

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## I.E.S. MERCURIO (2024-2025)

*“Con el alma puesta en la educación”.*



**CURSO:2024/25**

**MATERIA / ÁMBITO / MÓDULO: DIBUJO**



## INDICE

**1-. INTRODUCCIÓN.**

**2-.COMPETENCIAS CLAVE.**

**3-. OBJETIVOS DE ETAPA.**

**4-SABERES BÁSICOS y CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN RELACIÓN CON COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**5-.SECUENCIACIÓN**

**6-. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

**7-.METODOLOGÍA.**

**8-. EVALUACIÓN.**

**9-. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

**10-. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

**11-. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE.**



## 1-. INTRODUCCIÓN.

-I.E.S. Mercurio se encuentra en la población de Almadén situada al oeste de Ciudad Real y a unos ciento diez kilómetros de ella, y a unos ciento veinte de la ciudad de Córdoba. La población más cercana que ofrece servicios como hospitales y delegaciones ministeriales es Puertollano con un número más elevado de habitantes y situado a noventa y ocho kilómetros .

En la localidad de Almadén tan solo se cuenta con un ambulatorio y un centro de especialidades que no siempre ofrece servicio y sin apenas dotación de personal médico.

En un ámbito rural pero con peculiaridades, ya que no es un entorno ganadero ni agrícola sino minero el que ha servido de modo de subsistencia a la zona. Actualmente con las minas de mercurio cerradas a la explotación y solo una parte dedicada al turismo la subsistencia del pueblo de Almadén queda muy limitada dándose un alto índice de paro entre los padres de nuestros alumnos así como la situación de prejubilados, y sin soluciones ni a largo ni a corto plazo , con el paso del tiempo se agrava la situación, encontrándonos cada vez más frecuentemente alumnos en riesgo de exclusión social, o con graves problemas económicos que conlleva, en la mayoría de casos, la falta de materiales escolares que desde el departamento se intenta solucionar empleando materiales de reciclaje o reciclados para trabajar en el aula .

A esto unimos la situación geográfica del lugar apartado de centros urbanos en más de cien km a la redonda pasando a ser de una zona bastante poblada a principios de éste siglo a ser parte de la España vaciada en la actualidad.

Actualmente la población es de entorno a unos cinco mil habitantes, pero se va reduciendo con los años debido a la falta de nacimientos y la migración a las ciudades en busca de trabajo y oportunidades por parte de los más jóvenes.

Los alumnos que conforman la comunidad del I.E.S. Mercurio, se caracterizan por una falta de interés y desmotivación quizá fruto de las situaciones de inestabilidad laboral y económica de sus familias.

El papel que la asignatura de dibujo juega aquí es fundamental ya que no solo aporta conocimientos si no que proporciona un método de liberación para alumnos con alto riesgo de exclusión social ,los cuales encuentran satisfacción en los trabajos realizados en plástica y compensan así el desaliento que les produce su vida cotidiana.



El departamento se compone éste año de un solo miembro que imparte todos los niveles que son: dibujo técnico I y II de 1º y 2º de bachillerato de ciencias, 1º, 2º y 3º de eso correspondientes a plástica y visual, y como novedad se imparte creaciones artísticas y audiovisuales en 2º de bachillerato de ciencias. Este año en 4º de eso no se imparte materia al no haberla elegido el alumnado como materia optativa a cursar.

Se cuenta con un aula –materia bastante grande con pileta de agua armarios y estanterías para guardar material y trabajos del alumnado y se cuenta también con una pequeña biblioteca de aula muy usada por el alumnado, también se cuenta con un ordenador de mesa con impresora que se han renovado recientemente. El ordenador es reciclado de otro departamento, pero más nuevo que el anterior y la impresora con escáner, se compró nueva a principios de curso pasado, aunque da más problemas que soluciones, de todas formas hay acceso fácil a la fotocopiadora del centro situada en conserjería por medio del ordenador propio del profesor que facilita la labor bastante más.

Se cuenta también con un espacio diferenciado para trabajos que impliquen materiales más propensos a ensuciarse como arcillas, etc.

También esperamos disponer de un proyector, que se conectará al ordenador propiedad del profesor y agilizará tareas docentes sobre todo en la materia de dibujo técnico en bachillerato.

Hay también un proyector de opacos y distintos materiales fungibles como pinturas variadas, reglas y compases para préstamo a aquellos alumnos que lo necesiten.

Se impartirán todos los niveles de la materia ,como ya se dijo más arriba ,por parte del jefe de departamento doña Rosa Vieco Pérez quedando las siguientes horas repartidas según niveles y cursos:

1º de eso- un curso, dos horas semanales

2º eso- un curso, dos horas semanales

3º eso- dos cursos A y B ,dos horas semanales cada uno.

1º bachillerato –Dibujo Técnico I –un curso , cuatro horas semanales

2º bachillerato-Dibujo Técnico II-un curso, cuatro horas semanales

2º bachillerato-Creaciones artísticas y audiovisuales, un curso, cuatro horas semanales.

Además el jefe del departamento se encargará también de realizar todas las tareas de burocracia que requiera el departamento como elaborar la



programación didáctica, realización de las actas de departamento, organizar actividades extraescolares, etc.

Todos los niveles se impartirán en el aula materia de dibujo, donde se cuenta con un lavabo, varias estanterías para material y se cuenta con material fungible aportado por el departamento y parte por los alumnos, como son colores de ceras, acrílicos, acuarelas, pinceles variados, rotuladores, cartulinas, reglas, etc.

El aula se divide en dos zonas la más cercana a la pizarra dedicada a la parte más de dibujo técnico así como realización de láminas y el fondo del aula, con una superficie formada por varias mesas juntas, para trabajos en común o trabajos que requieran algo más manual, recortar, pegar, modelar, etc

El marco legal en el que se inscribe ésta programación son las enumeradas a continuación:

- \*LOE: Ley orgánica 2/2006 de 3 de Mayo, de educación(B.O.E.4-5-2006)
- \*OMLOE: Ley orgánica 3/2020, de 29 de Diciembre, por la que se modifica la ley orgánica de educación(LOE) (BOE,30-12-2020)

#### NORMATIVA DE ESO Y BACHILLERATO

- \*R.D. 217/2022, de 29 de Marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la educación secundaria obligatoria(B.O.E., 30-3-2022)
- \*R.D. 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.( B.O.E.6-4-2022).
- \*D. 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha. (D.O.C.M. 14-7-2022)
- \*D. 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha (D.O.C.M. 14-7-2022)
- \*Orden 166/2022, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla la Mancha.
- \*R.D. 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación pPrimaria, así como la evaluación. La promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional (B.O.E. 17-11-2021)



Castilla-La Mancha



\*Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. (D.O.C.M. 30-9-2022)

\*Orden 187/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha (D.O.C.M.30-9-2022)



## 2-. COMPETENCIAS CLAVE.

Las competencias se definen como un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarias para la realización y el desarrollo personal, escolar y social y que se han de desarrollar a través del currículo. En el Anexo I se fijan las competencias que se consideran básicas para las alumnas y los alumnos al terminar esta etapa.

Las competencias básicas, desde el proceso de enseñanza, son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para que una persona alcance su desarrollo personal, escolar y social. Estas competencias las alcanza el alumnado a través del currículo formal, de las actividades no formales y de las distintas situaciones a las que se enfrenta en el día a día, tanto en la escuela, como en casa o en la vida social.

Para una adquisición eficaz de las competencias clave y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia clave al mismo tiempo

La competencia la demuestra el alumnado cuando es capaz de actuar, de resolver, de producir o de transformar la realidad a través de las tareas que se le proponen. La competencia, desde el doble proceso de enseñanza y aprendizaje, se adquiere y mejora a lo largo de la vida en un proceso que puede ser secuenciado y valorado en las distintas fases de la secuencia.

### Competencias específicas

Las competencias, según el currículo son "desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito". Estas son las competencias específicas que trabajaré en clase:

1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa. (CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4).

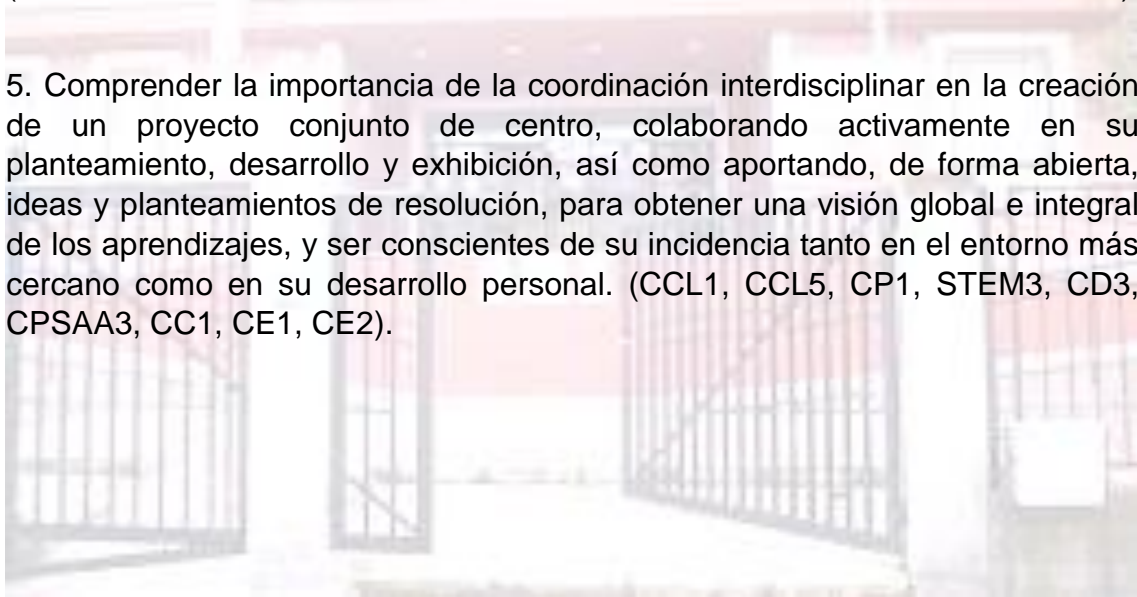


2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes. (CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2).

3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. (CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4).

4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad. (CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4).

5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal. (CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2).





## 4-. SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 1º ESO

los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas". Para mi materia, son los siguientes:

#### A. El proceso creativo.

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente.

#### B. El arte para entender el mundo.

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

#### C. Experimentación con técnicas artísticas.

Técnicas y medios gráfico-plásticas.

- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

#### D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

## 2º ESO

### A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

### C- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

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

- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

## 3º ESO

Los saberes de 2º y 3º de eso son compartidos en ambos cursos la diferencia será una ampliación en la dificultad de los ejercicios de aplicación del trabajo de clase en el curso de más nivel.

### A. Patrimonio artístico y cultural.

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

### C- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

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

- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

## 5-. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

### 1º ESO

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<b>UNIDAD DE TRABAJO1 Trazados geométricos I</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- La geometría y sus elementos.</li><li>- Instrumentos de dibujo.</li><li>- Rectas en el plano.</li><li>- Recta, semirecta y segmento</li><li>- Curvas/ la espiral</li></ul>
	<b>UNIDAD DE TRABAJO 2. Formas poligonales.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los polígonos.</li><li>- Triángulos. Construcción de triángulos.</li><li>- Cuadriláteros. Construcción de cuadriláteros.</li><li>- Construcción de polígonos regulares.</li><li>- Construcción de polígonos estrellados.</li></ul>



**SEGUNDO  
TRIMESTRE**

**UNIDAD DE TRABAJO 3. Lenguaje visual .**

- **Comunicación visual.**
- **Lenguaje visual.**
- **Percepción visual.**
- **Finalidad de las imágenes.**
- **Lectura de las imágenes.**
- **Iconicidad de las imágenes.**

**El lenguaje secuenciado.**

**El cómic (expresiones faciales, encuadres)**

**ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES.**

**UNIDAD DE TRABAJO 4. Elementos básicos de la expresión plástica**

- **El punto, la línea y el plano como elementos expresivos y compositivos.**

**La textura: cualidades expresivas. Clases de texturas**

**BLOQUE III: LA EXPRESIÓN PLÁSTICA**

**UNIDAD DE TRABAJO 5. Elementos básicos de la expresión plástica II.**

**-El color.**

**- El color como fenómeno físico y visual.**



	<p><b>-Colores primarios y secundarios .Mezclas aditivas y sustractivas.</b></p> <p><b>Gamas cromáticas. Armonías y contrastes.</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 6. Las formas.</b></p> <p><b>-Conceptos básicos sobre las formas.</b></p> <p><b>- Recursos para representar formas.</b></p> <p><b>-Expresividad de las formas.</b></p> <p><b>-Relaciones espaciales entre las formas (cerca lejos; silueta-contorno).</b></p> <p><b>-Redes modulares bidimensionales.</b></p>
--	---

<p><b>TERCER TRIMESTRE</b></p>	<p><b>UNIDAD DE TRABAJO 7. La forma en el espacio.</b></p> <p><b>-Concepto de espacio.</b></p> <p><b>-De la forma plana al volumen.</b></p> <p><b>-Representación del volumen.</b></p> <p><b>-Luz y sombra en el volumen.</b></p> <p><b>La figura humana.</b></p> <p><b>-Análisis de la figura. Proporción y canon.</b></p> <p><b>-El movimiento en la figura humana.</b></p>
--------------------------------	---



**-El lenguaje del cuerpo.**

**UNIDAD DE TRABAJO 8: procedimientos y técnicas**

**-Materiales y técnicas: Técnicas secas y húmedas.**

**-Recursos informáticos y nuevas tecnologías aplicadas a la creación de imágenes plásticas.**

**-Fases de una obra: idea, boceto y presentación final.**

**-Fases de un proyecto. Croquis, proyecto, presentación final y evaluación.**

**-Creación colectiva de producciones plásticas.**



## 2º eso

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	<b>BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO</b>
	<b>UNIDAD DE TRABAJO 1 Trazados geométricos I</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- La geometría y sus elementos.</li><li>- Instrumentos de dibujo.</li><li>- Rectas en el plano.</li><li>- Recta, semirrecta y segmentos</li> <li>- Ángulos.</li> <li>- Circunferencia.</li><li>- Curvas técnicas.</li></ul> <b>UNIDAD DE TRABAJO 2. Formas poligonales.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los polígonos.</li><li>- Triángulos. Construcción de triángulos.</li><li>- Cuadriláteros. Construcción de cuadriláteros.</li><li>- Construcción de polígonos regulares.</li><li>- Construcción de polígonos estrellados.</li></ul>





<p><b>SEGUNDO TRIMESTRE</b></p>	<p><b>Bloque 2. LOS LENGUAJES VISUALES.</b></p> <p>UNIDAD DE TRABAJO 3. Lenguaje visual .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación visual.</li> <li>- Lenguaje visual.</li> <li>- Percepción visual.</li> <li>- Finalidad de las imágenes.</li> <li>- Lectura de las imágenes.</li> <li>- Iconicidad de las imágenes.</li> </ul> <p>El lenguaje secuenciado.</p> <p>El cómic (expresiones faciales, encuadres)</p>
	<p><b>ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES.</b></p> <p>UNIDAD DE TRABAJO 4. Elementos básicos de la expresión plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El punto, la línea y el plano como elementos expresivos y compositivos.</li> </ul> <p>La textura: cualidades expresivas. Clases de texturas</p> <p><b>BLOQUE III: LA EXPRESIÓN PLÁSTICA</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 5. Elementos básicos de la expresión plástica II.</b></p> <p><b>-El color.</b></p>



- El color como fenómeno físico y visual.
  - Colores primarios y secundarios .Mezclas aditivas y sustractivas.
  - Gamas cromáticas. Armonías y contrastes.
- UNIDAD DE TRABAJO 6. Las formas.**
- Conceptos básicos sobre las formas.
  - Recursos para representar formas.
  - Expresividad de las formas.
  - Relaciones espaciales entre las formas (cerca lejos; silueta-contorno).
  - Redes modulares bidimensionales.





TERCER  
TRIMESTRE

### **UNIDAD DE TRABAJO 7. La forma en el espacio.**

- Concepto de espacio.
- De la forma plana al volumen.
- Representación del volumen.
- Luz y sombra en el volumen.

#### **La figura humana.**

- Análisis de la figura. Proporción y canon.
- El movimiento en la figura humana.
- El lenguaje del cuerpo.

### **UNIDAD DE TRABAJO 8: procedimientos y técnicas**

- Materiales y técnicas: Técnicas secas y húmedas.
- Recursos informáticos y nuevas tecnologías aplicadas a la creación de imágenes plásticas.
- Fases de una obra: idea, boceto y presentación final.
- Fases de un proyecto. Croquis, proyecto, presentación final y evaluación.
- Creación colectiva de producciones plásticas.

## 3º ESO

<p>1º TRIMESTRE</p>	<p>UD 1 Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p>UD 2- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.</li> <li>-</li> </ul> <p>UD1 Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</li> </ul>
<p>2º TRIMESTRE</p>	<p>UD 3 Patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Los géneros artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> </ul> <p>UD 4</p> <p>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>.. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>UD 5</p> <p>El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y</li> </ul>



	<p>el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. UD 6 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo</p>
<p>3º TRIMESTRE</p>	<p>UD 7 La imagen y comunicación visual y audiovisual. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>UD8 La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.</li> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</li> </ul> <p>Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>

## 4º ESO

### : DIBUJO TÉCNICO

#### UNIDAD DE TRABAJO 1 . trazados fundamentales

- Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos. -Trazado de tangencias y enlaces

**UNIDAD DE TRABAJO 2.-**Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación: - Sistema diédrico.

- Vistas diédricas. (Alzado ,planta y perfil)
- Perspectiva isométrica.

#### BLOQUE 2: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:

**UNIDAD DE TRABAJO 3:-**Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.

--- Elementos y finalidades de la comunicación visual. -Funciones del diseño. -Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario. -Análisis y descripción de los elementos del diseño.

#### UNIDAD DE TRABAJO 4 procesos del diseño

-La simplificación de la imagen: el logotipo. -Proceso de un proyecto de diseño. -Tipografía. -Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.

-La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.

#### BLOQUE 3: EXPRESIÓN PLÁSTICA

**UNIDAD DE TRABAJO 5 -**Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.

- Significado del color.
- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.



-Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. -Experimentación con distintos materiales.

-Materiales y soportes según las diferentes técnicas.

**UNIDAD DE TRABAJO 6** -Realización y seguimiento del proceso de creación:

bocetos (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). -Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación. -Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto. -Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

**BLOQUE 4 : LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

**UNIDAD DE TRABAJO 7** -Introducción al cine y la fotografía.

-Estructura narrativa: storyboard. -Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos. -Análisis de secuencias cinematográficas.

**UNIDAD DE TRABAJO 8**-Creación y manipulación de imágenes -Desarrollo de un proyecto audiovisual

**TEMPORALIZACIÓN POR TRIMESTRES**

<p><b>PRIMER TRIMESTRE</b></p>	<p><b>BLOQUE 1: DIBUJO TÉCNICO</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 1</b> . trazados fundamentales  - Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos. -Trazado de tangencias y enlaces</p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 2</b>.-Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación: - Sistema diédrico.  - Vistas diédricas. (Alzado ,planta y perfil)  - Perspectiva isométrica.</p>
--------------------------------	---



<p><b>SEGUNDO TRIMESTRE</b></p>	<p><b>BLOQUE 2: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 3:</b>-Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.          --- Elementos y finalidades de la comunicación visual. -Funciones del diseño. -Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario. -Análisis y descripción de los elementos del diseño.</p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 4</b> procesos del diseño          -La simplificación de la imagen: el logotipo. -Proceso de un proyecto de diseño. -Tipografía. -Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.          -La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</p> <p><b>BLOQUE 3: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 5</b> -Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.          -Significado del color.          -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.          -Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. -Experimentación con distintos materiales.          -Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</p>
<p><b>TERCER TRIMESTRE</b></p>	<p><b>UNIDAD DE TRABAJO 6</b> -Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).          -Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación. -Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto. -Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</p> <p><b>BLOQUE 4 : LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b></p> <p><b>UNIDAD DE TRABAJO 7</b> -Introducción al cine y la</p>





	<p>fotografía. -Estructura narrativa: storyboard. -Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos. - Análisis de secuencias cinematográficas.</p> <p><b>DE TRABAJO 8</b>-Creación y manipulación de imágenes -Desarrollo de un proyecto audiovisual</p>
--	---

**6-. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.INCLUSIÓN EDUCATIVA**

Se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

- Variedad metodológica
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en



capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

A los alumnos con dificultades físicas o psíquicas que les impidan seguir el desarrollo normal del proyecto curricular, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, se les elaboraría, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de objetivos y contenidos.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación
- . - Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

## **CONTENIDOS MÍNIMOS EXIGIBLES ( ESO)**

### **Bloque 1: dibujo técnico:**

- Rectas en el plano.
  - Recta, semirrecta y segmento(perpendicularidad, paralelismo)
  - Circunferencia
  - Los polígonos.
  - Construcción de polígonos regulares.
  - Construcción de polígonos estrellados.

### **Bloque 2: los lenguajes visuales**

- Finalidad de las imágenes.
- Lectura de las imágenes.

El lenguaje secuenciado. El cómic (expresiones faciales, encuadres)



### **Bloque 3: la expresión plástica**

. Elementos básicos de la expresión plástica

El punto, la línea y el plano como elementos expresivos y compositivos.

La textura: cualidades expresivas. Clases de texturas

Elementos básicos de la expresión plástica II.

- El color.
- Colores primarios y secundarios .Mezclas aditivas y sustractivas.  
Gammas cromáticas.
- Armonías y contrastes..
- Conceptos básicos sobre las formas.

### **MINIMOS EXIGIBLES PARA 4º DE ESO**

- Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos. -Trazado de tangencias y enlaces

- Sistema diédrico.
- Vistas diédricas. (Alzado ,planta y perfil)
- Análisis y descripción de los elementos del diseño.
- procesos del diseño
- La simplificación de la imagen: el logotipo.
- Proceso de un proyecto de diseño.
- Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.
- La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.
- Significado del color.
- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.
- Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas. -Experimentación con distintos materiales.
- Materiales y soportes según las diferentes técnica



bocetos (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

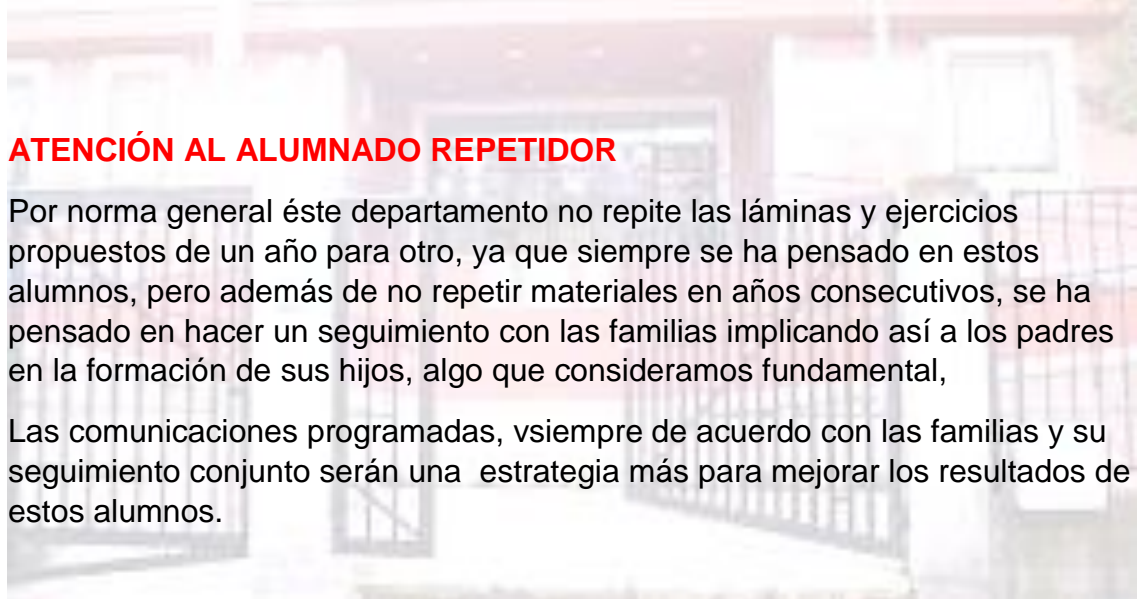
-Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación. -Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.

-Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte. .

-Estructura narrativa: storyboard.

-Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos. -Análisis de secuencias cinematográficas.

-Creación y manipulación de imágenes



### **ATENCIÓN AL ALUMNADO REPETIDOR**

Por norma general éste departamento no repite las láminas y ejercicios propuestos de un año para otro, ya que siempre se ha pensado en estos alumnos, pero además de no repetir materiales en años consecutivos, se ha pensado en hacer un seguimiento con las familias implicando así a los padres en la formación de sus hijos, algo que consideramos fundamental,

Las comunicaciones programadas, vsiempre de acuerdo con las familias y su seguimiento conjunto serán una estrategia más para mejorar los resultados de estos alumnos.

## 7-. METODOLOGÍA

de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por metodologías didácticas que reconozcan al **alumnado como agente de su propio aprendizaje**. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad.

Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el



interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI. Las situaciones de aprendizaje pueden ser definidas como situaciones reales o escenarios de aprendizaje, que ponen en situación los saberes básicos, para que el alumnado, mediante su utilización, adquiera un aprendizaje competencial.

Toda situación de aprendizaje debe definir muy claramente cuál será su finalidad y su contribución al desarrollo competencial del estudiante. Partiendo de este principio básico, ofrecemos una serie de consideraciones que pueden utilizarse para su diseño:

1. **Justificación:** debe definirse, claramente, cuál será su finalidad y su contribución al desarrollo competencial del estudiante.
2. **Contextualización:** deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad, planteando problemas presentes en la vida diaria del estudiante o en el entorno sociocultural y geográfico en el que se encuentre.
3. **Fundamentación curricular:** deben concretarse las competencias específicas que se pretenden desarrollar, así como los criterios de evaluación necesarios para ello y los saberes básicos que se integren.
4. **Metodología:** ha de hacerse referencia a la metodología que va a utilizarse en el desarrollo de las actividades propuestas, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de instrumentos y modalidades de trabajo variados, promoviendo intencionalmente, dentro o fuera del aula, actividades de observación, cuestionando la realidad e integrando el conocimiento.
5. **Recursos:** deben incluirse recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
6. **Tareas y actividades:**
  - Flexibles y accesibles.
  - Adaptadas a las situaciones y problemas presentes en la vida diaria del estudiante o en el entorno sociocultural y geográfico en el que se encuentre, mediante la utilización de materiales y recursos diversificados.
  - Deben desarrollar el aprendizaje cooperativo, estar orientadas a la integración



y el intercambio de conocimientos, así como al desarrollo de la propia conciencia de uno mismo y de los demás.

- Deben posibilitar la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.
- Claras, precisas, adaptables a diferentes tipos de agrupamiento y modalidades de trabajo, que permitan asegurar la equidad.
- Deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.
- Pueden estar enfocadas a desarrollar proyectos escolares o extraescolares.
- Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social.
- Han de promover la capacidad de elección, el uso crítico de diversas fuentes de información y el empleo de herramientas digitales variadas.
- Pueden contemplar nuevos espacios y horarios en el centro educativo, para que los estudiantes intervengan de manera libre y responsable.
- Deben ser complejas, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes.
- Pueden integrar aprendizajes de diferentes áreas o materias.

7. Evaluación: el diseño de cualquier situación de aprendizaje debe poner en práctica los saberes básicos adquiridos y permitir conocer el grado de desarrollo de las competencias, alcanzado por el alumnado, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Este proceso será evaluado por medio de los criterios de evaluación.

Como ya se dijo al principio las clases se impartirán en el aula materia dedicada a dibujo, dónde se cuenta con espacio y materiales adecuados, para dicha labor, como más arriba ya se indicaron tiempos y reparto de horarios de la materia me remito a la relectura del texto anterior para no caer en la aliteración de contenidos.

Se imparten 2 horas semanales en cada curso de eso y 4 horas semanales en cada curso de bachillerato ciencias dibujo técnico, todas impartidas por el jefe de departamento Rosa Vieco Pérez

## 8-. EVALUACIÓN.



## 1º/2º/3º/4º ESO

COPET ENCIA S ESPECI FICAS	CRITERI OS DE EVALUA CIÓN	INSF 1,2,3,4	SUF 5	BIEN 6	NOTB 7,8	SOBR 9,10
1- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras	No reconoce los elementos básicos del patrimonio cultural  (trazados geométricos básicos)  No domina las técnicas básicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. No realiza	Reconoce los elementos básicos del patrimonio Geométrico (trazados geométricos básicos)  Ejecuta con un nivel básico los trazados geométricos  Domina las técnicas básicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas con poca precisión. Realiza análisis de las obras de arte sin Mucho	Reconoce los elementos básicos del patrimonio cultural en concreto las formas (trazados básicos geométricos)  Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y claridad.  Domina las técnicas básicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y	Reconoce y disfruta con los elementos básicos del patrimonio cultural o cultural  Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y claridad.  Domina las técnicas artísticas relacionadas con nuestro patrimonio o como el mosaico o trazado de curvas técnicas. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y	Reconoce y disfruta con los elementos básicos del patrimonio cultural, en concreto las formas del trazado geométricos básicos) y los elementos Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y Planifica y practica actividades de tipo técnico y artístico de forma habitual, experimentando con las diferentes técnicas artísticas y utilizando las herramientas adecuadas





<p>cultura, para entender cómo se convierte en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz . relevantes, así como su función y finalidad</p>	<p>de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.2 Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 1.3 Analizar la importancia de las formas geométricas</p>	<p>análisis de las obras de arte. No conoce ni demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas para el trazado de las formas geométricas básicas . No identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. Realiza análisis de las obras de arte. Identifica los elementos del lenguaje visual y plástico como una forma de comunicación siendo capaz de crear mensajes visuales básicos. Conoce y utiliza recursos digitales y aplicaciones</p>	<p>interés. Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . Pero no identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. Realiza análisis de las obras de arte. Identifica los elementos del lenguaje visual y plástico como una forma de comunicación siendo capaz de crear mensajes visuales básicos. Conoce y utiliza recursos digitales y aplicaciones</p>	<p>nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas con precisión. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y capacidad de Análisis. Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas con limpieza. Identifica los elementos básicos</p>	<p>capacidad de análisis. Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . e identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. A partir de los cuales experimenta análisis de las obras de arte con actitud analítica y distingue las diferencias entre las técnicas artísticas. Identifica los</p>	<p>tanto en el campo artístico como técnico . Entrega las tareas con limpieza y puntualidad . Muestra un nivel alto de conocimientos en la materia y lo manifiesta en su ejecución. Domina las técnicas básicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y capacidad de análisis e incorpora de forma autónoma otros procesos</p>
--	---	---	--	--	---	--



<p>d, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (trazados geométricos básicos) ni los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado. nazarí (trazados</p>	<p>ricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomándolo como modelo el legado andalusí y el mosaico romano . 2.1 Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso o que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando</p>	<p>comunicación No conoce ni utiliza recursos digitales ni aplicaciones relacionadas con la actividad artística o plástica  No identifica o reconoce de forma razonada la importancia del proceso creativo como transición entre la imaginación y la realidad . No es respetuoso con la diversidad cultural como</p>	<p>relacionadas con la actividad artística o plástica pero tiene dificultades  Identifica y reconoce de forma razonada la importancia del proceso creativo como transición entre la imaginación y la realidad. Aunque no muestra la suficiente imaginación necesitado de modelos aportados y le cuesta trasladarlos al papel  No desarrolla del todo mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas</p>	<p>del lenguaje visual  Realiza análisis de las obras de arte con actitud analítica  Identifica los elementos del lenguaje visual y plástico como una forma de comunicación siendo capaz de crear mensajes visuales creativos  Conoce y utiliza recursos digitales y aplicaciones</p>	<p>elementos del lenguaje visual y plástico como una forma de comunicación siendo capaz de crear mensajes visuales creativos con nuevos materiales  Utiliza con destreza recursos digitales y aplicaciones relacionadas con la actividad artística o plástica con bastante capacidad creativa  Identifica y reconoce de forma razonada la importancia del</p>	<p>artísticos propios.  Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . Pero no identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. A partir de los cuales experimenta incluyendo en el proceso nuevos materiales optimizando el resultado.  Realiza análisis de las obras de arte con actitud analítica y distingue las diferencias entre las técnicas artísticas</p>
---	--	--	--	---	---	---



geométricos básicos ) y los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado. Ejecuta con un nivel básico los trazados geométricos geométricos básicos ) y los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado. Ejecuta los trazados	estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés	fuentes de enriquecimiento. No desarrolla Mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas, propias, No valora el patrimonio ni desarrolla interés por el gusto estético ni respeta la variedad de expresiones culturales. No realiza trabajos de composición inspirados	propias pero se esfuerza por conseguirlo. Valora el patrimonio y desarrolla el interés por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales de forma limitada. Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza aunque su nivel es básico. Domina algunas de las técnicas de expresión gráfico-plásticas sobre superficie bidimensionales: grafito, acuarela, acrílico... sobre papel. Distingue propuestas	relaciones con la actividad artística o plástica sin dificultad y con cierta creatividad. Identifica y reconoce de forma razonada la importancia del proceso creativo como transición entre la imaginación y la realidad. Y muestra a la suficiente imaginación para la realización de actividades y	proceso creativo como transición entre la imaginación y la realidad. Y muestra imaginación para la realización de actividades y trasladando el papel con soltura y limpieza y creatividad con destreza en alguna técnica. Desarrolla del todo mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas propias con bastante creatividad. Valora el patrimonio o y desarrolla el interés	Identifica los elementos del lenguaje visual y plástico como una forma de comunicación siendo capaz de crear mensajes visuales creativos experimentando con nuevos materiales y nuevas formas de creación. Utiliza con destreza y disfruta con los recursos digitales y aplicaciones relacionadas con la actividad artística o plástica con mucha creatividad. Identifica y reconoce
---	---	---	--	--	--	--



<p>s geométricos con limpieza y claridad. legado nazari (trazos geométricos básicos) y los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado. Ejecuta los trazos geométricos con limpieza y claridad. fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de</p>	<p>una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.3 Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.</p>	<p>os en la naturaleza ni domina las técnicas de expresión gráfico-plásticas sobre superficie bidimensional, grafito, acuarela, acrílico... sobre papel. No distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes. Ni siente curiosidad por su conocimiento ni las analiza ni desarrolla</p>	<p>plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes. No siente la suficiente curiosidad por su conocimiento llegando a analizarlas correctamente. No desarrolla del todo su propio imaginario aunque lo intenta.. Su actitud es buena aunque no muestra mucho interés por potenciar su imaginación. Trabaja en equipo adoptando una posición pasiva en la cual no toma decisiones, no se implica y utiliza el</p>	<p>traslados al papel con soltura y limpieza mecánicos de autonomía para analizar producciones artísticas propias y se esfuerza por conseguirlo. Valoran el patrimonio y desarrollando el interés por el gusto estético. respetando la variedad de expresiones culturales. Realiza</p>	<p>por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales. Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza con dominio de las técnicas de expresión gráfico-plásticas sobre superficie bidimensional (grafito, acuarela, acrílico... sobre papel con limpieza y buena presentación. Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes</p>	<p>de forma razonada la importancia del proceso creativo como transición entre la imaginación y la realidad. Y muestra imaginación para la realización de actividades y trasladarlos al papel con soltura y limpieza y creatividad utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas. Disfruta de los mecanismos para analizar producciones artísticas propias, consiguiendo plenamente.. Valora</p>
--	--	--	---	--	---	---



<p>nuestro legado Ejecutivo los trazados geométricos con limpieza y Planificaa y practica actividades de tipo técnico y artístico de forma habitual , experimentando con las diferentes técnicas artísticas y utilizando las herramientas adecuadas tanto en el campo artístico como técnico . Entrega las tareas con</p>	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizarlas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario</p> <p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del</p>	<p>la en su propio imaginario. Su actitud es pasiva y no muestra interés por desarrollar su imaginación</p> <p>No disfruta ni sabe argumentar el disfrute que puede aportar una creación artística . No respeta ni muestra interés por el trabajo en equipo</p> <p>No muestra predisposición para la realización y presentación</p>	<p>trabajo de los demás en beneficio propio</p> <p>Apenas muestra la suficiente predisposición para la realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales básicas y comparte dicho material con el resto de compañeros</p> <p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual , se esfuerza por conocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales</p>	<p>trabajos de composición inspirados en la naturaleza con cierto nivel. Domina algunas de las técnicas de expresión gráfico plásticas sobre superficie bidimensional (grafito, acuarela, acrílico. . . sobre papel pero precisa de más limpieza y mejorar el acabado y la presentación</p> <p>Distingue y propone</p>	<p>con curiosidad por su conocimiento analizando las correctamente. Desarrolla su propio imaginario Su actitud es muy buena y muestra mucho interés por potenciar su imaginación.</p> <p>Trabaja en equipo y tiene claro su rol, los cuales han sido asignados bajo consenso . Aporta al grupo, aunque no toma decisiones.</p> <p>Muestra predisposición para la</p>	<p>el patrimonio y desarrolla con facilidad el interés por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales</p> <p>Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza con dominio y sutura de las técnicas gráficas sobre superficie bidimensional (grafito, acuarela, acrílico... sobre papel con limpieza, buena presentación y aportando su impronta</p>
---	--	---	---	--	--	--



<p>limpieza y puntualidad . Muestra un nivel alto de conocimientos en la materia y lo manifiesta en su ejecución</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis intercomunicación, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural</p>	<p>arte en todas sus formas y vertientes, comparando con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p> <p>3.3 Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas , comparando estas producciones con el resto</p>	<p>de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales básicas ni para compartir dicho material con el resto de compañeros</p> <p>No es capaz de identificar la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual ni conoce las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales</p> <p>No muestra interés</p>	<p>No muestra apenas interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpore elementos heredados de él con el mínimo esfuerzo</p> <p>Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con el mínimo esfuerzo</p> <p>experimentación con las técnicas artísticas a través de los diferentes soportes . Realiza las actividades que se proponen desde la asignatura aunque puede</p>	<p>stas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes con la suficiente curiosidad por su conocimiento y llegando a analizarlas correctamente. Pero no desarrolla del todo su propio imaginario aunque lo intenta. . Su actitudes buena y muestra interés por potenciar su</p>	<p>realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con buen nivel, y autonomía y comparte dicho material con el resto de compañeros</p> <p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos acerca de las diversas técnicas y</p>	<p>personal</p> <p>Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes Con curiosidad por ampliar sus conocimientos analizando las correctamente. desarrolla al máximo su propio imaginario . Su actitudes excelente, mostrando mucho interés por potenciar su imaginación logrando variados resultados</p> <p>Trabaja en equipo y tiene claro su rol, los cuales han sido asignados bajo consenso.</p>
---	--	---	--	---	--	---



<p>ural, así como para superar estereotipos . 3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético , para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>del alumno 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia 4.2 Anal</p>	<p>por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. No realiza trabajos donde incorpore elementos heredados de él No participa en las actividades colectivas planteadas en clase No muestra interés por la experimentación con las diferentes técnicas artísticas a través de los diferentes soporte</p>	<p>mejorar su rendimiento Diseña y organiza actividades en clase y participa de las mismas con el mínimo esfuerzo Muestra poco interés describir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo pero le falta precisión Reconoce pero no sabe analizar del todo los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales Realiza elaboraciones propias</p>	<p>imaginación. Trabaja en equipo y tiene claro su rol, el cual le ha sido asignado. Aporta al grupo, aunque no toma decisiones. Muestra la suficiente predisposición para la realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con cierto nivel y</p>	<p>lenguajes artísticos actuales Muestra mucho interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpora elementos heredados de él con facilidad Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con predisposición Muestra mucho interés por la experimentación con las técnicas artísticas</p>	<p>Aporta al grupo y participa en la toma de decisiones de forma activa, por lo que siente suyo el producto final, del cual le preocupa la calidad y finalización . Muestra una predisposición abierta y ágil para la realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con nivel alto y autonomía y comparte dicho material con el resto de compañeros</p>
--	--	---	---	---	---	--



<p>4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y No es capaz de identificar la influencia que el hecho artístico tiene en</p>	<p>izar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias . 5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovi</p>	<p>s ni por las actividades que se proponen desde la asignatura o las realiza con poca limpieza y mala presentación No muestra iniciativa por la realización del diseño de actividades ni individuales ni en grupo No muestra interés por descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se</p>	<p>pero no muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. No respeta las producciones de los compañeros ni muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecerle Manifiesta muy poco interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales. Trae los materiales adecuados a la</p>	<p>autonómia Y comparate dicho material con el resto de compañeros Identific a la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual conoce y se esfuerza por conocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales Muestra un interés por descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo de forma, precisa clara y limpia</p>	<p>a través de los diferentes soportes . Realiza con éxito las actividades que se proponen desde la asignatura Diseña y organiza actividades en clase y se implica en su puesta en práctica. Muestra un interés por descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo de forma, precisa clara y limpia</p>	<p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual . conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos acerca de las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales explorando y ampliando sus conocimientos para alcanzar más nivel. Muestra mucho interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos</p>
--	--	--	--	---	---	--





<p>la sociedad actual ni conoce las diversas técnicas y</p> <p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual, se esfuerza por</p> <p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual conoce y se esfuerza por conocer las diversas</p> <p>Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en</p>	<p>suales, a través de la experiencia con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando</p>	<p>puede producir y presentar un trabajo</p> <p>No reconoce ni sabe analizar los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales</p> <p>No realiza elaboraciones propias ni muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. No</p>	<p>materia (Lápiz, rotuladores, compás...) de manera intermitente</p> <p>Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás</p> <p>Realiza trabajos individuales con el mínimo esfuerzo. Participa en</p>	<p>culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpora elementos heredados de él con esfuerzo</p> <p>Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con esfuerzo</p> <p>Muestra interés por la experimentación con técnicas artísticas a través de los diferentes soportes</p>	<p>Reconoce y sabe analizar con habilidad los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales y los pone en práctica en sus trabajos</p> <p>Realiza elaboraciones propias y muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. Respeta las producciones de los compañeros y muestra interés</p>	<p>donde incorpora elementos heredados de él con soltura y resultados optimos</p> <p>Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con predisposición y buen saber hacer</p> <p>Muestra mucho interés por la experimentación con las técnicas artísticas a través de los diferentes soportes. Realiza con éxito las actividades que se proponen desde la asignatura con predisposición de ayuda a sus compañero</p>
--	---	--	---	--	--	---



<p>la sociedad actual conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual . conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos acerca de las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales explorando abierta y respetuosamente,</p>	<p>iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. 5.3 Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos. 6.1 Explicar su pertenencia</p>	<p>respetar las producciones de los compañeros ni muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer No manifiesta interés ni desarrolla la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales No trae los materiales adecuados a la</p>	<p>trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás sin apreciar importancia que tienen las manifestaciones artísticas y las producciones de dibujo técnico como base para el diseño y elaboración de objetos de uso básico Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en</p>	<p>s . Realiza con soltura las actividades que se proponen desde la asignatura Diseña y organiza actividades en clase y se implica lo suficiente en su puesta en práctica . Muestra interés por descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo y o lleva a cabo con destreza y un elevado nivel</p>	<p>por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer implicándose con una actitud participativa Manifiesta poco interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás... ) de manera permanente</p>	<p>s Diseña y organiza actividades en clase y , se implica en su puesta en práctica y lidera al grupo Muestra un interés alto por descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo y o lleva a cabo con destreza y un elevado nivel Reconoce y sabe analizar de forma desvelada los aspectos sociales que dan lugar a las</p>
---	--	--	--	---	---	---



<p>tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y</p>	<p>ncia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno</p>	<p>materia (Lápiz, rotuladores, compás...).</p> <p>No realiza trabajos individuales ni participa en trabajos en grupo, no mostrando interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno</p> <p>No muestra una actitud abierta ni interés por conocer la importancia que</p>	<p>proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p> <p>Realiza las actividades con poca planificación y poca autorregulación. No cumple los plazos establecidos. Utiliza las herramientas técnicas o artísticas con limpieza pero le falta precisión</p>	<p>producir y presentar un trabajo pero le falta precisión</p> <p>Reconoce y sabe analizar los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales</p> <p>Realiza elaboraciones propias y muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales</p>	<p>nte</p> <p>Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás</p> <p>Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en común</p> <p>Realiza</p>	<p>diferentes corrientes artísticas actuales y los pone en práctica en sus trabajos desarrollando su identidad propia con un sello personal</p> <p>Realiza elaboraciones propias pero no muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. No respeta las producciones de los compañeros ni muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros</p>
--	--	---	--	--	---	--



<p>soporte s en función de la intencio nalid ad, para expresa r la visión del mundo, las emocio nes y los sentimi entos propios, así como para mejorar la capacida de comuni cación y desarrol lar la reflexió n crítica y la autocon fianza 6. Apropi arse de las referenc ias cultural es y artística s del entorno, identific ando sus</p>	<p>en la elabora ción de produc ciones propias , mostra ndo una visión person al. 6.3Ente nder y concebi r la historia del arte y la cultura, y tambié n la propia produc ción artística , como un todo continuo e indeslig able, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se constru yen las creacio nes del</p>	<p>tienen las manifes tacio nes artística s y las produc ciones de diseño así como del dibujo técnico como base para el diseño y elabora ción de objetos de uso básico</p> <p>No realiza diseños propios ni particip a en proyect os de grupo en activida des, trabajos que puedan tener una salida a un público</p>	<p>es del entorno con un nivel básico. respet a las produc ciones</p> <p>de los compa ñeros y muestra interés por el trabajo del resto de los compa ñeros como aporte que puede enrique cer pero no se implica lo suficien te</p> <p>Manifi sta muy poco interés por desarro llar la creativi dad a través del uso de las</p>	<p>diseños partiendo de un modelo partiendo de un modelo y participa en proyectos de grupo en actividad es, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p>	<p>como aporte que puede enriquecer implicándo se en el trabajo colectivo implicándo se con actitud participativ a y colaborativ a con la profesora</p> <p>Manifiesta mucho interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales.</p> <p>Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores , compás...) de manera permanente</p> <p>Realiza</p>
---	---	--	---	---	--



<p>singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>7Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para</p>	<p>presente</p> <p>7.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soporte</p>	<p>desde el No realiza diseños propios ni participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p> <p>No realiza las actividades. No planifica con autorregulación la entrega de tareas ni cumple los plazos establecidos. No</p>		<p>distintas técnicas visuales o audiovisuales</p> <p>Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás ...) de manera intermitente</p> <p>Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superar</p>	<p>trabajos individuales de calidad</p> <p>Participa en trabajos en grupo, mostrando bastante interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo y la observación</p> <p>Realiza trabajos individuales con una habilidad innata</p> <p>Participa en trabajos en grupo, mostrando interés por ayudar a sus compañeros mediante la elaboración de producciones</p>
---	---	--	--	---	---



<p>integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>s y herramientas</p> <p>7.2Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superar se y demostrando un criterio propio</p> <p>8.1Reconocer los</p>	<p>utiliza las herramientas técnicas o artísticas con limpieza y precisión .</p>		<p>se median te la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás</p> <p>Realiza trabajos individuales esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, nomost rando el suficiente interés por superar se median te la elaboración de producciones artísticas</p>	<p>artísticas inspiradas en el entorno y los lidera haciendo que mejore el rendimiento del equipo</p> <p>Realiza diseños partiendo de un modelo y participa en proyectos de grupo en actividades , trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p> <p>Realiza diseños partiendo de un modelo y participa en proyectos de grupo en actividades que</p>
--	--	--	---	--	---



<p>diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2 Desarrollar produc</p>			<p>s inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás</p> <p>Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p> <p>Realiza diseños partiendo de un modelo y no particip</p>	<p>puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño. Los ejecuta con rapidez</p>
---	--	--	---	--



<p>ciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones</p>			<p>a en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño</p>		
--	--	--	--	--	--





	<p>y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar las, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

La evaluación del alumnado se realizará, preferentemente, a través de la **observación continuada** de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de



Castilla-La Mancha



desarrollo de las competencias específicas u objetivos de la materia, según corresponda.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como **ejercicios de aplicación práctica** de los saberes explicados en clase, cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado. Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación del alumnado.

Se tendrá muy en cuenta **el interés por la asignatura así como el traer el material diario requerido y el respeto a los compañeros así como al profesorado**





## 9-. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Como ya se dijo al principio en la introducción se dispone de una serie de recursos como impresora y ordenador de mesa , un proyector próximamente, y un aula materia bastante grande y con lavabo, además de recursos como biblioteca de aula y otros materiales fungibles como pinceles, cartulinas, etc.

No se considera necesario el uso de un libro ya que es el propio profesor el que genera sus propios materiales aportando los recursos necesarios al alumnado, tanto apuntes como láminas de aplicación al desarrollo del temario. Al principio de cada trimestre el profesor deja en conserjería las láminas correspondientes a ese periodo y el alumnado debe comprarlas, respecto a bachillerato, como el alumnado no es muy numeroso el profesor es quien proporciona los apuntes y las láminas de forma gratuita a cargo del departamento.



## 10-. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los docentes que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorios tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas. Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos e instituciones culturales.
- Participación en concursos plásticos a escala local o nacional
- Exposiciones de alumnos en el centro o fuera de él.
- Organización, en el marco de la Semana Cultural u otras fechas señaladas, de concursos de pintura o cualquier otra expresión plástica.(carnavales concurso de máscaras, Navidad concursos con esta temática, día del libro



producción de marcadores ,y otros que puedan surgir en colaboración con otros departamentos).

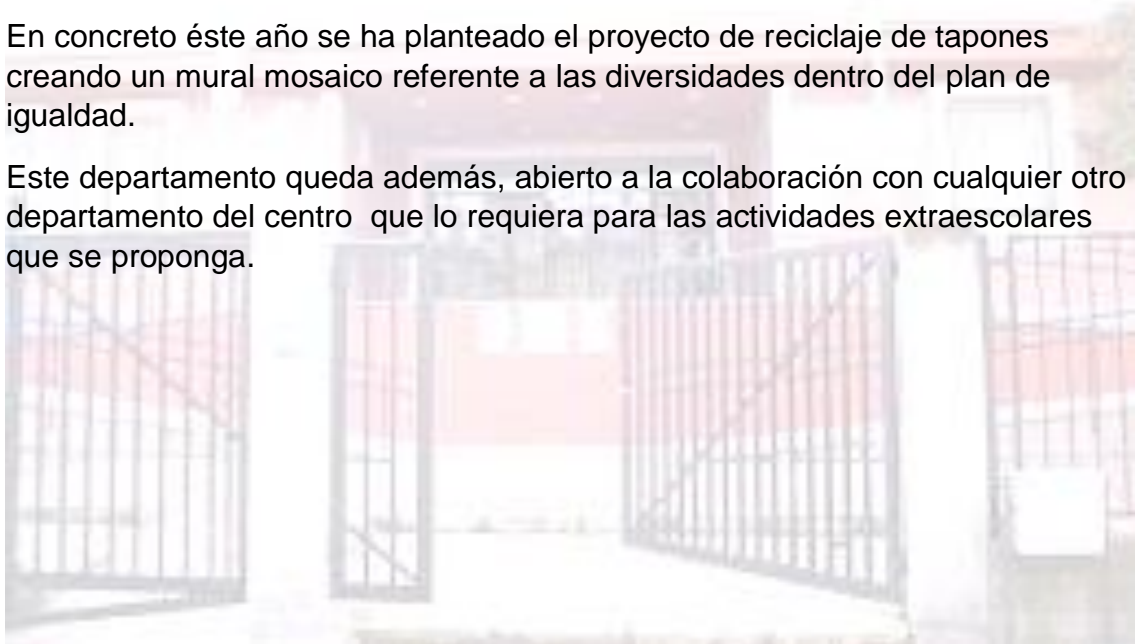
Este departamento además está dentro del proyecto de mejora y adecuación de los patios del centro con elementos de reciclaje propuesto por el departamento de biología con el que se colabora activamente además, en el proyecto de huerto solidario haciendo la sementera de semillas para replantar más tarde en el huerto y demás tareas para lo que se nos requiera.

El proyecto de mejora de patios se tratará de por medio de elementos de reciclaje como pueden ser neumáticos grandes reciclados, decorados por lo alumnos y dispuestos en zonas estratégicas del patio, rellenarlos de tierra fértil y plantar en ellos plantas olorosas y flores para embellecer las zonas más dejadas del patio. Serán los alumnos de la asignatura los que llevarán a cabo esta misión junto con los profesores de plástica y biología.

También se planea terminar los graffittis y paredes decoradas que se comenzaron en cursos anteriores extendiéndose a otras zonas del centro.

En concreto éste año se ha planteado el proyecto de reciclaje de tapones creando un mural mosaico referente a las diversidades dentro del plan de igualdad.

Este departamento queda además, abierto a la colaboración con cualquier otro departamento del centro que lo requiera para las actividades extraescolares que se proponga.



## DIBUJO TÉCNICO I Y II (BACHILLERATO CIENCIAS)

### OBJETIVOS DE LA MATERIA

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permita:

- 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 y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- C) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- p) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

### Competencias clave y descriptores operativos

Siguiendo el currículo, las competencias clave son "desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales". A continuación se exponen las competencias clave con sus respectivos descriptores operativos:

**Competencia en comunicación lingüística (CCL):** La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten



comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

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



convivencia democrática.

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.

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.

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.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

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

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

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

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas,





fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

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

**Competencia digital (CD):** La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

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

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

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

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

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

**Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir



al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

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

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

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de



actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

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

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia 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.

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

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

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

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

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en



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

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la 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.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

### **Competencias específicas**

Las competencias, según el currículo son "desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito". Estas son las competencias específicas que trabajaré en clase:

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de



formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados (CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2).

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 (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2).

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano (STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3).

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles (CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3).

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4).

### Saberes básicos

Los saberes básicos, según el currículo de la ESO, son los "conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas". Para mi materia, son los siguientes:

#### A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.



### B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

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

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

### D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

## Metodología

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.



Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

### Estrategias metodológicas

El Dibujo Técnico I y II, parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero será en esta etapa educativa cuando se consolide. Para ello, es fundamental que el docente comparta con sus alumnos y alumnas qué se va a aprender, y por qué es necesario aprenderlo.

Se partirá siempre de una revisión de los conocimientos previos, y se plantearán situaciones problemáticas bien contextualizadas, así como la realización de tareas que el alumnado deberá resolver haciendo uso de sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que le alumno debe ser capaz de analizar el problema, plantear varias diferentes alternativas y comprender las condiciones que debe cumplir la solución que se busca. De la misma manera, es importante que se establezcan



conexiones entre los conocimientos adquiridos en la geometría plana con los sistemas de representación, y viceversa. De una manera concreta, en el planteamiento metodológico de la materia de Dibujo Técnico I y II destacan los siguientes aspectos didácticos:

- La importancia de los conocimientos previos Hay que conceder desde el aula una importancia vital a la exploración de los conocimientos previos de los alumnos y al tiempo que se dedica a su recuerdo; así se deben desarrollar al comienzo de la unidad todos aquellos conceptos, procedimientos, etc., que se necesitan para la correcta comprensión de los contenidos posteriores. Este repaso de los conocimientos previos se planteará como resumen de lo estudiado en cursos o temas anteriores.

- Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos En Bachillerato, la asignatura es la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento más profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos. No obstante, la fragmentación del conocimiento puede dificultar su comprensión y aplicación práctica. Para evitarlo, aunque los contenidos de la materia se presentan organizados en conjuntos temáticos de carácter analítico y disciplinar, estos conjuntos se integrarán en el aula a través de unidades didácticas que favorecerán la materialización del principio de interdisciplinariedad. De ese modo se facilita la presentación de los contenidos relacionados, tanto entre los diversos bloques componentes de cada una de ellas, como entre las distintas materias. Ello puede hacerse tomando como referente el desarrollo de las competencias clave a las que ya hemos aludido; también y más concretamente, por medio de los contenidos comunes-transversales, construyendo conceptos claves comunes y subrayando el sentido de algunas técnicas de trabajo que permitan soluciones conjuntas a ciertos problemas de conocimiento.

Otros procedimientos que pueden incidir en este aspecto son:

- Planificación, análisis, selección y empleo de estrategias y técnicas variadas en la resolución de problemas. La resolución de problemas debe servir para ampliar la visión técnica de la realidad, para estimular la creatividad y la valoración de las ideas ajenas, para desarrollar la habilidad para expresar gráficamente las ideas propias y reconocer los posibles errores cometidos.
- Lectura comprensiva de representaciones gráficas y de textos relacionados con el planteamiento y resolución de problemas.

- Programación adaptada a las necesidades de la materia La programación debe ir encaminada a una profundización científica de cada contenido, desde una perspectiva analítica. El desarrollo de las experiencias de trabajo en el aula, desde una fundamentación teórica abierta y de síntesis, buscará la alternancia entre los dos grandes tipos de estrategias: expositivas y de





indagación. De gran valor para el tratamiento de los contenidos resultarán tanto las aproximaciones intuitivas como los desarrollos graduales y cíclicos de algunos contenidos de mayor complejidad. Los conceptos se organizan en unidades, y estas, en bloques o núcleos conceptuales.

Los procedimientos se han diseñado en consonancia con los contenidos conceptuales, estructurando una programación adecuada a las capacidades de los alumnos.

Las actitudes, como el rigor, la limpieza, el orden, la perseverancia, la cooperación y la responsabilidad son fundamentales en el desarrollo global del alumnado, teniendo en cuenta que el Bachillerato es una etapa que en la que se consolidan los profundos cambios físicos y psíquicos en los alumnos y se establecen las bases que forjarán su personalidad futura. Esta peculiaridad nos obliga a favorecer el planteamiento de actividades que propicien actitudes relativas al desarrollo de una autoestima equilibrada y una correcta interacción con los demás.

- Exposición por parte del profesor y diálogo con los alumnos Teniendo en cuenta que es el alumno el protagonista de su propio aprendizaje, el profesor debe fomentar, al hilo de su exposición, la participación de los alumnos, evitando en todo momento que su exposición se convierta en un monólogo. Esta participación la puede conseguir mediante la formulación de preguntas o la propuesta de actividades.

Este proceso de comunicación entre profesor-alumno y alumno-alumno, que en ocasiones puede derivar en la defensa de posturas contrapuestas, lo debe aprovechar el profesor para desarrollar en los alumnos la precisión en el uso del lenguaje científico, expresado en forma oral o escrita.

Esta fase comunicativa del proceso de aprendizaje puede y debe desarrollar actitudes de flexibilidad en la defensa de los puntos de vista propios y el respeto por los ajenos.

- Referencia al conjunto de la etapa El proyecto curricular de la materia de Dibujo Técnico se concibe como un itinerario de dos cursos que permita al alumnado alcanzar los objetivos generales de la etapa y un nivel adecuado en la adquisición de las competencias clave, además de preparar al alumnado para continuar estudios superiores con garantías de éxito. Su orientación ha de contribuir a la formación integral de los alumnos, facilitando la autonomía personal y la formación de criterios personales, además de la relación correcta con la sociedad y el acceso a la cultura. Todo ello nos obliga a una adecuada distribución y secuenciación de la materia entre 1º y las de 2.º de Bachillerato. Para que todo el planteamiento metodológico sea eficaz **es fundamental que el alumno trabaje de forma responsable a diario**, que esté motivado para aprender y que participe de la dinámica de clase. Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

A) Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarles a participar.



B) Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.

C) Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.

Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

D) Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos

### Situaciones de aprendizaje

fundamentalmente se **emplearán láminas con ejercicios de aplicación** de prácticas de dibujo también se valorará la investigación personal de cada alumno en relación al saber determinado que estemos explicando, también se contará para calificar al menos una prueba de dibujo al mes a modo de resumen de contenidos dados a lo largo de dicho mes, la prueba podrá ser en un tiempo y forma determinados (examen convencional) o bien preguntas aleatorias en clase del tema correspondiente

### Evaluación

De acuerdo con el currículo, "la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora". En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes la consecución de los objetivos de etapa y el grado de adquisición de las competencias clave, que mediremos a través de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.

### Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

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

Competencia específica 2.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3.



- 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
  - 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
  - 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
  - 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
  - 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
- Competencia específica 4.

- 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
  - 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.
- Competencia específica 5.

- 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
- 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

### **Instrumentos de evaluación**

los instrumentos empleados para la calificación serán : Láminas de realización en el aula y en casa, trabajos de investigación y ampliación de forma individual en casa por parte del alumnado, y un examen o prueba base al final de cada mes y éstos serán recopilatorios de lo aprendido hasta entonces

### **Criterios de calificación**

1-Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas focomunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final

. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planostografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.



3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles

5. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas n el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema y /o figura de análisis elaborada previamente

6- Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

### Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es el conjunto de medidas que tomamos como docentes para atender las necesidades de un grupo heterogéneo. De acuerdo con el artículo 13 del currículo nacional, "la intervención educativa contemplará la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y las niñas e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado". Para ello, a continuación se detallan las medidas que se llevarán a cabo en el aula:

El Dibujo Técnico I y II, parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero será en esta etapa educativa cuando se consolide. Para ello, es fundamental que el docente comparta con sus alumnos y alumnas qué se va a aprender, y por qué es necesario aprenderlo. Se partirá siempre de una revisión de los conocimientos previos, y se plantearán situaciones problemáticas bien contextualizadas, así como la realización de tareas que el alumnado deberá resolver haciendo uso de sus conocimientos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que le alumno debe ser capaz de analizar el problema, plantear varias



diferentes alternativas y comprender las condiciones que debe cumplir la solución que se busca. De la misma manera, es importante que se establezcan conexiones entre los conocimientos adquiridos en la geometría plana con los sistemas de representación, y viceversa.

De una manera concreta, en el planteamiento metodológico de la materia de Dibujo Técnico I y II destacan los siguientes aspectos didácticos:

- La importancia de los conocimientos previos Hay que conceder desde el aula una importancia vital a la exploración de los conocimientos previos de los alumnos y al tiempo que se dedica a su recuerdo; así se deben desarrollar al comienzo de la unidad todos aquellos conceptos, procedimientos, etc., que se necesitan para la correcta comprensión de los contenidos posteriores. Este repaso de los conocimientos previos se planteará como resumen de lo estudiado en cursos o temas anteriores.

- Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos En Bachillerato, la asignatura es la forma básica de estructuración de los contenidos. Esta forma de organización curricular facilita, por un lado, un tratamiento más profundo y riguroso de los contenidos y contribuye al desarrollo de la capacidad de análisis de los alumnos.

No obstante, la fragmentación del conocimiento puede dificultar su comprensión y aplicación práctica. Para evitarlo, aunque los contenidos de la materia se presentan organizados en conjuntos temáticos de carácter analítico y disciplinar, estos conjuntos se integrarán en el aula a través de unidades didácticas que favorecerán la materialización del principio de interdisciplinariedad.

De ese modo se facilita la presentación de los contenidos relacionados, tanto entre los diversos bloques componentes de cada una de ellas, como entre las distintas materias. Ello puede hacerse tomando como referente el desarrollo de las competencias clave a las que ya hemos aludido; también y más concretamente, por medio de los contenidos comunes-transversales, construyendo conceptos claves comunes y subrayando el sentido de algunas técnicas de trabajo que permitan soluciones conjuntas a ciertos problemas de conocimiento

. Otros procedimientos que pueden incidir en este aspecto son:

- Planificación, análisis, selección y empleo de estrategias y técnicas variadas en la resolución de problemas. La resolución de problemas debe servir para ampliar la visión técnica de la realidad, para estimular la creatividad y la valoración de las ideas ajenas, para desarrollar la habilidad para expresar gráficamente las ideas propias y reconocer los posibles errores cometidos.
- Lectura comprensiva de representaciones gráficas y de textos relacionados con el planteamiento y resolución de problemas.
- Programación adaptada a las necesidades de la materia

**PERFIL COMPETENCIAL DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO I Y II DE BACHILLERATO: CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA Y UNIDAD DIDÁCTICA QUE LOS DESARROLLA**

SABERES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC	UD
<b>BLOQUE 1 GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>			
<input type="checkbox"/> Resolución de problemas geométricos. <input type="checkbox"/> Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. <input type="checkbox"/> Polígonos. Aplicaciones. <input type="checkbox"/> Construcción de figuras planas equivalentes. <input type="checkbox"/> Relación entre ángulos en la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. <input type="checkbox"/> Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. <input type="checkbox"/> Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias. <input type="checkbox"/> Trazado de curvas cónicas y técnicas: - Curvas técnicas.	1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones	CE C CM CT	Ud 1
	2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando la construcción auxiliar utilizada y los puntos de enlace	CM CT	Ud 1
	3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y	CM C CA A CM CT	Ud 2
		CM	Ud



<p>Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. - Curvas cónicas.</p> <p>Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia y tangencia.</p> <p><input type="checkbox"/> Transformaciones geométricas : - Afinidad. determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. - Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación</p>	<p>CT CM C CA A</p> <p>CM C CA A CM CT</p> <p>CE C CM CT CA A</p>	<p>2</p> <p>Ud 3Y 4</p> <p>Ud 5</p>
---	--	---	---

**BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

### BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

<input type="checkbox"/> Elaboración de bocetos, croquis y planos. <input type="checkbox"/> El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. <input type="checkbox"/> El proyecto: tipos y elementos. <input type="checkbox"/> Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. <input type="checkbox"/> Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. <input type="checkbox"/> Elaboración de dibujos acotados. <input type="checkbox"/> Croquización de piezas y conjuntos. - Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.	8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas y planificando de manera conjunta su desarrollo	CCL CSC CAA	Ud13
<input type="checkbox"/> Presentación de proyectos. - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo		CMCT CAA	Ud13
<input type="checkbox"/> - Posibilidades de		CMCT CCL	Ud13  Ud14





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

### DIBUJO TÉCNICO I Y II BACHILLERATO: TEMPORALIZACIÓN

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>	UNIDAD 1: Trazados en el plano UNIDAD 2: Trazado de tangencias UNIDAD 3: Curvas cónicas UNIDAD 4: Curvas técnicas UNIDAD 5: Trazado de tangencias Cierre de bloque I
<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>	UNIDAD 6: Sistema diédrico UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico UNIDAD 8: Figuras en sistema diédrico UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico UNIDAD 10: Sistema axonométrico UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera UNIDAD 12: Sistema de planos acotados Cierre de bloque II
<b>TERCER TRIMESTRE</b>	UNIDAD 13: Proyectos UNIDAD 14: Dibujo asistido por ordenador Cierre de bloque III

Esta temporalización queda abierta a cambios( como por ejemplo comenzar el curso por el tema del diédrico que es una unidad más compleja y requiere más tiempo) así si el profesor decide cambiar el orden de esta programación queda abierta a cambios que mejoren el aprendizaje del alumnado y faciliten la comprensión y asimilación de la materia.

### MATERIALES Y RECURSOS

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato ha de favorecer la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

Desde este principio general, en esta materia, cuya finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas, científicas y artísticas, la metodología deberá ir encaminada a conseguir estos Así pues, el alumnado



utilizará el dibujo técnico como una herramienta con la que se puede expresar de forma inmediata, por lo que parece necesario poner más énfasis en el trazado y croquizado a mano alzada que un excesivo adiestramiento instrumental. Los procesos de aprendizaje deben girar siempre que sea posible en torno a actividades de carácter práctico, que posibiliten el desarrollo de las todas las capacidades involucradas.

Esta forma de organizar los contenidos educativos en torno a actividades que promueven el aprendizaje directo del alumnado, supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los contenidos educativos: hechos, conceptos y principios, destrezas y habilidades, y actitudes y valores. Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia.

De esta forma se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado y su aprendizaje se deberá realizar de forma que resulte significativo; es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende; así por ejemplo, la utilización de modelos reales para la realización de croquis, o la identificación de elementos normalizados en planos técnicos ya ejecutados, ayudan en este sentido. La mayoría de las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria. El trabajo en clase será eminentemente práctico, con explicaciones teóricas encaminadas a la resolución de ejercicios. Los alumnos tomarán apuntes de las partes del temario que dará el profesor y contarán con el apoyo del libro de texto, DIBUJO TÉCNICO 1. Editorial DONOSTIARRA. y DIBUJO TÉCNICO II de la misma editorial.

Pero dentro de aula contarán además con bastantes libros de consulta entre los que podemos destacar

Rodríguez de Abajo, F. Javier: Dibujo geométrico y croquización.

. Rodríguez de Abajo, Fco. Javier y Álvarez Bengoa, Victor:

. Izquierdo Asensi, F.: Geometría descriptiva. Ed. Dossat.



Varios manuales de geometría espacial y plana como editorial SM, para bachillerato, Casals , Oxford, etc

. Recursos on-line o <http://ares.cnice.mec.es/dibutec/index3.html> o [http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2002/geometria\\_vistas/](http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2002/geometria_vistas/) o <http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/108d/index.html> o <http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/dibujotecnico/index.html> o [http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/11\\_ejercicios\\_de\\_dibujo\\_tecnico/cursos/index.html](http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/11_ejercicios_de_dibujo_tecnico/cursos/index.html) o <http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/planos/index.swf> o <http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/vision/index.html> o <http://w3.cnice.mec.es/recursos/bachillerato/dibujo/tecnico/normalizacion/index.htm>

**PLANES DE RECUPERACIÓN** Para aquellos alumnos que dentro del curso no superen los exámenes de evaluación, se realizarán otros de recuperación por evaluación. Habrá además un examen global a final de curso para aquellos que aún así no aprueben por evaluaciones, y otro más en el mes de Junio. Los alumnos que por faltas de asistencia, 25%, hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán presentarse a la prueba global de final de curso.

### ACTIVIDADES EXTRA CURRICULARES

Puesto que la etapa del bachillerato tiene un marcado carácter terminal, las actividades se relegaran solo al 1º curso, en segundo se concentrarán esfuerzos para lograr el objetivo de obtener unas calificaciones que permitan el tránsito a la universidad, o a ciclos formativos .

Estas actividades serán fundamentalmente las que otros departamentos demanden como ayuda , ya que este departamento siempre estará dispuesto a colaborar en tareas interdisciplinarias.



# CREACIONES ARTÍSTICAS Y AUDIOVISUALES

## ( 2ºBACHILLERATO CIENCIAS)

### 1-OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE

En la materia de Creaciones Artísticas se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador.

Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística.

Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje.

El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de **cuatro competencias** específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de **la competencia en conciencia y expresión culturales**, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.



Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

**Los criterios de evaluación**, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes **técnicas artísticas** que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «**Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia**», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

**Dado su carácter práctico**, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar



situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación.

La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes

que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

## 2-Competencias específicas.

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

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.



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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1,

CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales.

Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3,



CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5,

CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza





audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3,

CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

### 3- Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus

aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura,

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

Competencia específica 2.

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



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

Competencia específica 3.

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

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

Competencia específica 4.

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

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

4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

## 4-Saberes básicos Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS MISMOS

A-Técnicas gráfico-plásticas.  
(PRIMER TRIMESTRE)

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.



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

Arte y naturaleza.

- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B- Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia .

( SEGUNDO Y TRECER TRIMESTRE)

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

## 11-. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.

La evaluación ha de ser un proceso continuo, de ahí, que a la hora de responder a la pregunta ¿cuándo evaluar?, inevitablemente, debemos responder que durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; lo que nos lleva a la utilización de diferentes instrumentos para realizar cada uno de los momentos de evaluación. Por tanto, dependiendo del momento en el que realicemos la evaluación distinguimos los siguientes tipos de evaluación, con sus respectivos procedimientos o instrumentos de evaluación:

a) Evaluación inicial. Esta evaluación coincide con el inicio de la unidad didáctica y del curso escolar. A través de ella conoceremos el punto de partida, es decir, lo que nuestros alumnos y alumnas conocen sobre los aprendizajes a desarrollar a lo largo de la unidad didáctica. Es uno de los tipos de evaluación básicos, pues nos marcará el camino a seguir, modificando aquellos aspectos de nuestra programación que sean necesarios para adaptarla al nivel y circunstancias de nuestro alumnado, como ciertos objetivos, o nos ayudará a concretar la metodología a utilizar. Los instrumentos, técnicas o procedimientos que utilizaremos para llevarla a cabo son: -Lluvias de ideas. -Preguntas de opción múltiple. -Preguntas abiertas. -Elaboración de definiciones o conceptos que trataremos en la unidad de forma cooperativa. -Debates entre los alumnos sobre aspectos relacionados con el tema.

b) Evaluación formativa, continua e integradora. Se realiza durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y nos permitirá ir ajustando la programación a las necesidades de los alumnos; además con ella el alumno será capaz de detectar sus propias dificultades (saber) y, a partir de aquí, intentar superarlas (saber hacer, saber ser y saber estar). Los procedimientos para la valoración de esta evaluación son: -Comprobar la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave, si bien, su carácter integrador no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia en función de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que se vinculan con los mismos. -La observación sistemática; donde se atenderá a cuestiones como la actitud, el trabajo y el comportamiento del alumno en clase. -La autoevaluación y la coevaluación para los trabajos en grupo. -La autoevaluación y la evaluación del profesor para los trabajos individuales y en grupo.

c) Evaluación final o sumativa. Con esta evaluación valoraremos los resultados alcanzados en el alumnado al final del proceso, certificaremos que han sido alcanzados los objetivos propuestos y desarrollaremos los juicios o valoraciones que nos han ido surgiendo a lo largo de todo el proceso.



d) Otros tipos de evaluación que se utilizarán: -Heteroevaluación. Variada en agentes, además de la que hace el profesor, apreciaremos la capacidad de expresión oral, la capacidad de expresión escrita y el dominio ortográfico, además de los conocimientos adquiridos. -Autoevaluación. El alumno realiza una evaluación de su propio trabajo, con lo que aprende a valorar el mismo, favoreciendo la autocrítica y la reflexión. -Coevaluación. Se trata de una evaluación compartida entre el profesor y los alumnos que se realizará al final de cada uno de los trimestres con la revisión que se hará de los mismos.

e) Evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, se regirá por el principio de inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y la permanencia en el sistema educativo.

f) El Departamento de Orientación del centro elaborará un Plan de Trabajo en el que se especificarán los elementos que deben adaptarse para facilitar el acceso a la evaluación de dicho alumnado. Con carácter general, se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones incluida la evaluación final de etapa, se adapten al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. En la evaluación del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo participará el departamento de orientación y se tendrá en cuenta la tutoría compartida a la que se refiere la normativa vigente (ver apartado 9 de la programación)

## RESPONSABLES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Criterios y procedimientos de la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje .

Para conocer si las actividades programadas están siendo adecuadas para cumplir los objetivos marcados al inicio de curso, cada profesor realizará una evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, en consonancia con el resto de los miembros del departamento. Esto servirá para conocer, valorar y mejorar la contextualización de los objetivos generales a la realidad del alumnado; la funcionalidad de las programaciones de la materia y la coherencia con el proyecto educativo; el desarrollo de las competencias; el uso adaptado de las diferentes variables metodológicas (actividades del alumnado y el profesorado, agrupamientos, materiales) en función de los objetivos, de las características de la materia y de las necesidades del alumnado; la coherencia de la evaluación del alumnado con el modelo, así como la funcionalidad de los criterios de calificación y promoción a la hora de la toma de decisiones. Para ello nos serviremos de varios procedimientos tales como el análisis de los resultados después de cada evaluación comparados con los resultados de la evaluación de diagnóstico; el seguimiento de la programación didáctica en el seno del departamento, así como la opinión y el análisis de los propios alumnos.

Indicadores en la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje Dentro del departamento, evaluamos nuestra labor mediante un informe autodescriptivo



sobre el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Lengua castellana y Literatura. Se valoran los indicadores siguientes (por parte del profesorado del departamento):

Dentro del departamento, evaluamos nuestra labor mediante un informe autodescriptivo sobre el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la materia de Lengua castellana y Literatura. Se valoran los indicadores siguientes (por parte del profesorado del departamento): 1 nada 2 poco 3 suficientemente 4 mucho

1. En relación con la programación.

1 2 3 4

1. Contempla los objetivos generales de la materia, los contenidos, los criterios de evaluación.

2. Son coherentes en cuanto a cantidad y contenido los objetivos, contenidos y criterios de evaluación.

3. Aborda las competencias básicas de la etapa.

4. Secuencia los contenidos a lo largo de la etapa.

5. Define los criterios metodológicos.

6. Define los procedimientos de evaluación y los criterios de calificación.

7. Contempla medidas ordinarias de atención a la diversidad.

8. La programación es coherente con el proyecto educativo.

9. La programación es independiente de una opción editorial.

10. Contempla la realización de salidas y visitas al entorno, en relación con los objetivos propuestos.

11. La programación toma en consideración la utilización de las TIC

2. En relación con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. 1 2 3 4

12. Los objetivos generales hacen referencia a los objetivos generales de la etapa.

13. Están contextualizados en relación con el nivel de desarrollo y de competencia del alumnado.



14. Contempla objetivos y contenidos de hechos, procedimientos y actitudes.
15. Los contenidos están organizados y categorizados en función de bloques temáticos.
16. Las unidades de trabajo se desarrollan en espacios de tiempo amplios.
17. La secuenciación de los contenidos facilita el recuerdo y el repaso.
18. Establece unos mínimos de suficiencia en los criterios de evaluación.
19. Las actividades desarrollan suficientemente los diferentes tipos de contenido.
20. Las actividades favorecen el desarrollo de distintos estilos de aprendizaje.
21. Las actividades favorecen el desarrollo de la creatividad.
22. Las actividades diseñadas toman en consideración los intereses de los alumnos y resultan motivadoras.
3. En relación con la metodología de aula. 1 2 3 4
23. El alumnado participa en la formulación de los objetivos, en la identificación de los contenidos, en la selección de las actividades...
24. El profesorado habitualmente introduce el tema.
25. El profesorado orienta individualmente el trabajo de los alumnos.
26. El alumnado sigue la secuencia de actividades de un texto escolar.
27. Se utilizan otros textos de apoyo.
28. Se utilizan materiales de elaboración propia.
29. Parte de las actividades se realizan en grupo.
30. Se atiende a la diversidad dentro del grupo.
31. La distribución de la clase facilita el trabajo autónomo.
32. La distribución de la clase se modifica con las actividades.
33. El tiempo de la sesión se distribuye de manera flexible.
34. Se usan otros espacios.
35. Se utilizan unidades de tiempo amplias y flexibles.
36. El trabajo del aula se armoniza con el trabajo de casa.
37. La actuación docente en el aula se guía por un enfoque globalizador o interdisciplinar.
38. La actuación docente intenta aprovechar al máximo los recursos del centro y las oportunidades que ofrece el entorno.



- 4. La evaluación 1 2 3 4 39. Se valora el trabajo que el alumno desarrolla en el aula. 40. Se valora el trabajo que el alumno desarrolla en casa.
- 41. Se evalúan los conocimientos previos.
- 42. Se evalúa el proceso de aprendizaje de manera directa y a través de los cuadernos (materiales) de trabajo del alumnado. Programación didáctica Lengua Castellana y Literatura 136
- 43. Se evalúan los resultados.
- 44. Va dirigida a los diferentes tipos de contenido.
- 45. Las pruebas contemplan diferentes niveles de dificultad.
- 46. El procedimiento de corrección facilita la identificación inmediata de los errores.
- 47. Se programan actividades para ampliar y reforzar.
- 48. Participa el alumnado en su evaluación.
- 49. Conoce el alumnado y sus familias los criterios de evaluación y de calificación.
- 50. Se analizan los resultados con el grupo de alumnos.
- 51. Las sesiones de evaluación son suficientes y eficaces.
- 52. Se evalúa periódicamente la programación.
- 53. Participa el alumnado en esa evaluación.
- 54. Se evalúa la propia práctica.
- 58. La evaluación es continua.
- 59. Los resultados de las pruebas de evaluación confirman las conclusiones de la evaluación continua

#### CUESTIONARIO PARA LOS ALUMNOS

- I. ¿Cómo trabajamos en clase de.....?
- II. Entiendo al profesor cuando explica. Las explicaciones me parecen interesantes. Las explicaciones me parecen amenas.
- III. Emplea otros recursos además del libro.
- IV. Pregunto lo que no entiendo.
- V. Realizamos tareas en grupo.
- VI. Utilizamos espacios distintos del aula. II.
- VII. Las preguntas se corresponden con las explicaciones.
- VIII. El profesor sólo pregunta lo del libro. Las preguntas están claras. Las actividades se corrigen en clase.
- IX. Las actividades, en general, son atractivas y participativas.





Castilla-La Mancha



- X. En ocasiones tengo que consultar otros libros.
- XI. Me mandan demasiadas actividades.
- XII. Las preguntas de los controles están claras.

En Almadén a 30 de Octubre de 2024.

Firmado el jefe del departamento: ROSA VIECO PÉREZ

