5.2.2. Eje radical y centro radical. A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

<p>geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. A4, A5, A6 y A7.</p>	<p>ejecución. Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y método de construcción, mostrando interés por la precisión.</p>	<p>A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación. A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados. A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas. A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.</p>	
<p>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. B1, B2, B3, B4 y B5.</p>	<p>Criterio 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. Criterio 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico. Criterio 3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. Criterio 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación. B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes. B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos. B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas. B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas. B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>

		arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.	
<p>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. C1, C2.</p>	<p>Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.</p>	<p>C.1.2.1. Croquis y planos de taller. C.1.2.2. Perspectivas normalizadas. C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas. C.1.2.4 Acotación. Profundización. C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos. C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p>
<p>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. D1, D2.</p>	<p>Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	<p>D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D. D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>

6. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN INICIAL:

La evaluación inicial, realizada después de las primeras semanas de curso, permite al profesorado entender el tipo de alumnado con el que tendrá que trabajar a lo largo del curso, adaptando la metodología para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el IES Quintana de la Serena, la evaluación inicial se viene realizando en los últimos cursos pasadas las primeras tres o cuatro semanas de clase. Aunque es difícil entender con precisión el tipo de alumnado con el que trabajaremos, estas primeras semanas nos permiten hacernos una idea aproximada.

- En **1º E.S.O** se realiza una prueba que nos aportará:
 - La destreza gráfica con la que llega el alumnado.
 - El grado de inventiva o creatividad (que por supuesto no es lo mismo que su destreza gráfica aunque muchas veces va unido)
 - Si es capaz de comprender un mensaje y redactar una respuesta coherente a una pregunta sobre el mismo.
 - Si conoce los conceptos básicos de Geometría Plana y su manejo de las herramientas de Dibujo Técnico.
 - Si conoce algo de tecnología, y como autónomo puede llegar a ser ante la propuesta de un pequeño problema en el mundo virtual.
 - Si es capaz de relacionarse con normalidad con un compañero.
 - Si es capaz de trabajar a través de Google Classroom.

Consiste en varias actividades:

- *Mi compañer@ se llama*: El alumnado debe hacer un retrato más o menos bueno de un compañero con el que haya caído al lado, tiene que interactuar con él, que hablen, se pregunten, encuentren cosas en las que se parecen e intentar encontrar algún parecido.

En la prueba se podrá ver su capacidad de análisis con los detalles. El dibujo está borroso para que al trabajar con el lápiz pueda desaparecer.

- *Diseñador de aplicaciones* (del libro "Crea algo nuevo"): Deben ser capaces de hacer algo nuevo, al menos reinventándolo, se podrá apreciar cuáles son sus intereses dependiendo de las apps que dibujen.
- *¿Qué tal estamos en Competencia Digital?* Debe ser capaz de entrar en Classroom, acceder al cuaderno de la asignatura, escribir en el tablón y seguir la ruta para acceder a la actividades. También deberá saber comunicarse con la profesora a través de la herramienta.

- En **3º E.S.O** se realiza una prueba que nos aportará:

[Volver al Índice](#)

- La destreza gráfica que tiene el alumnado tras haber cursado en 1º E.S.O. la materia.
- El grado de inventiva o creatividad (que por supuesto no es lo mismo que su destreza gráfica aunque muchas veces va unido)
- Si conoce los conceptos básicos de Geometría Plana y su manejo de las herramientas de Dibujo Técnico.
- En **1º y 2º Bachillerato** se realiza una prueba que nos aportará:
 - Si conoce los conceptos básicos de Geometría Plana de los cursos anteriores y su manejo con las herramientas de Dibujo Técnico.

Los instrumentos utilizados son unas fichas entregadas por la profesora, de forma teórica y práctica de preguntas relacionadas con el contenido de cursos anteriores que permitan observar el nivel del alumnado dependiendo del curso en el que se encuentren.

Durante las primeras semanas de trabajo me centraré en recuperar contenidos y destrezas de cursos anteriores, para ver en qué medida se han aprendido y/u olvidado. Realizaremos ejercicios básicos de trazado que se evaluará por observación directa.

7. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

La evaluación se hará siguiendo lo establecido en el artículo 28 de la LOMLOE, sobre evaluación y promoción. Por otra parte, los instrumentos y herramientas de evaluación que se utilizarán durante el curso serán los siguientes:

Para 1º y 3º ESO:

- **Observación directa** del trabajo en clase, de la asimilación del alumnado de los conceptos y procedimientos tratados, con anotaciones sistemáticas en el cuaderno del profesor y del material que trae a clase.
- Se evaluarán las **pruebas escritas, teórico-prácticas**. Se informará al alumno, no sólo del resultado, sino del proceso de mejora en caso necesario.
- Se llevará a cabo el desarrollo de **actividades** relacionadas con el contenido explicado.
- El **Desarrollo de los temas** explicados por la profesora en el aula, para determinar la presentación de los trabajos, letra y atención del alumnado.

Para 1º y 2º Bachillerato:

- **Observación directa** del trabajo en clase, de la asimilación del alumnado de los conceptos y procedimientos tratados, con anotaciones sistemáticas en el cuaderno del profesor y del material que trae a clase.
- Se evaluarán las **pruebas escritas, teórico-prácticas**. Se informará al alumno, no sólo del resultado, sino del proceso de mejora en caso necesario.
- Se llevará a cabo el desarrollo de **láminas o actividades** relacionadas con el contenido explicado.

Se potenciará la autoevaluación, de trabajos individuales y colectivos, además de actitudes personales, favoreciendo la coevaluación de trabajos en grupo, debates y exposiciones.

Las actividades que desarrollaremos en el aula están diseñadas a partir de los saberes básicos establecidos en el currículo extremeño para los cursos correspondientes.

En el presente curso se atenderá especialmente a los trabajos entregados a través de Classroom, donde se propondrán las actividades, además se tendrán en cuenta las realizadas por la vía convencional presencial.

En cuanto a los tiempos o los momentos en que esta evaluación se llevará a cabo:

- En principio hablaremos de una evaluación inicial, para detectar ideas previas, y nivel de los alumnos, posteriormente, y a lo largo de todo el curso, la evaluación diaria aportará datos de manera continua, informando sobre los progresos o las posibles dificultades surgidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Esta evaluación diaria se realizará sin perder de vista al alumno en particular, valorando sus capacidades, esfuerzo, interés, progreso, y por supuesto, su punto de partida.

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Las diferentes actividades y situaciones de aprendizaje que desarrollaremos a lo largo del curso en nuestra programación de aula estarán diseñadas para trabajar los

saberes básicos incluidos en el currículo extremeño, de manera que nos servirán de referencia para medir la adquisición de los mismos. Como consecuencia lógica, la superación de cada actividad o situación de aprendizaje implica, en mayor o menor medida, la consecución de, al menos, un criterio de evaluación.

Para superar la asignatura de Plástica en 1º y 3º ESO, así como en 1º y 2º bachillerato, los alumnos deberán demostrar su solvencia a la hora de completar las láminas o actividades y situaciones propuestas, de manera que la suma de calificaciones del total sea igual o superior a 5.

Se valorará positivamente la realización de los trabajos y la superación de las dificultades con que se encuentre el alumno en su proceso de aprendizaje.

Explicados anteriormente los instrumentos de evaluación, sus **criterios de calificación** serán los siguientes:

Para 1º y 3º ESO:

- **Observación directa: 5%**
- **Desarrollo de temas: 15%**
- **Pruebas escritas, teórico-prácticas: 20 %**
- **Actividades: 60 %**

Para 1º y 2º Bachillerato:

- **Observación directa: 10%**
- **Pruebas escritas, teórico-prácticas: 60 %**
- **Láminas o actividades: 30 %**

Las **pruebas escritas, teórico-prácticas**, serán evaluadas a través de una prueba escrita, que consiste en responder a una serie de preguntas teórico-prácticas. Las **actividades**, serán evaluadas a través de láminas o actividades propuestas en las situaciones de aprendizaje desarrolladas a partir de los saberes básicos, el **desarrollo de temas** serán evaluados a través de la redacción del tema explicado en la pizarra por la profesora, con sus definiciones, gráficos o ejercicios y la **observación directa**, será evaluada a través de los materiales empleados para el uso de las actividades, así como el trabajo diario, cooperación y participación por parte del alumnado propuestas en las situaciones de aprendizaje desarrolladas a partir de los saberes básicos.

○ CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

El porcentaje de los instrumentos de evaluación se llevará a cabo a partir de tablas de evaluación por competencias, es decir:

En primer lugar, se usan rúbricas por cada actividad o prueba que se realice en cada instrumento de evaluación. Las rúbricas contendrán los saberes básicos, criterios de evaluación, competencia específica y descriptores asociados. La nota obtenida en cada actividad o prueba será la nota de los descriptores asociados. Esta nota se traslada a la tabla de evaluación por competencias, obteniendo así en dicha tabla la nota de la actividad y la nota de los descriptores.

Este procedimiento se realiza con todos los instrumentos de evaluación.

Finalmente aplicando el porcentaje establecido en los criterios de calificación por cada instrumento de evaluación, se obtendrá tanto la nota numérica final de cada instrumento, como la nota de las competencias sumando todos los descriptores.

○ OTROS CRITERIOS A TENER EN CUENTA.

- Todas las **actividades o láminas, realizadas como evidencias de aprendizaje**, han de ser entregadas. Si se entrega **fuera de plazo** la nota máxima será un **5**, aquellos **que no se entreguen conllevarán la calificación 0**. Esto también es aplicable a aquellos trabajos encomendados cuando un alumno/a ha sido privado del derecho a la asistencia a clase y se halla en las dependencias del Centro o expulsado en su casa.
- **Las faltas de ortografía en actividades, trabajos o exámenes restarán 0,2 puntos y las tildes 0,1 puntos del total de la nota como mínimo, dependiendo del número de faltas y la gravedad de las mismas, pudiendo restar un máximo de 1 punto del total.**
- Tanto la **limpieza** como la correcta **presentación** de las actividades son elementos calificables, por lo que si no se reúnen estas características se bajará la nota. **Los positivos y negativos tienen un valor de 0,25 puntos.**
- Siempre se traerá el material necesario en las clases. De no ser así se pondrá calificación negativa (negativo) al alumno.
- Para poder sumar la nota de las pruebas teórico-prácticas con las actividades al total de la nota de la evaluación, ha de conseguirse una **puntuación mínima de 3'5 en**

la nota correspondiente a las pruebas teórico-prácticas, en las actividades y en el Desarrollo de los temas.

- En el caso de que un alumno/a **no se presentase a una prueba teórico-práctica**, solamente se le realizará a posteriori el examen o prueba si presentase el correspondiente justificante médico o si la falta estuviese justificada por su tutor/a el día de su incorporación a la clase de E.P.V.y A o Dibujo técnico. La prueba o examen se realizaría ese mismo día. En caso de que la falta no estuviese justificada, el alumno/a deberá presentarse a la prueba de recuperación de esa evaluación a final de curso.

La calificación de la Evaluación Ordinaria será la nota ponderada de la media aritmética de las calificaciones de las 3 evaluaciones o en su caso nota sumativa superior a 15, siempre que se dé alguno de los siguientes casos:

- **Todas las evaluaciones tengan calificación positiva, Suficiente o superior (“SU”, “BI”, “NT”, “SB”)** con calificación numérica 5 o superior.
- **Al menos 2 de las evaluaciones tengan calificación positive (nota 5 o superior) y la negativa no sea Insuficiente “IN” inferior a 3.**

9. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

○ MECANISMOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES ANTERIORES.

En el caso de que el alumno no alcance los objetivos de cada evaluación, se le realizarán **pruebas de recuperación TRIMESTRALES** que incluirán la materia no superada, en el caso de haber suspendido la evaluación a causa de las bajas notas de los exámenes teóricos y/o deberá entregar los trabajos que no hubiese presentado (en su caso).

Una vez concluida la 3ª Evaluación, el alumno que tenga suspensas 2 o más evaluaciones o que en una de las evaluaciones tenga calificación inferior a 3, deberá realizar una **prueba final en el mes de junio**, donde se incluirán los contenidos trabajados en las evaluaciones suspensas. **Según cada caso, esta prueba puede consistir en la entrega de trabajos atrasados, exámenes de recuperación de cada evaluación suspensa o ambas cosas.**

10. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo técnico requieren **situaciones de aprendizaje** que supongan una acción continua, combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles.

Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

Las situaciones de aprendizaje favorecen el desarrollo competencial e implican que el alumnado despliegue actuaciones vinculadas a las competencias específicas (y, por tanto, también a las competencias clave), mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

En las situaciones de aprendizaje deben integrarse todos los elementos necesarios para favorecer la adquisición de competencias, garantizando el derecho a la inclusión a través de la personalización y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en aras de asegurar la presencia, participación y progreso de todo el alumnado, y de lograr aprendices más autónomos, decididos y comprometidos.

Los objetivos de desarrollo sostenible a los que se debe enfrentar el alumnado al terminar la educación básica implican formar a una ciudadanía creativa, crítica,

emprendedora, competente digitalmente y capaz de adaptarse a ambientes diversos e inciertos en un mundo laboral y social cada vez más dinámico.

En este sentido, las situaciones de aprendizaje deben vincularse con los desafíos previstos para este siglo (compromiso ante las situaciones de inequidad y exclusión, consumo responsable, respeto al medioambiente, uso crítico, ético y responsable de la cultura digital, valoración de la diversidad personal y cultural, aceptación y manejo de la incertidumbre y promoción de la igualdad de género, entre otros). Es importante partir de situaciones de aprendizaje referidas a acciones asumibles desde el aula y desde el centro educativo, pero con la mirada hacia el entorno y la comunidad, permitiendo al alumnado ir más allá de la mera observación y del análisis de las situaciones para desarrollar un pensamiento crítico que le facilite razonar, planificar, tomar decisiones, resolver problemas complejos y proponer planes de mejora relacionados con los desafíos del siglo XXI desde un enfoque inclusivo.

El uso de métodos pedagógicos que ubican al alumnado en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, implica enfatizar un proceso de construcción del conocimiento y la puesta en marcha de habilidades de comprensión, diálogo y razonamiento compartido, así como diferentes posibilidades para llegar al aprendizaje.

La **metodología** que se emplea en el aula está basada en los siguientes principios de intervención educativa:

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado, en sus distintos aspectos, para construir a partir de ahí otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Dar prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan, frente a un aprendizaje mecánico.
- Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumnado pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- Fomentar la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumnado pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

- Utilizar estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado, a fin de alcanzar contenidos conceptuales de forma inductiva.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramientas de ayuda al proceso pedagógico y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.
- Utilización de metodologías activas para motivar al alumno e implicarle como responsable en su proceso educativo.

La mayor parte de los trabajos realizados por parte de los alumnos tendrán un carácter práctico sin rechazar por eso el estudio, los trabajos teóricos y de investigación. El profesorado se encargará de proponer unas pautas concretas para la elaboración de las tareas, pautas que por otro lado serán lo suficientemente abiertas como para permitir el libre desarrollo de la creatividad de cada alumno (sin olvidar que las soluciones a los problemas gráfico-plásticos son siempre múltiples, por lo que cada uno de ellos, sobre todo ya en cursos superiores, debe encontrar una manera personal de resolver su propio trabajo). Además, en todo momento, se hará el seguimiento personalizado de los procesos individuales de trabajo, orientando al alumno en los casos en que sea necesario.

Las clases se impartirán en el aula de Dibujo. Las condiciones de esta aula facilitan en gran medida la realización de determinadas actividades realizadas con materiales como témperas o recortes de revistas entre otras. A veces se produce suciedad, por ello, la buena planificación del proceso de trabajo, el orden y la limpieza han de formar parte de nuestros objetivos diariamente. El alumno, deberá tomar conciencia y responsabilizarse de la limpieza, y conservación de los espacios. Además, se atenderá especialmente a mantener las normas básicas de seguridad e higiene manteniendo la higiene de manos en la realización de actividades.

Para una evaluación completa y auténtica de todo este proceso es aconsejable tener en cuenta diferentes agentes evaluadores, situaciones, momentos, procedimientos e instrumentos de evaluación.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A AOCNTEXTOS DIGITALES.

La metodología que se va a presentar en el aula de Dibujo es activa, para hacer partícipe al alumnado de su propio aprendizaje.

Para lograrlo tomaremos como referencia metodológica del **Aprendizaje Basado en Competencias**. Es un modelo que permite al alumnado adquirir las competencias a través del proceso de enseñanza aprendizaje diario. Permite al alumnado reconocer las capacidades, la disposición, el ingenio o determinadas aptitudes yendo a su propio ritmo en la realización de actividades.

Dependiendo de los saberes básicos asociados a cada actividad, esta puede durar algunas sesiones.

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo técnico:

- Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman la estructura de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir saberes básicos que se incluyen en el currículo y las competencias propias de los aprendizajes artísticos y técnicos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética y técnica de ideas o la comunicación audiovisual.
- A lo largo del presente curso los conceptos teóricos-prácticos estarán en el aula virtual, es decir en la plataforma de Classroom. El departamento no tiene asignado ningún libro de texto para 1º, 3º ESO, 1º y 2º Bachillerato, en base a esto, se explicaran los saberes básicos en la pizarra tradicional y digital mediante esquemas y apuntes que también se encontrarán en la plataforma, además se le asignan fotocopias y otros recursos impresos y/o audiovisuales.

No obstante, se tendrá especial atención al uso digital, se realizarán actividades de búsqueda de información adicional en el ordenador para que el alumno sepa desenvolverse en este ámbito y siempre tendrá a su disposición libros de texto en papel de años anteriores en la biblioteca del Centro.

- Las **tecnologías digitales** deben utilizarse junto a una variedad de recursos analógicos y digitales, teniendo en cuenta la madurez psicoevolutiva y capacidades del alumnado para emplearlas de manera eficiente, ética y segura. Podrán contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y ofrecer una atención personalizada a cada estudiante, mediante la creación de situaciones de aprendizaje que combinen adecuadamente la actividad presencial y a distancia, síncrona y asíncrona, individual y grupal, escolar y no escolar, etc. Esta apuesta requiere contrarrestar, desde la escuela, la brecha digital existente en cuanto al acceso, conocimiento y manejo de dicha tecnología por parte de todos y cada uno de los escolares, así como mejorar la alfabetización digital de las familias.

En determinadas ocasiones se usarán los equipos informáticos tanto en el aula como herramienta de consulta y trabajo, como en casa, para realizar actividades propuestas en Classroom.

- Por su parte, los alumnos deberán aportar algunos **materiales curriculares** de forma obligatoria:
 - Material fungible de papelería para el desarrollo de actividades prácticas artísticas, tales como: Lápices, goma, rotuladores, lápices de colores, papeles de diferentes tamaños y grosores, témperas, pinceles...
 - Regla, plantillas de trazado (escuadra y cartabón) y compás, para el estudio de los trazados geométricos.
 - Conexión a internet / dispositivos móviles para acceder a materiales y tareas de Google Classroom. Aquellos alumnos con dificultades para conectarse, recibirán el material en papel para que puedan trabajar igual que el resto de sus compañeros.

- **PRESUPUESTO E INVERSIONES**

Se prevee la adquisición de nuevo material fungible y de permanencia para el aula, al comienzo del curso, como la compra de pinceles ceras, colores, cartulinas...etc que nos permita trabajar con ellos a lo largo del curso.

- **RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS**

Tanto en el aula-taller como en la Biblioteca del Centro hay numerosos libros de E.P.V. y A. y Dibujo Técnico, así como otros temas relacionados con la asignatura que se encuentran a disposición de cuantos deseen consultarlos. Estos libros son muestras de libros de texto que las diferentes editoriales han ido mandando a lo largo de los cursos y libros de contenido artístico, de Historia del Arte o relacionados con diferentes estilos artísticos y gráficos, libros de Dibujo Técnico, colecciones de cómics, etc...

- **OTROS RECURSOS MATERIALES A DESTACAR**

Los materiales necesarios para los cursos de 1º, 3º ESO, 1º y 2º bachillerato son:

- Pintura acrílica de varios colores.
- Cola blanca concentrada.
- Piezas de sólidos geométricos.
- 2 Maniquís de madera para dibujo del movimiento.
- Pinceles y brochas.
- Juegos de reglas para pizarra.
- Equipo informático en la mesa del profesor.
- Demás material que se vaya necesitando durante el curso.

12. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Las metodologías que utilizaremos, ya explicadas anteriormente, permiten que cada alumno desarrolle sus propias competencias en función de su nivel y capacidad personales, en función de su trabajo diario.

Desde la variedad presentada en los distintos grupos de secundaria, en los que están presentes los A.N.E.A.E. (Alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo)

consideramos necesaria la puesta en práctica de diversas actuaciones educativas. Se atenderá a la información sobre los alumnos concretos proporcionada desde el Departamento de Orientación.

Por un lado, se podrán realizar adaptaciones curriculares no significativas, es decir, cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que consistirán, según los casos en **ajustes metodológicos significativos y no significativos**, cambios en las actividades y en el material o distintos agrupamientos y distribución dentro del aula, de modo que sea posible dar una respuesta adecuada a las características de aprendizaje en este grupo de alumnos (que nos encontramos con retraso madurativo, posibilidad de altas capacidades, trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, trastornos de atención ó aprendizaje, desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por incorporación tardía al sistema educativo y por condiciones personales ó de historia escolar).

Consideramos, en cualquier caso, la atención individualizada de todos los alumnos en general, dadas las características del área, pero más concretamente a este grupo de alumnos, con los que se pretende crear un nexo, una relación especial profesor-alumno que permita cubrir unos objetivos especiales (en algunos casos más humanos que didácticos) como son la integración dentro del aula, el reconocimiento del profesor en medio de un clima agradable que facilite la expresión personal de deseos y necesidades de ese alumno, así como desarrollar también aspectos de la programación con un nivel muy básico, como puede ser la manipulación de diversos materiales, potenciación de la psicomotricidad fina, identificación de distintos signos visuales...

En algunos casos se hace necesaria la delicadeza y el trato igualitario para con todo el grupo, sin aparente distinción de actividades a fin de que determinados alumnos no se sientan discriminados y se relacionen de un modo más espontáneo con el resto de compañeros.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender las diferentes capacidades o intereses se realizarán las siguientes medidas de forma general:

- Evaluaciones iniciales o de diagnóstico, para tomar como punto de partida los conocimientos previos de cada alumno, a través de diferentes pruebas, prácticas y/o teóricas.
- Preparación de múltiples actividades con diferentes grados de complejidad, incluyendo las actividades de refuerzo y las de ampliación.
- Organización de grupos y espacios que mejore el rendimiento del alumno.
- La atención, el apoyo y el seguimiento personalizado (y de forma especial en el caso de que haya alumnos que repiten curso).

Las actividades del aula tienen diferente grado de complejidad y atienden por tanto a las capacidades y a los intereses de cada alumno.

CASOS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En 1º y 3º ESO, existen algunos casos de alumnos con trastornos de atención o aprendizaje, a los que se les prestará todo el apoyo necesario en el aula, se les hará un seguimiento más exhaustivo de las actividades y si ya lo requiere se le realizarán actividades y pruebas teórico-prácticas más hacederas.

En 1º ESO A y B existen un alumnos con trastorno del Desarrollo de lenguaje y la comunicación que son repetidores, se tendrán en cuenta todo el aprendizaje continuo que vaya realizando y se le prestará todo el apoyo, así como se les sentarán en primera fila para evitar distracciones.

En 1º ESO A existe un alumno que proviene de Venezuela y que apenas ha asistido a clase allí durante y tras la pandemia, por lo que que tiene un nivel bajo, es un alumno ACNEAE por condiciones personales o de historia escolar, en este caso se hará hincapié en el trabajo diario, tanto en el aula como en casa, por lo que se le revisarán las actividades diariamente para que lleve un estudio y trabajo continuado.

En 1º ESO B existe un alumno con dilexia y problemas de vision, se le sentará en primera fila para tener una mayor visibilidad y atención a la profesora, en este caso se

trata con un enfoque y técnica educativa específica para que tenga mayor habilidad en la lectura de los temas y el estudio, así como la comprensión de las artes plásticas.

No son necesarios ajustes curriculares significativos para este alumnado, debido a que entienden perfectamente el idioma y los saberes básicos son fácilmente alcanzables con el trabajo diario, aún así en todo momento se mantendrá el contacto con el equipo de orientación para seguir las pautas que sean necesarias en cualquier caso.

13. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN ALGUNA O ALGUNAS MATERIAS.

Los alumnos que durante el curso 24-25 tengan la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de recuperar de cursos anteriores, podrán hacerlo presentando las correspondientes tareas de recuperación, que estarán relacionadas con los saberes básicos de la asignatura.

En Google Classroom habrá una clase en la que se incluirá a los alumnos que tienen la materia pendiente. En ella se darán las directrices y se pondrán las actividades de recuperación, cada una con su correspondiente plazo de entrega. Para superar la materia los alumnos deberán presentar al menos el 80% de las actividades y tener calificación positiva al menos en el 60% de las actividades presentadas.

Se habilita un recreo a la semana para posibles dudas que surjan a los alumnos/as pendientes.

En caso de no superarse positivamente quedará de nuevo pendiente para próximas convocatorias.

En el presente curso no existe ningún alumno con la materia pendiente.

14. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES.

1. Los contenidos transversales formarán parte de los procesos generales de aprendizaje del alumnado. Para su adecuado tratamiento didáctico, los centros

promoverán prácticas educativas que beneficien la construcción y consolidación de la madurez personal y social del alumnado.

2. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
3. Los centros educativos incorporarán al currículo de una forma transversal los contenidos relacionados con los siguientes temas:
 - Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, promoviendo su inserción social, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
 - La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.
 - La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como la promoción de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a hombres y mujeres por igual, el respeto a las personas con discapacidad, el respeto al Estado de derecho y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
 - La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.
 - El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como

- la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
- El fomento de actitudes de compromiso social, para lo cual se impulsará el desarrollo de asociaciones escolares en el propio centro y la participación del alumnado en asociaciones juveniles de su entorno.
 - La educación para la salud, tanto física como psicológica. Para ello, se fomentarán hábitos saludables y la prevención de prácticas insalubres o nocivas, con especial atención al consumo de sustancias adictivas y a las adicciones tecnológicas.

En general, podemos hablar de una presencia constante de este tipo de contenidos, que serán tratados de manera implícita, por las características de nuestro currículo (análisis del entorno y de los mensajes visuales y audiovisuales que nos rodean, creación de mensajes visuales y audiovisuales, trabajo colaborativo...), aunque sin olvidar ocasiones en las cuales serán abordados directamente: resolución de conflictos, organización en los talleres, normas para una mejor convivencia y respeto por los compañeros, etc.

15. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y, EN SU CASO, EXTRAESCOLARES, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL DEL CENTRO.

ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN EL CENTRO

→ PROGRAMAS DE INNOVACIÓN:

- Foros nativos digitales: Es un Proyecto educativo para trabajar con el alumnado los contenidos relacionados con el uso responsable de los dispositivos digitales, redes sociales y teléfonos móviles.
- Librarium: Biblioteca digital para acceder al préstamo de libros.
- Redes de innovación y educación para el Desarrollo sostenible. Modalidad de educación emocional y salud mental.

- RadioEdu. QRadio: Se presenta el programa de radio escolar del IES Quintana de la Serena. A lo largo del curso tanto el alumnado como el profesorado del instituto puede participar. El objetivo es hacer programas de cualquier índole, siempre que se le dé un enfoque didáctico: debates, conferencias, entrevistas, lecturas y comentarios de las mismas, programas musicales, radionovelas...
- CITE STEAM: El programa CITE promueve proyectos que favorezcan la utilización de metodologías activas, la implicación por parte de los alumnos, la transformación del entorno y la investigación. El Proyecto que se quiere desarrollar en el centro tiene como eje vertebrador los objetivos de la agenda 2030 con el fin de facilitar la participación y colaboración de todos los Departamentos Didácticos así como del alumnado del instituto.

→ **OTROS PROYECTOS Y PLANES DEL CENTRO:**

- Revista Digital DESTINO: Es una revista digital del instituto, donde se presenta toda la información sobre el inicio de curso, los programas de lectura, viajes, graduaciones, actividades y demás noticias de relevancia.
- Programa intergeneracional: Proyecto que se basa en los proyectos de Innovación de la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura, realizando actividades como “acompaña a un abuelo”, concursos de TV y radio, “radio por nuestros mayores” entre otros.
- REBEX: Red de bibliotecas escolares de Extremadura.
- Proyecto “Ayuda entre iguales”: Es un programa donde participan los alumnos acompañando a otros.
- Programas Europeos: Etwinning y Erasmus +: Son proyectos donde hay movilidad a otros países tanto de alumnado como de profesorado para que lleven actividades conjuntas con otros países. El objetivo es practicar los idiomas y mejorar la competencia digital, así como las relaciones con las diferentes culturas.
- Programa Recreos Activos: Se realizan torneos de diferentes deportes en los recreos, para que el alumnado participe y se involucre.
- Programa CREA: Promueve y apoya a que los docentes apliquen en el aula de manera sistemática y continuada durante el curso escolar, recursos educativos abiertos que aportan diversidad en el aprendizaje del aula, mediante incorporación sistemática de metodologías activas.

- Proyecto de Educación Digital: Es un proyecto recogido en el PED que define el modelo de uso e integración de las tecnologías en el centro educativo.
- Plan de Atención a la Diversidad: Recogido en el plan de centro.
- Plan de Acción Tutorial y Plan de Orientación Académica y Profesional: Recogido en el plan de centro.
- Plan de prevención y control al absentismo escolar: Recogido en el plan de centro.

ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO

- **Viaje cultural a Sevilla 3º ESO y 1º Diversificación.**

- Cursos participantes: 3º A, 1º Diversificación y 3º B.
- Lugar de realización: Sevilla
- Duración de la actividad: 1 día
- Fecha de realización: 2º Trimestre
- Precio estimado por alumno/a: 15 €
- Objetivos de la actividad: Relacionados con el desarrollo de las competencias y la adquisición de los saberes básicos que se muestran en la siguiente tabla:

Competencia Específica	Saberes básicos relacionados	Relación con las Competencias
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. A.2.1. Patrimonio arquitectónico. A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2, CCE3, CCE4

<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.</p>	<p>C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. C3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p>	<p>D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles. C</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD2,CD3, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>

- Descripción de la visita: Se visitarán monumentos emblemáticos de la ciudad enmarcados en la arquitectura de diferentes estilos: cristiano (Catedral), mudéjar (Reales Alázares), judío (barrio de la Judería)
- Actividades previas: Se trabajarán en el aula contenidos relacionados con los saberes básicos correspondientes.
- Actividades durante la ACE: Observación de la arquitectura, toma de fotografías con los teléfonos móviles, dibujo del natural del entorno urbano.
- Actividades de refuerzo en el aula: Se realizarán actividades relacionadas con los dibujos realizados en Sevilla y las imágenes fotográficas tomadas por el alumnado. Evaluación de la actividad.

- **Viaje cultural a Mérida 3º ESO/ 1º Diversificación, 1º bach y 2º bach.**

- Cursos participantes: 3º A, 1º Diversificación, 3º B, 1º bach y 2º bach.
- Lugar de realización: Mérida
- Duración de la actividad: 1 día
- Fecha de realización: 2º Trimestre.

- Precio estimado por alumno/a: 15 €
- Objetivos de la actividad: Relacionados con el desarrollo de las competencias y la adquisición de los saberes básicos que se muestran en las siguientes tablas:

PARA 3º ESO:

Competencia Específica	Saberes básicos relacionados	Relación con las Competencias
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. A.2.1. Patrimonio arquitectónico. A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2, CCE3, CCE4
6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	C3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. C3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles. C	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC1, CC3, CCEC4

experimentación y de los resultados.		
--------------------------------------	--	--

PARA 1º BACH:

Competencia Específica	Saberes básicos relacionados	Relación con las Competencias
<p>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.</p> <p>A1, (relacionado con el bloque de contenido)</p>	<p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.</p> <p>A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p>	<p>CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>

PARA 2º BACH:

Competencia Específica	Saberes básicos relacionados	Relación con las Competencias
<p>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.</p> <p>A1, (relacionado con el bloque de contenido)</p>	<p>A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</p>	<p>CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>

- Descripción de la visita: Se visitarán monumentos emblemáticos de la ciudad relacionados con el arte romano, Teatro, anfiteatro, acueducto, circo, templo de Diana, Puente romano y museo nacional de arte romano.
- Actividades previas: Se trabajarán en el aula contenidos relacionados con los saberes básicos correspondientes.

- Actividades durante la ACE: Observación de la arquitectura, toma de fotografías con los teléfonos móviles, dibujo del natural del entorno urbano.
- Actividades de refuerzo en el aula: Se realizarán actividades relacionadas con los dibujos realizados en Mérida y la evaluación de la actividad.

El departamento propone asistir además a las actividades siguientes:

- Visita a exposiciones y monumentos que se presenten en un radio de distancia razonable.

16. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN, EN SU CASO, DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA.

Algunos de los aspectos a considerar para evaluar la programación son:

- Comprobar si las competencias que se deben adquirir y los objetivos planteados son adecuados a las necesidades y características de los alumnos.
- Analizar la distribución y secuenciación de los saberes básicos, así como su relación con los objetivos y las competencias clave.
- Valorar la validez de los criterios de evaluación.
- Estudiar la idoneidad de la metodología general, así como de los materiales y recursos didácticos empleados.
- Para evaluar la práctica docente es necesario:
 - Reflexionar sobre: el ambiente de trabajo y participación en el aula, la relación con los padres, entre los alumnos y entre estos y el profesor.
 - Tener iniciativa para buscar nuevos estilos de enseñanza, más innovadores y comprometidos como por ejemplo formarse en nuevas tecnologías.

Algunos de los procedimientos e instrumentos para evaluar el proceso de enseñanza son:

- Resultados del proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Cuestionarios a los alumnos, y a los padres o tutores.

- Intercambios orales: entrevistas con alumnos y reuniones con padres.

Aspecto a evaluar	A destacar	A mejorar	Propuesta de mejora
Adecuación de los objetivos			
Adquisición de las competencias clave			
Distribución de los saberes			
Secuenciación de los saberes			
Validez de los criterios de evaluación			
Idoneidad de la metodología			
Ambiente de trabajo			
Participación en el aula			
Coordinación con otros departamentos			
Atención a la diversidad			

Por ello la programación didáctica es una hipótesis de trabajo, un documento abierto susceptible de ser mejorado. La mejora de la programación se consigue gracias a la constante reflexión de la práctica educativa y al consenso entre los miembros del Departamento Didáctico a su vez coordinado en acuerdo y decisiones con el resto de Departamentos a través de la CCP.

a. Autoevaluación de la propia práctica docente prevista.

Parece difícil encontrar un momento en la agenda para reflexionar sobre la propia práctica docente, y sin embargo, es necesario hacerlo. Sólo así podremos encaminarnos hacia el éxito educativo, que debe ser el objetivo final del enseñante. También es necesario, desde mi punto de vista, no olvidar que si los alumnos no son permeables a nuestras enseñanzas, por mucho que nos esforcemos, los contenidos no calarán en ellos.

Tras estas breves consideraciones se exponen las pautas que se pretenden seguir:

- 1. Revisión periódica de la Programación**, con el fin de no dejar atrás contenidos y que esto pueda repercutir negativamente en la adquisición de conceptos posteriores.
- 2. Anotación diaria** en el cuaderno de grupos de lo realizado en el aula durante cada sesión.
3. Informar, vía **Rayuela** , a las familias de las fechas de exámenes y de trabajos que haya que presentar.
4. Con el fin de motivar a los alumnos cada año, **en base a los resultados obtenidos y el desarrollo de ciertas actividades** que se repiten cada curso en los diferentes niveles, modificar o eliminar aquellas que peores resultados han dado o menos han gustado a los alumnos, **buscando otras actividades alternativas con las que asegurar la adquisición de los objetivos.**
5. **Involucrar a los alumnos** en su propio proceso de aprendizaje, haciéndoles partícipes escuchando sus opiniones y reflexionando con ellos sobre ciertos temas. Así obtenemos una **visión crítica sobre nosotros mismos como profesores**, y podemos intentar cambiar aquellos aspectos que dificultan el proceso enseñanza-aprendizaje.
6. Ser **ecuánime** ante el trabajo desarrollado por cada alumno, manteniendo criterios de igualdad para todos, pero manteniendo la flexibilidad para adaptarse a las necesidades educativas de cada uno.

Entre aquello que queremos evaluar está: “El propio trabajo del docente y la capacidad para diseñar y conducir procesos de enseñanza-aprendizaje adaptados a las necesidades del grupo de alumnos y alumnas y del entorno”.

Además, la LOMLOE establece que: “En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias”.

Sin duda, de gran utilidad para la evaluación de la práctica docente, va a ser la programación de los llamados indicadores de logro. Se trata de una serie de preguntas que nos harán reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en nuestra programación.

Se han elegido aquellos ámbitos que parecen más importantes, elaborando indicadores para cada uno de ellos.

INDICADORES DE LOGRO					
DIVERSIDAD		1	2	3	4
1	¿Qué hago para conocer la composición de la clase?				
	-Pasar una prueba al comienzo del curso				
	-Leo los informes anteriores				
	-Ver los resultados de la evaluación				
	-Me la facilitan en las reuniones del grupo				
2	Mi programación tiene en cuenta la diversidad				
3	Planteo ejercicios de diferentes niveles en cada unidad y en cada examen				
4	Tengo en cuenta a los alumnos que se alejan de la media de los resultados (tanto por arriba como por abajo).				
5	¿Sé qué actitud debo adoptar ante diferentes síndromes?				
6	¿Se ayudan entre ellos? Aprendizaje cooperativo				
7	¿Adapto mi programación?				
PROGRAMACIÓN		1	2	3	4
1	Consulto la programación a lo largo del curso y, en caso necesario, realizo y anoto las modificaciones				
2	Recojo de manera específica en mi programación aquellas competencias que son básicas y fundamentales				
3	Doy a los alumnos a conocer los elementos de la programación: objetivos, criterios de evaluación y metodología				
4	Hago la programación pensando en trabajar las competencias				
5	¿Coincide la programación con lo que luego hago en clase?				
ACTIVIDADES DE AULA		1	2	3	4
1	Propongo actividades que contribuyen al trabajo autónomo (búsqueda de información complementaria, trabajos, investigaciones...)				

2	Las actividades y acciones que propongo tienen estas características: diversas, amplias, hacen pensar...				
3	En la metodología que aplico, utilizo las herramientas TIC				
4	Cada actividad que propongo tiene un objetivo bien definido y el alumno lo conoce.				
5	El alumno es protagonista en mis clases.				
6	Agrupo a los alumnos de diferentes formas: de manera individual, por parejas, en grupos reducidos, en grandes grupos, etc.				
7	¿Doy prioridad a completar el programa?				
8	Organizo el tiempo transcurrido en clase: cuanto para los alumnos, cuanto para el profesor.				
9	Empleo actividades prácticas.				
EVALUACIÓN		1	2	3	4
1	Al inicio de la Unidad Didáctica, los alumnos, conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades que harán y cómo se desarrollará la evaluación...				
2	Utilizo diferentes tipos de pruebas y registros				
3	Qué tengo en cuenta para medir los resultados:				
-La nota final					
-El avance, teniendo en cuenta la situación de partida					
-Mi intervención en cada caso particular					
4	Los trabajos prácticos suelen ser las principales pruebas calificativas.				
5	Evalúo también mi intervención.				
6	En la evaluación del alumno, ¿le comunico qué debe mejorar y le propongo ejercicios de recuperación?				
7	Una vez terminada la Unidad, evalúo la idoneidad de los recursos y de las actividades empleadas en la situación de aprendizaje.				

Estos indicadores, serán trabajados en diferentes momentos del curso, al comienzo, después de cada Unidad, al final de cada período de evaluación y al finalizar el curso.

Al margen de trabajar con estos indicadores, al comenzar las actividades lectivas, se podrá realizar una **encuesta previa** en la que a través de una serie de cuestiones se pueda llegar a establecer el grado de motivación que presentan los alumnos hacia la asignatura, sus conocimientos previos de Arte y Plástica, visión secuencial y grado de curiosidad. De cualquier modo, la propia Evaluación Inicial antes comentada podría servir a estos mismos objetivos.

Igualmente, después de cada unidad didáctica, y siempre que el profesor lo considere oportuno, se propondrán **formularios o encuestas** a los alumnos en las que expresen sus opiniones acerca de la marcha de la clase, de la metodología empleada, del grado de consecución de los objetivos, etc.

Todo esto, proporcionará al profesorado los instrumentos de análisis que hagan posible un eventual replanteamiento de los procedimientos, o en general de la metodología y con el fin de adecuar a la realidad y a las necesidades de los alumnos el proceso de enseñanza-aprendizaje

17. PROCEDIMIENTO DE LAS PRUEBAS O ACTIVIDADES PERSONALIZADAS EXTRAORDINARIAS PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADUADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA.

Según la Orden de 22 de marzo de 2024 por la que se regulan las pruebas o actividades personalizadas extraordinarias para la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Extremadura por el alumnado que no lo haya obtenido al finalizar la etapa, se establecen las diferentes pruebas de las materias Educación Plástica Visual y Audiovisual y Expresión Artística en esta programación:

Para ambas materias se establecen varias actividades teórico-prácticas personalizadas relacionadas con los saberes básicos de cada curso, ya sea 1º E.S.O, 3º E.S.O. o 4º E.S.O. que deberán realizar utilizando los materiales básicos

del dibujo técnico y de las artes plásticas, colores, reglas (escuadra y cartabón) y compás.

18. OBJETIVOS QUE PROPONE EL DEPARTAMENTO PARA EL CURSO 2024-2025.

El departamento de Artes Plásticas propone trabajar los siguientes objetivos para el curso presente:

1. Identificar y reconocer dibujos geométricos en los elementos del entorno para representar componentes artísticos.
2. Mantener la actitud de respeto promoviendo el compañerismo y la integración, desarrollando la imaginación, la reflexión y la sensibilidad del mundo que les rodea.
3. Promover la utilización de los útiles de dibujo, elaborando producciones propias de forma autónoma.

Departamento de Artes Plásticas

Jefa departamento:

Rosa M^a Morales Alférez