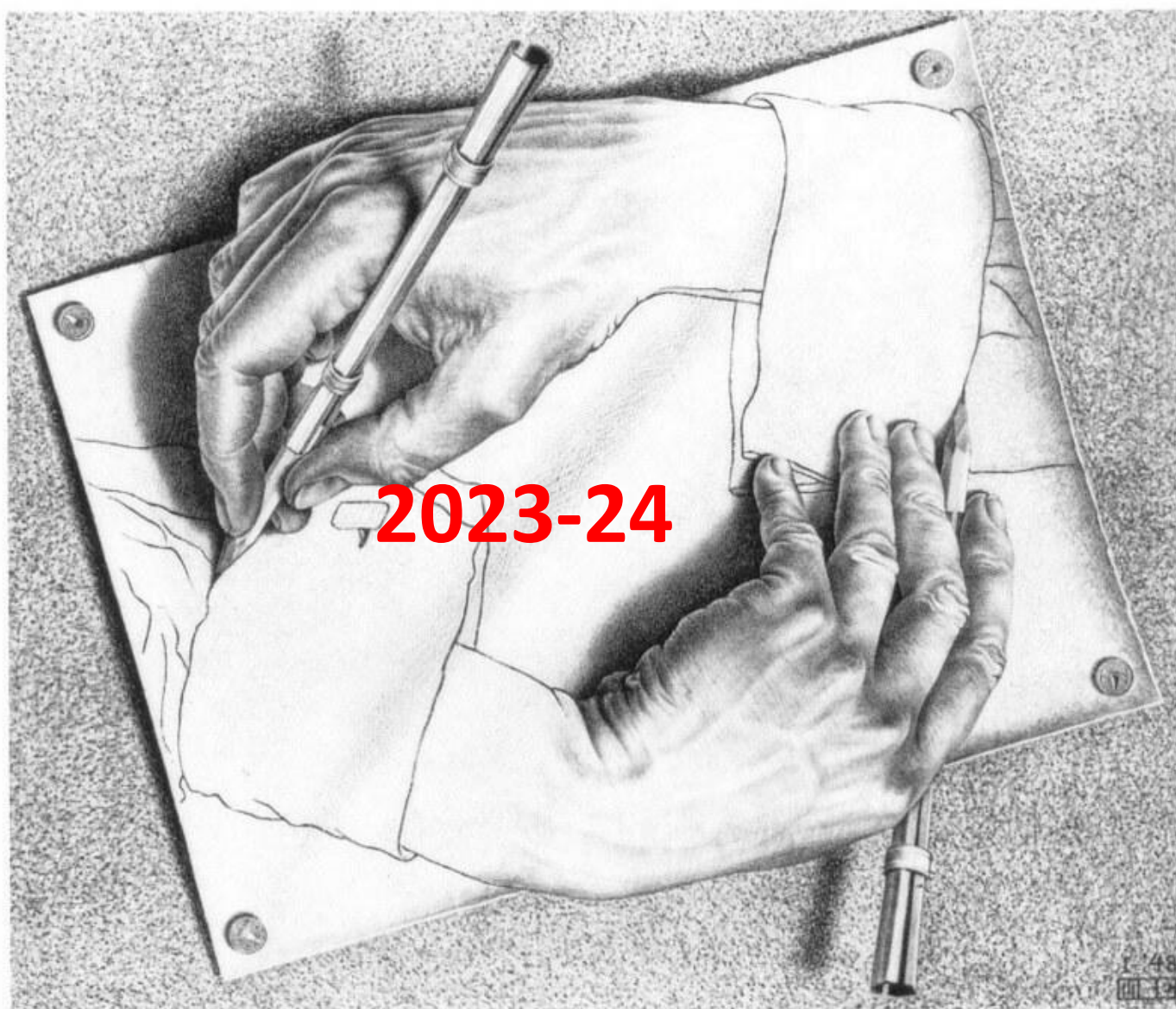


**PROGRAMACIÓN**  
**DEL DEPARTAMENTO DE**  
**DIBUJO**  
**IES MARTINEZ URIBARRI**



Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, establece en el artículo 6.3 que el Gobierno fijará, en relación con los objetivos, competencias contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas. En cumplimiento del artículo 13.3 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, la Comunidad Autónoma de Castilla y León debe establecer el currículo de esta etapa. En cumplimiento de lo establecido en el artículo 18.3 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, la comunidad debe establecer el currículo.

## **INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.**

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo al desarrollo de la creatividad y a fomentar actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre personas y grupos, el respeto a la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que conllevan discriminación entre hombres y mujeres, al fomento del conocimiento histórico y cultural, al acercamiento a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, y al lenguaje visual.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de siete de las ocho competencias clave que conforman el Perfil de salida, especialmente la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), en la medida en que el desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

Asimismo, la materia contribuye en buena medida al desarrollo de la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y a la Competencia en comunicación lingüística (CCL). A la primera, dado que procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al trabajo de esta competencia. Y a la segunda, en tanto en cuando esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, *describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística.*

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

Esta materia contribuye al logro de los objetivos de la etapa en la siguiente medida:

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	ñ)
Grado de contribución al logro de los objetivos	***	****	**	**	***	**	**	*	*	***	*	*****	****	*	*

Igualmente, contribuye al desarrollo competencial del alumnado, en la siguiente medida:

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial								

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES

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

Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

2. *Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas del patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y considerando el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, y superar estereotipos.*

Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL1, CCL12, CPSAA1, CCPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

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

Esta competencia específica conecta con los siguientes descriptores del perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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



## DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Dado el desconocimiento de cursos debido al carácter opcional de las materias y fechas se establecerá una evaluación inicial atendiendo a los siguientes criterios:

- Las fechas en las que se realizará la evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos de evaluación.
- El contenido de las pruebas.
- El grado de participación del alumnado en las mismas

Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Número de sesiones	Fechas para el desarrollo Pruebas de evaluación	Agente evaluador		
				Heteroev.	Autoev.	Coev.
Se tendrán en cuenta los del curso anterior, en 3º y 4º ESO.	Lámina	1 sesión	Entre el 14-23 de septiembre (según las fechas del comienzo de curso y la evaluación inicial))	*		
	Prueba escrita	1 sesión				
Para 1ºESO se establecerán unos criterios básicos determinados por el departamento que tendrán en cuenta las características propias de la materia y del alumnado. . color .geometría . actitudes.	Lámina  Prueba Escrita	3 sesiones	Entre el 14-23 de septiembre (según las fechas del comienzo de curso y la evaluación inicial)	*		*

# 1º ESO

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE LE ASOCIAN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)
<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>-Diferencia el valor creativo de las imágenes: El realismo, la figuración y la abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p> <p>-Reconoce el lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contexto y funciones.</p> <p>-Valora la importancia de la comunicación visual como transmisora de valores y convicciones con interés, respeto y desde <b>la perspectiva de género.</b></p> <p>-Diferencia los distintos estilos y géneros artísticos de distintas épocas valorando su importancia en la historia.</p> <p>-Muestra una actitud <b>de respeto por el patrimonio histórico y cultural</b>, valorando la importancia de <b>su conservación y protección.</b></p> <p>-Reconoce las manifestaciones culturales y artísticas más importantes históricas y contemporáneas incluidas las de Castilla y León analizando aspectos formales y contexto histórico.</p> <p>-Distingue las diferentes formas geométricas básicas en el arte, en su entorno y patrimonio arquitectónico.</p>
<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC2)</p>	<p>-Explica los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje dando importancia al proceso entre lo real, lo imaginario y la producción superando <b>estereotipos</b></p> <p>- Analiza <b>oralmente</b>, por escrito y gráficamente el esquema compositivo de obras de arte y propias y de sus iguales atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización en plano y en espacio, desarrollando una mirada estética hacia el mundo y <b>respetando la diversidad</b> de las expresiones culturales.</p> <p>-<b>Muestra interés, apertura y respeto según las normas de comportamiento por las producciones artísticas de sus iguales.</b></p>

<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4CEC2)</p> <p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p>	<p>-Selecciona y describe el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información, analizándolas con curiosidad y respeto desde <b>la perspectiva de género</b>.</p> <p>-Conoce y diferencia <b>oralmente</b> los elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea y plano Posibilidades expresivas y comunicativas usándolos de manera adecuada en composiciones sencillas.</p> <p>- Observa con curiosidad y respeto diferentes formas de expresión plástica, diferenciando los recursos gráficos, elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura, atendiendo a sus tipos y relaciones en el plano y en espacio.</p> <p>-Diferencia la imagen fija y en movimiento, origen y evolución, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario.</p> <p>-Analiza las diferentes características del comic, la fotografía, el cine y la animación y los formatos digitales de diferentes producciones culturales y artísticas de cualquier tipo y época superando <b>estereotipos</b>.</p>
<p>4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p>	<p>-Analiza la composición, formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio y proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en espacio de las diferentes producciones artísticas e incorporándolas en producciones propias.</p> <p>-Utiliza técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales, con un lenguaje plástico y respeto a las <b>diferencias culturales</b>.</p>
<p>5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)</p> <p>5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.(CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>- Reconoce el <b>proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión</b> y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de <b>reflexión crítica</b> sobre el proceso de trabajo.</p> <p>-Verificar la realización de trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de las herramientas y técnicas</p> <p>-Percibe el espacio a través de la luz y las sombras y representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>-Aprovecha el <b>material reciclado</b> para la elaboración de obras de <b>forma responsable con el medio ambiente y</b> aprovechando sus cualidades plásticas.</p> <p>-Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones a través de operaciones plásticas reproducir, aislar transformar y asociar, utilizando diversas herramientas técnicas y soportes, valorando las posibilidades de las distintas tecnologías</p> <p>-Realiza modificaciones del color empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas</p> <p>-Utiliza las técnicas básicas de expresión artística en dos dimensiones Técnicas húmeda, secas. Su uso en arte y sus características expresivas.</p> <p>-Experimenta con colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.</p>







# METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Se respetarán los principios básicos del aprendizaje, en función de las características de 1º ESO. Así como, la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Asimismo, se tendrá en cuenta lo establecido en los artículos 12 y 13, junto a los anexos II.A y III, del Decreto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos propios del centro:

- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valoración en el desarrollo de algún contenido.

**ESTILOS DE ENSEÑANZA** El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado.

**ESTRATEGIAS** Tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriéndolos conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

**TIPOS DE AGRUPACIÓN** En cuanto a los tipos de agrupamientos, serán variados dependiendo de las actividades, tareas... que se vayan a desarrollar: individuales, ya que reforzarán el trabajo autónomo y la autorregulación del aprendizaje; en parejas o en grupo que fomentarán el trabajo cooperativo y colaborativo, además de actitudes de respeto hacia el trabajo de los demás y los materiales comunes.

**ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS** Para trabajar adecuadamente en esta materia se necesita utilizar un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, y otros que puedan consultar, reflexionar y debatir. Y todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales, como los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos de la web. En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y materiales recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar común aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

# TEMPORALIZACIÓN

## PRIMER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.1	<p>1-Diferencia el valor creativo de las imágenes: El realismo, la figuración y la abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p> <p>2-Reconoce el lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contexto y funciones.</p> <p>3-Valora la importancia de la comunicación visual como transmisora de valores y convicciones con interés, respeto y desde la perspectiva de género.</p>	CD2, CC1, CCEC1	a,b,c,d,e,g,h,j,l,n
CE.1	1.2	<p>1-Diferencia los distintos estilos y géneros artísticos de distintas épocas valorando su importancia en la historia.</p> <p>2-Muestra una actitud de respeto por el patrimonio histórico y cultural, valorando la importancia de su conservación y protección.</p> <p>3-Reconoce las manifestaciones culturales y artísticas más importantes históricas y contemporáneas incluidas las de Castilla y León analizando aspectos formales y contexto histórico.</p> <p>4-Distingue las diferentes formas geométricas básicas en el arte, en su entorno y patrimonio arquitectónico.</p>	CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2	
CE 3	3.1	<p>1-Selecciona y describe el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información, analizándolas con curiosidad y respeto desde la perspectiva de género.</p>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)	
CE 3	3.4	<p>1-Conoce y diferencia oralmente los elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea y plano Posibilidades expresivas y comunicativas usándolos de manera adecuada en composiciones sencillas</p>	CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4CEC2	
CE 7	7.2	<p>-Utiliza los instrumentos y materiales de dibujo técnico (escuadra, cartabón y compas) para la realización de trazados geométricos básicos mostrando destreza manual y experimentando con los medios tecnológicos disponibles.</p> <p>-Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando la escuadra y cartabón con precisión.</p> <p>-Conoce introducción en la geometría plana (lugares geométricos) y su importancia en el dibujo técnico.</p> <p>-Identifica los ángulos de 30°, 45°,60°y90° en la escuadra y cartabón-Suma y resta de ángulos positivos y negativos con regla y compás. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera con regla y compas.</p>	STEM1, STEM3, CD5, CCEC4	

Contenido de la materia	Contenidos de carácter transversal
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</li> <li>- Los géneros y los estilos artísticos.</li> <li>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</li> <li>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</li> <li>- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica</li> <li>- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales</li> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura</li> <li>- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</li> <li>- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-E Expresión oral y escrita</li> <li>-Comprensión lectora</li> <li>-Comunicación audiovisual</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-Educación emocional y en valores</li> <li>-Igualdad de género</li> <li>-La creatividad</li> <li>-Fomento del espíritu crítico y científico</li> <li>-Tecnología de la información y telecomunicación y su uso ético y responsable</li> <li>-Educación para la convivencia proactiva, respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</li> <li>-EDUCACIÓN PARA LA SOSTEVIDILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</li> <li>-FORMACIÓN ESTETICA</li> <li>-EL RESPETO MUTUO Y LA COPERACIÓN ENTRE IGUALES</li> </ul>

## SEGUNDO TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE 5	5.2	1-Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. 2-Verificar la realización de trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de las herramientas y técnicas	STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4	a, b, c, d, f, g
	5.3	1-Percibe el espacio a través de la luz y las sombras y representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 2-Aprovecha el material reciclado para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades plásticas. 3-Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones a través de operaciones plásticas reproducir, aislar transformar y asociar, utilizando diversas herramientas técnicas y soportes, valorando las posibilidades de las distintas tecnologías 4-Realiza modificaciones del color empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas 5-Utiliza las técnicas básicas de expresión artística en dos dimensiones Técnicas húmeda, secas. Su uso en arte y sus características expresivas. 6-Experimenta con colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4	
	7,3	-Dibuja figuras planas (polígonos regulares) atendiendo a las normas de clasificación y construcción del dibujo técnico	STEM1, STEM3, STEM4	

CE 8	8.4	<p>-Construye un triángulo. Dados dos lados y Un ángulo. dados dos ángulos y un lado. Dados los tres lados Utilizando correctamente las herramientas. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>-Construye paralelogramos sencillos. cuadrado, rectángulo y rombo</p> <p>-Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4,6, 8 lados inscritos en la circunferencia.</p> <p>-Elabora diseños modulares basándose en el análisis de los movimientos en el plano (simetrías y translaciones) mediante esquemas compositivos geométricos comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte.</p> <p>-Utiliza transformaciones geométricas (igualdad y semejanza) atendiendo a la proporcionalidad y escala (Teorema de THALES).</p> <p>1-Realiza trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo con limpieza y precisión en la presentación de los resultados.</p> <p>2-Muestra una actitud crítica y reflexiva ante los trabajos propios y ajenos manteniendo el respeto y valorando las opiniones de sus compañeros-as.</p> <p>3-Cuida respeta el material colectivo utilizado para el trabajo propio y en grupo.</p>	(CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CC)	
<b>Contenido de la materia</b>		<b>Contenidos de carácter trasversal</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.</li> <li>- Proporcionalidad. Teorema de Tales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</li> <li>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> <li>- Transformaciones grafico-plásticas como recurso para la Creación</li> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</li> <li>- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</li> <li>- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.</li> <li>- El color, la forma y la textura en la composición</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Compresión lectora</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-Emprendimiento social y empresarial</li> <li>-Fomento del espíritu crítico y científico</li> <li>-Educación emocional y en valores</li> <li>-La creatividad</li> <li>-Tecnología de la información y telecomunicación y su uso ético y responsable</li> <li>-Educación para la convivencia proactiva, respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</li> <li>-FORMACIÓN ESTETICA</li> <li>-RESPECTO MUTUO Y LA COOPERACIÓN ENTRE IGUALES.</li> </ul>		

**TERCER TRIMESTRE**

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa
CE.2	2.2	1-Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC2	a, b, c, d, g, j, l, ñ
CE.4	4.2	1-Analiza la composición, formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio y proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en espacio de las diferentes producciones artísticas e incorporándolas en producciones propias. 2-Utiliza técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales, con un lenguaje plástico y respeto a las diferencias culturales.	CD1, CPSAA3, CCEC2	
CE 5	5.2	1- Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. 2-Percibe el espacio a través de la luz y las sombras y representa con claro-oscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4	
CE 6	6.2	1- Investiga y consulta distintas fuentes informáticas con un uso ético y responsable para identificar la calidad de las creaciones culturales y artísticas de su entorno. 2- Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándoles una relación con sus características formales y en relación con su entorno.	CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1. CCEC2, CCEC3	
<b>Contenido de la materia</b>		<b>Contenidos de carácter trasversal</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</li> <li>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales</li> <li>- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras</li> <li>- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> <li>- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras</li> <li>- La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expresión oral</li> <li>-Comunicación audiovisual</li> <li>-Fomento del espíritu crítico y científico</li> <li>-Igualdad de género</li> <li>-La creatividad</li> <li>-Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto a la diversidad como fuente de riqueza</li> <li>-LA FORMACIÓN ESTÉTICA</li> <li>-EDUCACIÓN PARA SOSTENIBILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</li> <li>-RESPETO MUTUO Y COOPERACIÓN ENTRE IGUALES.</li> </ul>		

# EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y con capacidad diagnóstica y de mejora, que valoren los resultados y no solo los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de los vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debe recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello es objeto de evaluación.

Se establecen situaciones de aprendizaje en educación plástica y visual según lo establecido en el anexo II.C. del Decreto, según los siguientes apartados.

-Globalizadas (integra contenidos de más de una materia)

. Contenidos de matemáticas

. Contenidos de tecnología

. Contenidos historia del arte.

- Estimulantes (los trabajos y actividades se plantean teniendo en cuenta los intereses de los alumnos-as, dejándoles que ellos decidan que realizar)

-Significativas (Los alumnos-as partirán de sus conocimientos del lenguaje plástico y de su entorno más cercano a la hora de realizar sus creaciones)

- Inclusivas (los trabajos y actividades sirven para el desarrollo de la creatividad por lo que todos los alumnos-as tienen las mismas posibilidades en su realización)

- Motivadoras (plantean hipótesis y favorecen el debate)

-Fomentan la reflexión (los alumnos-as experimentan, investigan y exploran)

En su puesta en práctica se plantea un título y un contexto, tendrá que realizar un proceso de estudio y reflexión mediante los bocetos, pudiendo utilizar referentes de obras artísticas o de su entorno, indicándoles los materiales y técnicas a utilizar y si es individual o en grupo. Ejemplo (Realizar un bodegón con texturas visuales utilizando papeles reciclados de forma individual)

**SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN**

SITUACIONES DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIO VISUAL 1º ESO

ORDEN	TÍTULO	SESIONES
1ª-2ª EVALUACIÓN	SA 1: EXPRESIÓN GRÁFICA	
2ª-3ª EVALUACIÓN	SA 2: COLOR Y TEXTURA	
1ª-2ª EVALUACIÓN	SA 3: TRAZADOS GEOMÉTRICOS	
2ª-3ª EVALUACIÓN	SA.4: FORMAS POLIGONALES	
1ª EVALUACIÓN	SA.5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
1ª EVALUACIÓN	SA.6: MEDIOS AUDIOVISUALES	

Criterios de evaluación	Criterios de calificación
1.1	5,0%
1.2	5,0 %
2.1	5,0 %
2.2	7,5 %
3.1	7,5 %
3.2	7,5%
3.4	7,5 %
4.2	7,5 %
5.2	7,5%
5.3	7,5 %
6.2	5,0 %
7.2	7,5 %
7.3	7,5 %
8.4	7,5 %
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Instrumentos de evaluación	Peso %
Guía de observación	20%
Portafolio	30%
T. digital	10%
Prueba oral	10%
Prueba escrita	30%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Situaciones de aprendizaje	Peso %
SAP1	16,6%
SAP2	16,6%
SAP3	16,6%
SAP4	16,6%
SAP5	16,6%
SAP6	16,6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Situaciones de aprendizaje					
			SAP1	SAP2	SAP3	SAP4	SAP5	SAP6
1.1	1.1.1	Prueba oral					*	
	1.1.2	Prueba oral					*	
	1.1.3	Guía de observación					*	
1.2	1.2.1	Guía de observación					*	
	1.2.2	Guía de observación					*	
	1.2.3	Guía de observación					*	
	1.2.4	Guía de observación					*	
2.1	2.1.1	Portafolios	*					
2.2	2.2.1	Guía de observación	*					
3.1	3.1.1	T. digital						*
3.4	3.4.1	Portafolios	*					
	3.4.2	Guía de observación	*					
4.2	4.2.1	Portafolios	*					
5.2	5.2.1	Guía de observación			*			



	5.2.2	Portafolios			*			
	5.2.3	Portafolios			*			
5.3	5.3.1	Portafolios	*	*				
	5.3.2	Portafolios	*	*				
	5.3.3	Portafolios	*	*				
	5.3.4	Portafolios	*	*				
	5.3.5	Portafolios	*	*				
6.2	6.2.1	T. digital	*					
	6.2.2	Portafolios	*					
7.2	7.2.1	Prueba escrita			*	*		
	7.2.2	Prueba escrita			*	*		
	7.2.3	Prueba escrita			*	*		
	7.2.4	Prueba escrita			*	*		
7.3	7.3.1	Prueba escrita				*		
	7.3.2	Prueba escrita				*		
	7.3.3	Prueba escrita				*		
	7.3.4	Prueba escrita				*		
	7.3.5	Prueba escrita				*		
8.4	8.4.1	Guía de observación						
	8.4.2	Guía de observación						

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Profesorado		Participación del alumno-a	
			Heteroevaluación		Autoevaluación	Coevaluación
1.1	1.1.1	Prueba oral	*			*
	1.1.2	Prueba oral	*			
	1.1.3	Guía de observación	*			
1.2	1.2.1	Guía de observación	*			
	1.2.2	Guía de observación	*			
	1.2.3	Guía de observación	*			
	1.2.4	Guía de observación	*			
2.1	2.1.1	Portafolios	*			
2.2	2.2.1	Guía de observación	*			
3.1	3.1.1	T. digital				*
3.4	3.4.1	Portafolios	*			

	3.4.2	Guía de observación	*		
4.2	4.2.1	Portafolios		*	
	4.2.2	Guía de observación	*		
5.2	5.2.1	Guía de observación	*		
	5.2.2	Portafolios		*	
	5.2.3	Portafolios	*		
5.3	5.3.1	Portafolios	*		
	5.3.2	Portafolios	*		
	5.3.3	Portafolios	*		
	5.3.4	Portafolios	*		
	5.3.5	Portafolios	*		
6.2	6.2.1	T .digital	*		*
	6.2.2	Portafolios	*		
7.2	7.2.1	Portafolios	*		
	7.2.2	Portafolios	*		
	7.2.3	Portafolios	*		
	7.2.4	Portafolios	*		
7.3	7.3.1	Portafolios	*		
	7.3.2	Portafolios	*		
	7.3.3	Portafolios	*		
	7.3.4	Portafolios	*		
8.4	8.4.1	Guía de observación	*	*	
	8.4.2	Guía de observación	*		

# 3ºESO

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE LE ASOCIAN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)
<p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>-Analiza los ritmos lineales mediante la observación en composiciones artísticas empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas comprendiendo <b>la importancia de su conservación</b>.</p> <p>-Identifica y reconoce los distintos estilos y tendencias contemporáneas, valorando, respetando y disfrutando del <b>patrimonio histórico y cultural como parte de su propia identidad</b>.</p> <p>-Realiza una lectura objetiva de obras de arte identificando sus funciones y clasificando los distintos géneros artísticos, su contexto artístico y social en relación con el actual, describiendo temas, técnicas y soportes teniendo en cuenta la <b>perspectiva de género y una actitud crítica y reflexiva</b>.</p> <p>-Analiza e identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y propias, atendiendo a conceptos de equilibrio proporción y ritmo, reflexionando sobre las mismas, <b>superando estereotipos</b></p> <p>-Reconoce y analiza las propiedades geométricas y matemáticas de las formas básicas (triángulos rectángulos y cuadriláteros) en las obras arquitectónicas de nuestro patrimonio artístico, de Castilla y León y su aportación en el diseño.</p>
<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>-Analiza imágenes visuales y audiovisuales, incluidas las propias y la de sus iguales, mediante una lectura subjetiva y objetiva identificando los elementos, herramientas, técnicas y soportes utilizados, sacando conclusiones y respetando <b>la diversidad cultural</b>, desarrollando un interés por una mirada estética hacia el mundo.</p>
<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p> <p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>-Reconoce y analiza imágenes con distintos grados de iconicidad relacionados con el realismo, figuración y abstracción en las distintas obras de nuestra cultura audiovisual, reconociendo iconos y símbolos como signos</p> <p>-Identifica significante y significados presentes en los mensajes publicitarios <b>analizando críticamente los estereotipos sexistas</b> asociados a los mismos</p> <p>-Conoce el lenguaje del cine analizándolo de manera crítica teniendo en cuenta su contexto <b>sociocultural e histórico y reflexionando sobre el lenguaje cinematográfico con el mensaje</b>.</p> <p>-Distingue significante y significado en un signo visual</p> <p>-Identifica y conoce los elementos, característica, funciones y técnicas que intervienen en los distintos actos de comunicación visual y audiovisual, tanto en obras del pasado como en las contemporáneas, respetándolas e incorporándolas a su propio imaginario.</p> <p>-Diferencia los distintos tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función (Exhortativa, informativa, estética y expresiva) y el contexto donde se presentan.</p>

<p>4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce la imagen fija y en movimiento su origen y evolución mostrando un interés por la investigación del lenguaje del cine analizándolo de <b>manera crítica teniendo en cuenta su contexto sociocultural e histórico y reflexionando</b> sobre el lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra y estableciendo una relación entre la TV y comic en sus elementos narrativos.</li> <li>-Identificar y diferencia los distintos lenguajes visuales (la ilustración, fotografía, TV, video, la publicidad, la animación apreciando los distintos estilos y tendencias, sus procedimientos y técnicas, utilizando un lenguaje adecuado con <b>una actitud crítica ante un lenguaje, sexista, homofóbico o racista</b></li> <li>-Identifica y realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando distintas leyes compositivas acordes con la imagen utilizando distintos medios tecnológicos y digitales y experimentando en entornos virtuales.</li> <li>-Diseña en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes mensajes y códigos siguiendo las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización.) valorando de manera crítica los resultados</li> <li>-Analiza e identifica las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos al diseño de distintas ilusiones ópticas según las leyes de la Gestalt.</li> </ul>
<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realiza composiciones que transmiten emociones básicas utilizando distintos recursos gráficos- plásticos según propuestas establecidas por escrito, factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales técnicas, soportes y tipos, mostrando iniciativa y <b>autoconfianza.</b></li> <li>-Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos apuntes, dibujos esquemáticos analíticos y miméticos con racionalidad</li> <li>-Experimenta con el valor expresivo del punto, la línea y sus posibilidades tonales en la representación del volumen y el espacio mediante el efecto del claroscuro, aplicando distintos grados de dureza, y posiciones del lápiz grafito o de color en composiciones a mano alzada, más libres para expresar ideas con imaginación.</li> <li>-Realiza composiciones que transmiten emociones básicas con creatividad experimentando con el color, utilizando elementos configurativos: puntos, líneas, texturas con distintas técnicas y materiales.</li> <li>-Aprovecha <b>materiales reciclados para realización de obras en grupo de forma responsable con el medio ambiente</b> experimentando y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas (texturales y formales) con imaginación.</li> <li>-Expresa con las temperas ideas y sentimientos, aplicando la técnica de diferentes formas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</li> </ul>

<p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3,CC1,CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	<p>-Analiza mediante la observación de elementos orgánicos del paisaje y su entorno en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración aplicando conceptos desequilibrio proporción y ritmo, utilizando recursos grafico-plásticos de su propio imaginario.</p>
<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>-Realiza una animación con medios digitales y /o analógicos mostrando iniciativa en el manejo de las herramientas, materiales y soportes.</p> <p>-Diseña en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes mensajes y códigos siguiendo las distintas fases del proceso, respetando la <b>diversidad de opiniones y sin caer en estereotipos.</b></p> <p>-Diseña marcas y variantes de logotipos (Anagramas y pictogramas) utilizando distintos materiales y procesos tecnológicos con creatividad e iniciativa.</p> <p>-Diseña módulos sobre redes modulares de forma artística, aplicando simetrías translaciones, giros y simetrías, utilizando la escuadra cartabón y compas, trazando paralelas, perpendiculares y transversales con precisión y limpieza, transformándolos en una imagen digital <b>mediante el uso responsable de las TIC de manera responsable</b></p> <p>-Representa triángulos, cuadriláteros, y polígonos inscritos en la circunferencia, conociendo sus construcciones básicas, aplicándolos en composiciones, proyectos individuales y colectivos.</p> <p>-Realiza diseños aplicando curvas técnicas, tangencias y enlaces con creatividad, utilizando las herramientas adecuadas, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas</p> <p>-Comprende y representa correctamente las vistas principales de volúmenes elementales, identificando las tres proyecciones, con precisión y destreza.</p> <p>-Establece relaciones entre la propuesta formulada y los distintos sistemas de representación (perspectiva isométrica y caballera) en volúmenes sencillos, comprendiendo y practicando su proceso de construcción.</p> <p>-Representa espacios interiores y exteriores mediante la perspectiva cónica, comprendiendo y analizando su aplicación en el arte y la arquitectura.</p>
<p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	<p>-Realiza trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo con limpieza y precisión en la presentación de los resultados.</p> <p>-Muestra una <b>actitud crítica y reflexiva</b> ante los trabajos propios y ajenos <b>manteniendo el respeto y valorando las opiniones de sus compañeros-as.</b></p> <p><b>-Cuida respeta el material colectivo utilizado para el trabajo propio y en grupo.</b></p>

# TEMPORALIZACIÓN

## PRIMER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.1	<p>1-Analiza los ritmos lineales mediante la observación en composiciones artísticas empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas comprendiendo la importancia de su conservación.</p> <p>2-Identifica y reconoce los distintos estilos y tendencias contemporáneas, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural como parte de su propia identidad.</p>	(CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	a, b, c, d, e, g, h, l,
CE.1	1.2	<p>1-Realiza una lectura objetiva de obras de arte identificando sus funciones y clasificando los distintos géneros artísticos, su contexto artístico y social en relación con el actual, describiendo temas, técnicas y soportes teniendo en cuenta la perspectiva de género y una actitud crítica y reflexiva.</p> <p>2-Analiza e identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y propias, atendiendo a conceptos de equilibrio proporción y ritmo, reflexionando sobre las mismas, superando estereotipos</p>	(CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	
CE.2	2.1	<p>1-Analiza imágenes visuales y audiovisuales, incluidas las propias y la de sus iguales, mediante una lectura subjetiva y objetiva identificando los elementos, herramientas, técnicas y soportes utilizados, sacando conclusiones y respetando la diversidad cultural, desarrollando un interés por una mirada estética hacia el mundo.</p>	(CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	
CE.3	3.3	<p>1-Reconoce y analiza imágenes con distintos grados de iconicidad relacionados con el realismo, figuración y abstracción en las distintas obras de nuestra cultura audiovisual, reconociendo iconos y símbolos como signos</p> <p>2-Identificasignificante y significados presentes en los mensajes publicitarios analizando críticamente los estereotipos sexistas asociados a los mismos</p>	(CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)	
CE.3	3.4	<p>1-Conoce el lenguaje del cine analizándolo de manera crítica teniendo en cuenta su contexto sociocultural e histórico y reflexionando sobre el lenguaje cinematográfico con el mensaje. Distingue significativo y significado en un signo visual</p> <p>2-Identifica y conoce los elementos, característica, funciones y técnicas que intervienen en los distintos actos de comunicación visual y audiovisual, tanto en obras del pasado como en las contemporáneas, respetándolas e incorporándolas a su propio imaginario.</p> <p>3-Diferencia los distintos tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función (Exhortativa, informativa, estética y expresiva) y el contexto donde se presentan</p>	(CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)	
CE.5	5.1	<p>1-Realiza composiciones que transmiten emociones básicas utilizando distintos recursos gráficos-plásticossegún propuestas establecidas por escrito, factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales técnicas, soportes y tipos, mostrando iniciativa y autoconfianza.</p>	(STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)	
C.E	5.3	<p>1-Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos apuntes, dibujos esquemáticos analíticos y miméticos con racionalidad</p>	(CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)	

CE.7	7.3	<p>2-Experimenta con el valor expresivo del punto, la línea y sus posibilidades tonales en la representación del volumen y el espacio mediante el efecto del claroscuro, aplicando distintos grados de dureza, y posiciones del lápiz grafito o de color en composiciones a mano alzada, más libres para expresar ideas con imaginación.</p> <p>3-Realiza composiciones que transmiten emociones básicas con creatividad experimentando con el color, utilizando elementos configurativos: puntos, líneas, texturas con distintas técnicas y materiales.</p> <p>4-Aprovecha materiales reciclados para realización de obras en grupo de forma responsable con el medio ambiente y experimentando y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas (texturales y formales) con imaginación.</p> <p>5-Expresa con las temperas ideas y sentimientos, aplicando las técnicas de diferentes formas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>1-Diseña módulos sobre redes modulares de forma artística, aplicando simetrías translaciones, giros y simetrías, utilizando la escuadra cartabón y compas, trazando paralelas, perpendiculares y transversales con precisión y limpieza, transformándolos en una imagen digital mediante el uso responsable de las TIC</p> <p>2-Representa triángulos, cuadriláteros, y polígonos inscritos en la circunferencia, conociendo sus construcciones básicas, aplicándolos en composiciones, proyectos individuales y colectivos.</p> <p>3-Realiza diseños aplicando curvas técnicas, tangencias y enlaces con creatividad, utilizando las herramientas adecuadas, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas</p> <p>4-Comprende y representa correctamente las vistas principales de volúmenes elementales, identificando las tres proyecciones, con precisión y destreza.</p>	(STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	
------	-----	--	----------------------------	--

Contenido de la materia	Contenidos de carácter trasversal
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial.</li> <li>Acciones encaminadas a su protección y conservación</li> <li>-Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea</li> <li>-Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.</li> <li>- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</li> <li>-Soportes y tipos</li> <li>- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.</li> <li>- El color, la forma y la textura en la composición.</li> <li>-Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual.</li> <li>- Tangencias y enlaces. <i>Curvas técnicas</i>. Su uso en el diseño.</li> <li>- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares</li> <li>- Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expresión oral y escrita</li> <li>-Comprensión lectora</li> <li>-Comunicación audiovisual</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-Educación emocional y en valores</li> <li>-Igualdad de género</li> <li>-La creatividad</li> <li>-FORMACIÓN ESTÉTICA</li> <li>-EL RESPETO MUTUO Y LA COOPERACIÓN ENTRE IGUALES</li> <li>-EDUCACIÓN PARA SOSTENIBILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</li> </ul>



## SEGUNDO TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE 1	1.4	1-Reconoce y analiza las propiedades geométricas y matemáticas de las formas básicas (triángulos rectángulos y cuadriláteros) en las obras arquitectónicas de nuestro patrimonio artístico, de Castilla y León y su aportación en el diseño.	(CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	a, b, c, d, f, g
CE 6	6.1	1-Analiza mediante la observación de elementos orgánicos del paisaje y su entorno en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración aplicando conceptos de equilibrio proporción y ritmo, utilizando recursos gráfico-plásticos de su propio imaginario.	(CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3,CC1,CE3, CCEC1, CCEC3)	
CE 7	7.4	1-Establece relaciones entre la propuesta formulada y los distintos sistemas de representación (perspectiva isométrica y caballera) en volúmenes sencillos, comprendiendo y practicando su proceso de construcción. 2-Representa espacios interiores y exteriores mediante la perspectiva cónica, comprendiendo y analizando su aplicación en el arte y la arquitectura.	(STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)	
CE 8	8.4	1-Realiza trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo con limpieza y precisión en la presentación de los resultados. 2-Muestra una actitud crítica y reflexiva ante los trabajos propios y ajenos manteniendo el respeto y valorando las opiniones de sus compañeros-as. 3-Cuida respeta el material colectivo utilizado para el trabajo propio y en grupo.	(CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	
Contenido de la materia		Contenidos de carácter transversal		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación</li> <li>-Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</li> <li>- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.</li> <li>-Valores plásticos y estéticos en la producción artística.</li> <li>- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</li> <li>- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.</li> <li>- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.</li> <li>- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprensión lectora</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-El emprendimiento social y empresarial</li> <li>-las Tecnologías de la información y comunicación, y su uso responsable</li> <li>-FORMACIÓN ESTETICA</li> <li>-EL RESPETO MUTUO Y LA COPERACIÓN ENTRE IGUALES</li> </ul>		

**TERCER TRIMESTRE**

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE 4	4.1	1- Reconoce la imagen fija y en movimiento su origen y evolución, interesando la investigación del lenguaje del cine analizándolo críticamente teniendo en cuenta su contexto sociocultural e histórico y reflexionando sobre el lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra y estableciendo una relación entre la TV y el comic en sus elementos narrativos.	(CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)	a, b, c, d, f, g
CE 4	4.2	1-Identifica y realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando distintas leyes compositivas acordes con la imagen utilizando distintos medios tecnológicos y digitales y experimentando en entornos virtuales. 2-Diseña en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes mensajes y códigos siguiendo las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...) valorando de manera crítica los resultados 3-Analiza e identifica las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos al diseño de distintas ilusiones ópticas según las leyes de la Gestalt.	((CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)	
CE 7	7.1	1-Realiza una animación con medios digitales y /o analógicos mostrando iniciativa en el manejo de las herramientas, materiales y soportes. 2-Diseña en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes mensajes y códigos siguiendo las distintas fases del proceso, respetando la diversidad de opiniones y sin caer en estereotipos.	CCL2, CCL3, CD2)	
CE 8	8.4	1-Realiza trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo con limpieza y precisión en la presentación de los resultados. 2-Muestra una actitud crítica y reflexiva ante los trabajos propios y ajenos manteniendo el respeto y valorando las opiniones de sus compañeros-as. 3-Cuida respeta el material colectivo utilizado para el trabajo propio y en grupo.	(CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	
Contenido de la materia		Contenidos de carácter transversal		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.</li> <li>- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</li> <li>- Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas</li> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> <li>- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas</li> <li>- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.</li> <li>- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.</li> <li>- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Compresión lectora</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-El emprendimiento social y empresarial</li> <li>-Fomento del espíritu crítico y científico</li> <li>-las Tecnologías de la información y comunicación, y su uso responsable</li> <li>-La igualdad de genero</li> <li>-La creatividad</li> <li>-FORMACIÓN ESTETICA</li> <li>-EL RESPETO MUTUO Y LA COPERACIÓN ENTRE IGUALES</li> </ul>		

# METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Se respetarán los principios básicos del aprendizaje, en función de las características de 1º ESO. Así como, la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Asimismo, se tendrá en cuenta lo establecido en los artículos 12 y 13, junto a los anexos II.A y III, del Decreto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos propios del centro:

- Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
- Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
- Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valoración en el desarrollo de algún contenido.

**ESTILOS DE ENSEÑANZA** El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado.

**ESTRATEGIAS** Tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados

al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

**TIPOS DE AGRUPACIÓN** En cuanto a los tipos de agrupamientos, serán variados dependiendo de las actividades, tareas... que se vayan a desarrollar: individuales, ya que reforzarán el trabajo autónomo y la autorregulación del aprendizaje; en parejas o en grupo que fomentarán el trabajo cooperativo y colaborativo, además de actitudes de respeto hacia el trabajo de los demás y los materiales comunes.

**ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS** Para trabajar adecuadamente en esta materia se necesita utilizar un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, y otros que puedan consultar, reflexionar y debatir. Y todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales, como los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos de la web. En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y materiales recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar común aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

# EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y con capacidad diagnóstica y de mejora, que valoren los resultados y no solo los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de los vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debe recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello es objeto de evaluación. Se establecen situaciones de aprendizaje en educación plástica y visual según lo establecido en el anexo II.C. del Decreto, según los siguientes apartados.

- Globalizadas (integra contenidos de más de una materia)
- . Contenidos de matemáticas
- . Contenidos de tecnología
- . Contenidos historia del arte.
- Estimulantes (los trabajos y actividades se plantean teniendo en cuenta los intereses de los alumnos-as, dejándoles que ellos decidan que realizar)
- Significativas (Los alumnos-as partirán de sus conocimientos del lenguaje plástico y de su entorno más cercano a la hora de realizar sus creaciones)
- Inclusivas (los trabajos y actividades sirven para el desarrollo de la creatividad por lo que todos los alumnos-as tienen las mismas posibilidades en su realización)
- Motivadoras (plantean hipótesis y favorecen el debate)
- Fomentan la reflexión (los alumnos-as experimentan, investigan y exploran)

En su puesta en práctica se plantea un título y un contexto, tendrá que realizar un proceso de estudio y reflexión mediante los bocetos, pudiendo utilizar referentes de obras artísticas o de su entorno, indicándoles los materiales y técnicas a utilizar y si es individual o en grupo. Ejemplo (Realizar un bodegón con texturas visuales utilizando papeles reciclados de forma individual)

**SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN**

SITUACIONES DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

ORDEN	TÍTULO	SESIONES: Dependerá del avance y de los alumnos-as de cada grupo
PRIMER TRIMESTRE	SA 1:Percepción y lenguaje de las formas	20
	SA 2:Color	20
	SA 3: Composición artística	10
	SA 4: Cuando el arte nos habla	10
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 5: Sistema diédrico	30
	SA 6:Dibujo en perspectiva	20
TERCER TRIMESTRE	SA 7: Las imágenes digitales	10
	SA.8: El mundo audiovisual	40

Crterios de evaluación	Crterios de calificación
1.1	5,0%
1.2	5,0 %
1.4	5,0 %
2.1	7,5 %
3.3	5,0 %
3.4	7,5%
4.1	5.0%
4.2	7,5 %
5.1	7,5 %
5.3	7,5%
6.1	7,5 %
7.1	7,5 %
7.3	7,5 %
7.4	7,5 %
8.4	7,5 %
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Instrumentos de evaluación	Peso %	
	BIL	NOBL
Guía de observación	20%	20%
Portafolio	30%	30%
T. digital	10%	30%
Prueba oral	10%	10%
Prueba escrita	30%	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	

Situaciones de aprendizaje	Peso %
SAP1	16,6%
SAP2	16,6%
SAP3	16,6%
SAP4	16,6%
SAP5	16,6%
SAP6	16,6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Profesorado	Participación del alumno-a	
			Heteroevaluación	Autoevaluación	Coevaluación
1.1	1.1.1	T. digital			*
	1.1.2	Prueba oral	*		
1.2	1.2.1	T.digital	*		
	1.2.2	Prueba escrita	*		
1.4	1. 4.1	Guía de observación			*
2.1	2.1.1	T. digital	*		
3.3	3.3.1	Prueba oral	*		
	3.3.2	Portafolio	*		
3.4	3.4.1	Portafolio	*		
	3.4.2	Portafolio	*		
	3.4.3	Guía de observación	*		
4.1	4.1.1	Guía de observación	*	*	
4.2	4.2.1	Portafolio	*		
	4.2.2	Portafolio	*		
	4.2.3	T. digital	*		
5.1	5.1.1	Portafolio	*		
5.3	5.3.1	Portafolio	*		
	5.3.2	Portafolio	*		
	5.3.3	Portafolio	*		
	5.3.4	Portafolio	*		
	5.3.5	Portafolio	*		
6.1	6.1.1	Portafolio	*		*
7.1	7.1.1	T. digital	*		
7.3	7.3.1	Portafolio	*		
	7.3.2	Portafolio	*		
	7.3.3	Portafolio	*		
	7.3.4	Guía de observación	*		
7.4	7.4.1	Portafolio	*	*	
	7.4.2	Portafolio	*		
8.4	8.4.1	Guía de observación		*	*
	8.4.2	Guía de observación		*	*
	8.4.3	Guía de observación		*	*



## CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C de este decreto.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear en el centro una modificación visual del espacio ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar una revista escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua. En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final. Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

<b>CONTENIDOS TRASVERSALES</b>
<b>COMPRESIÓN LECTORA</b>
<b>LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA</b>
<b>LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>
<b>LA COMPETENCIA DIGITAL</b>
<b>EL EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y EMPRESARIAL</b>
<b>EL FOMENTO DEL ESPIRITU CRÍTICO Y CIENTÍFICO</b>
<b>LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EN VALORES</b>
<b>LA IGUALDAD DE GÉNERO</b>
<b>LA CREATIVIDAD</b>
<b>LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y SU USO ÉTICO Y RESPONSABLE</b>
<b>EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR PROACTIVA, ORIENTADA AL RESPETO DE LA DIVERSIDAD COMO FUENTE DE RIQUEZA</b>
<b>LA EDUCACIÓN PARA LA SOSTEABILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE.</b>
<b>EL RESPETO MUTUO Y LA COOPERACIÓN ENTRE IGUALES.</b>

## ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades.

Por ello, y sin perjuicio del principio de educación común al que se refiere el artículo 5.3 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, los principios pedagógicos de atención al alumnado y a sus diferencias individuales, a los que se refiere el artículo 12, constituirán la pauta ordinaria de la acción educativa

El sistema de evaluación continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar, tanto en actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad. Además, si algún alumno no puede seguir el ritmo normal de clase, se le realizará una **adaptación curricular**, para que de esta manera pueda alcanzar competencias previstos para el curso o etapa.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado.

A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

\_delimitación de las competencias específicas a evaluar.

\_tipo y modo de recogida de información.

\_forma de generar criterios y juicios, y decisiones en torno a valorar la diversidad de capacidades de alumnos/as que integran el grupo y que, por unas u otras razones, ofrece la realidad del aula.

## ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

En virtud de lo establecido en el artículo 71.2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar.

Para permitir el logro los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida, el departamento tendrá una atención continua de estos alumnos-as teniendo en cuenta sus capacidades ,intentando desarrollar sus posibilidades creativas de cada alumno-a concreto, mediante trabajos específicos, no existirá por tanto una programación determinada sino que esta será adaptada con cada alumno-a según el criterio del profesor atendiendo a las características conceptuales y físicas del alumno-a, con el fin desarrollar todas sus posibilidades de comunicación, integración e inteligencia emocional que le sea posible.

# 4ºESO (Expresión artística)

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE LE ASOCIAN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)
<p>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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).</p> <p>1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).</p> <p>1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).</p>	<p>-Analiza en obras de arte los distintos elementos y técnicas de expresión, los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación, de disfrute individual y colectivo, <b>contribuyendo a su conservación a través del respeto y su divulgación</b></p> <p>-Percibe e <b>interpreta críticamente</b> las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en las obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando las distintas fases.</p>
<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).</p> <p>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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).</p> <p>2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>-Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje visual.</p> <p>-Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>-Utiliza con propiedad los materiales artísticos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades</p> <p>-Planifica los pasos a seguir en la planificación de proyectos artísticos analizando de forma e individual y respetando <b>los realizados por sus compañeros-as</b>.</p> <p>-Aplica las leyes de la composición, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Cambia el significado de una imagen con el color.</p>
<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CEC3).</p> <p>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 (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).</p>	<p>-Reconoce los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>-Muestra una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen <b>discriminación sexual, social o racial</b>.</p> <p>-Realiza composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>-Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor en equipo.</p> <p>-Utiliza las nuevas tecnologías de la información y comunicación para llevar a cabo un proyecto artístico.</p>
<p>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñándolas fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para</p>	<p>-Realiza proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>

<p>conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).</p> <p>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. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).</p> <p>4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).</p> <p>4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).</p>	<p>-Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño valorando el trabajo secuenciado como la exactitud el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>-Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad, con un lenguaje visual y verbal.</p> <p>-Elige los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>-Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes de la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>-Dibuja perspectivas de formas tridimensionales sencillas partiendo de sus vistas.</p> <p>-Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas valorando el trabajo en equipo para creación de ideas originales.</p> <p>-Mostrar una <b>actitud crítica</b> ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que <b>suponen discriminación sexual social o racial</b>.</p> <p>-Conoce y planifica las distintas fases de la imagen corporativa de una empresa.</p>
---	--

## TEMPORALIZACIÓN

### PRIMER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.1	-Analiza en obras de arte los distintos elementos y técnicas de expresión, los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación, de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y su divulgación	(CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2)	a, b, c, d, e, g, h, l,
	1.3	-Percibe e interpreta críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en las obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando las distintas fases.	(CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	
CE.2	2.1	-Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje visual. -Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	(CPSAA1, CCEC3, CCEC4)	

CE.4	2.2	-Utiliza con propiedad los materiales artísticos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	(STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4)
	2.3	-Planifica los pasos a seguir en la planificación de proyectos artísticos analizando de forma e individual y respetando los realizados por sus compañeros. -Aplica las leyes de la composición, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Cambia el significado de una imagen con el color.	(CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4)
	4.1	-Realiza proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. -Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes aéreas del diseño valorando el trabajo secuenciado como la exactitud el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	(CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4)
	4.2	-Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad, con un lenguaje visual y verbal. -Elige los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y la autoevaluación continua del proceso de realización.	(CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).

<b>Contenido de la materia</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los efectos del gesto y del instrumento, herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</li> <li>-Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas</li> <li>Posibilidades expresivas y contexto histórico.</li> <li>-Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos y sustractivos y mixtos.</li> <li>-Grafiti y pintura mural</li> <li>-El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos sostenibles e innovadores en la práctica artística.</li> <li>-Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de residuos.</li> <li>-Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes, imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expresión oral y escrita</li> <li>-Compresión lectora</li> <li>-Comunicación audiovisual</li> <li>-Competencia digital</li> <li>-Educación emocional y en valores</li> <li>-Igualdad de genero</li> <li>-La creatividad</li> <li>-FORMACIÓN ESTETICA</li> <li>-EL RESPETO MUTUO Y LA COPERACIÓN ENTRE IGUALES</li> <li>-EDUCACIÓN PARA SOSTENIBILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</li> </ul>

**SEGUNDO TRIMESTRE**

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.2	<p>-Analiza en obras de arte los distintos elementos y técnicas de expresión, los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación, de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y su divulgación</p> <p>-Percibe e interpreta críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en las obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando las distintas fases.</p>	<p>(CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2)</p> <p>(STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	a, b, c, d, e, g, h, l,
CE.2	2.2	-Utiliza con propiedad los materiales artísticos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	(CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4)	
	2.3	<p>-Planifica los pasos a seguir en la planificación de proyectos artísticos analizando de forma e individual y respetando los realizados por sus compañeros.</p> <p>-Aplica las leyes de la composición, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Cambia el significado de una imagen con el color.</p>	STEM1, STEM3,D5, CE3, CCEC4	
CE.4	4.3	<p>-Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes de la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>-Dibuja perspectivas de formas tridimensionales sencillas partiendo de sus vistas.</p>	CCEC4	
	4.4	<p>-Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas valorando el trabajo en equipo para creación de ideas originales.</p> <p>-Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual social o racial.</p> <p>-Conoce y planifica las distintas fases de la imagen corporativa de una empresa.</p>		
<b>Contenido de la materia</b>				
<p>-Técnicas de dibujo y pintura. Técnicas secas y húmedas.</p> <p>-Color y composición</p> <p>-Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales de los medios de comunicación</p> <p>-Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía</p> <p>-El dibujo técnico en la comunicación visual. Uso de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>-Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de castilla y león.</p> <p>-- Ejemplos de aplicación de técnicas de diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>		<p>-Expresión oral y escrita</p> <p>-Comprensión lectora</p> <p>-Comunicación audiovisual</p> <p>-Competencia digital</p> <p>-Educación emocional y en valores</p> <p>-Igualdad de género</p> <p>-La creatividad</p> <p>-FORMACIÓN ESTÉTICA</p> <p>-EL RESPETO MUTUO Y LA COOPERACIÓN ENTRE IGUALES</p> <p>-EDUCACIÓN PARA SOSTENIBILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</p>		

**TERCER TRIMESTRE**

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.2	-Analiza en obras de arte los distintos elementos y técnicas de expresión, los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación, de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y su divulgación	CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2	a, b, c, d, e, g, h, l,
	1.3	-Percibe e interpreta críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en las obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando las distintas fases.	CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1	
CE.2	2.3	-Planifica los pasos a seguir en la planificación de proyectos artísticos analizando de forma e individual y respetando los realizados por sus compañeros. -Aplica las leyes de la composición, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Cambia el significado de una imagen con el color	CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	
CE.3	3.1	-Reconoce los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. -Muestra una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CEC3	
	3.2	-Realiza composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. -Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor en equipo. -Utiliza las nuevas tecnologías de la información y comunicación para llevar a cabo un proyecto artístico.	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4	
CE.4	4.2	-Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad, con un lenguaje visual y verbal. -Elige los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y la autoevaluación continua del proceso de realización.	CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3	
	4.4	-Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas valorando el trabajo en equipo para creación de ideas originales. -Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual social o racial. -Conoce y planifica las distintas fases de la imagen corporativa de una empresa.	CCEC4	



Contenido de la materia	
<p>-Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación. Puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>-Fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</p> <p>-Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotografías experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>-Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión el storyboard.</p> <p>- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, video gráfico y multimedia. Elementos.</p> <p>- Técnicas básicas de animación.</p> <p>- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.</p> <p>-El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación finaly evaluación (auto reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	<p>-Expresión oral y escrita</p> <p>-Compresión lectora</p> <p>-Comunicación audiovisual</p> <p>-Competencia digital</p> <p>-Educación emocional y en valores</p> <p>-Igualdad de genero</p> <p>-La creatividad</p> <p>-FORMACIÓN ESTETICA</p> <p>-EL RESPETO MUTUO Y LA COPERACIÓN ENTRE IGUALES</p> <p>-EDUCACIÓN PARA SOSTENIBILIDAD Y EL CONSUMO RESPONSABLE</p>

## METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Los principios metodológicos de la etapa se concretan para la materia Expresión Artística establecidos en el anexo II.A de este decreto

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que les van surgiendo a lo largo de su trayectoria educativa-artística.

Se priorizará en la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y la práctica aplicada a tareas y/o proyectos reales, frente a un aprendizaje memorístico y mecánico.

En definitiva, los alumnos deberán ser capaces de aprender a adaptarse a diferentes tipos de situaciones y saber aplicar lo que conocen de cada una de ellas. Cuando no tienen soluciones, deberán ser capaces de investigar para crear los aprendizajes necesarios que deben aplicar ante el nuevo reto.

La gestión de las emociones es un aspecto que ayudará al alumnado a conocerse y a saber cómo actuar o cómo no hacerlo en una situación concreta. Las orientaciones de matiz competencial le permitirán aprender de los fracasos y asimilar correctamente los éxitos. Madurar la autonomía y la resiliencia del alumno-a será un aspecto prioritario vinculado a la evaluación de sus fortalezas y debilidades mediante la motivación y el asertividad.

Esta metodología deberá ser flexible y encaminada a atender la diversidad del alumnado y las necesidades que precise.

### ESTILOS DE ENSEÑANZA

Posibilitar mediante nuestras prácticas que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. La puesta en práctica de las metodologías activas como conjunto de métodos, técnicas y estrategias que ponen al alumno de cualquier nivel educativo en el centro del aprendizaje, fomentan el trabajo en equipo e incentivan el espíritu crítico, al mismo tiempo que se ponga en valor las estrategias expositivas e investigadoras.

### TIPOS DE AGRUPACIÓN

Respecto a los agrupamientos y a la organización del espacio y el tiempo será importante planificar actividades que fomenten el trabajo individual y en grupo, según se considere, dando lugar a espacios flexibles de formación y aprendizaje (EFFA), pudiendo considerarse también aquellos que no son aulas, donde el aprovechamiento de la amplitud, la luminosidad y la interacción con personas y objetos sea un elemento de motivación e inspiración.

## EVALUACIÓN

La evaluación de la etapa viene definida en el anexo II.B de este decreto. A partir de esta, se concreta la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Expresión Artística.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora.

Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

El carácter procesual de la materia tiene que ser considerado como un aspecto a incluir en las consideraciones para la evaluación. Habrá que establecer, mediante la observación y otras herramientas de análisis, aquellos

instrumentos de valoración para evaluar estos procesos intermedios, considerados de gran importancia, al igual que el resultado final. Al mismo tiempo, las pruebas orales, escritas y prácticas evaluarán los resultados intermedios y finales, optando por diferentes formatos, incluidos los digitales.

Se distinguen diferentes ámbitos para la evaluación valorando la participación del alumnado en esta. En la autoevaluación incide notablemente la participación crítica de la persona que realiza la evaluación sobre sí misma o sobre un proceso y/o resultado. La coevaluación, entendida para referirse a la evaluación entre iguales, es decir suele limitarse a los procesos de evaluación entre alumnos, por lo tanto, también estará referida a tareas individuales y en grupo. Por último, reseñar la importancia de la evaluación compartida entendida como calificación dialogada, consecuencia lógica y coherente de un proceso de evaluación compartida.

Se establecen situaciones de aprendizaje en educación plástica y visual según lo establecido en el anexo II.C. del Decreto, según los siguientes apartados.

SAP1- globalizadas (integra contenidos de más de una materia)

. Contenidos de matemáticas

. Contenidos de tecnología

. Contenidos historia del arte.

SAP2- estimulantes (los trabajos y actividades se plantean teniendo en cuenta los intereses de los alumnos-as, dejándoles que ellos decidan que realizar)

SAP3 -significativas (Los alumnos-as partirán de sus conocimientos del lenguaje plástico y de su entorno más cercano a la hora de realizar sus creaciones)

SAP4- inclusivas (los trabajos y actividades sirven para el desarrollo de la creatividad por lo que todos los alumnos-as tienen las mismas posibilidades en su realización)

SAP5- motivadoras (plantean hipótesis y favorecen el debate)

SAP6 -fomentan la reflexión (los alumnos-as experimentan, investigan y exploran)

En su puesta en práctica se plantea un título y un contexto, tendrá que realizar un proceso de estudio y reflexión mediante los bocetos, pudiendo utilizar referentes de obras artísticas o de su entorno, indicándoles los materiales y técnicas a utilizar y si es individual o en grupo.

### **Ejemplo**

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro del contexto de centro se puede plantear la realización de una producción audiovisual que dé a conocer el centro escolar, su organización, los proyectos educativos y todos aquellos aspectos que definen su identidad.

En lo que se refiere al ámbito personal, se podrá crear una campaña dentro del contexto de respeto a la diversidad y pluralidad, diseñando una campaña publicitaria que aborde la problemática de los estereotipos que suponen discriminación sexual, social y racial; a través de la cartelería aplicando diferentes técnicas artísticas aprendidas.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico como legado histórico, se puede abordar la realización de la imagen corporativa de una asociación sin ánimo de lucro que trabaja para la preservación del patrimonio de Castilla y León.

En el ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo, se puede proponer crear una instalación artística que conjugue arte y naturaleza mediante objetos ecológicos y sostenibles. Su emplazamiento deberá implicar a administraciones públicas o empresa privadas.

Crterios de evaluaci3n	Crterios de calificaci3n
1.1	7,5%
1.2	7,6%
1.3	7,5%
2.1	8,6%
2.2	8,6%
2.3	8,6%
3.1	8,6%
3.2	8,6%
4.1	8,6%
4.2	8,6%
4.3	8,6%
4.4	8,6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Instrumentos de evaluaci3n	Peso %
Guía de observaci3n	20%
Portafolio	40%
T. digital	20%
Prueba oral	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Situaciones de aprendizaje	Peso %
SAP1	16,6%
SAP2	16,6%
SAP3	16,6%
SAP4	16,6%
SAP5	16,6%
SAP6	16,6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Crterios de evaluaci3n	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluaci3n	Situaciones de aprendizaje					
			SAP1	SAP2	SAP3	SAP4	SAP5	SAP6
1.1	1.1.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	1.1.2	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
1.2	1.2.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	1.2.2	Prueba oral	*	*	*	*	*	*
1.3	1.3.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	1.3.2	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
2.1	2.1.1	Portafolios	*	*	*	*	*	*
	2.1.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
2.2	2.2.1	Portafolios	*	*	*	*	*	*
2.3	2.3.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	2.3.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
3.1	3.1.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	3.1.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
3.2	3.2.1	T. digital	*	*	*	*	*	*
	3.2.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
4.1	4.1.1	Guía de observaci3n	*	*	*	*	*	*
	4.1.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
4.2	4.2.1	Portafolios	*	*	*	*	*	*
	4.2.2	Portafolios	*	*	*	*	*	*
4.3	4.3.1	Portafolios	*	*	*	*	*	*
	4.3.2	Portafolios T. digital	*	*	*	*	*	*
4.4	4.4.1	Portafolios	*	*	*	*	*	*

	4.4.2	Guía de observación	*	*	*	*	*	*
	4.4.3	Portafolios	*	*	*	*	*	*

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Profesorado	Participación del alumno-a	
			Heteroevaluación	Autoevaluación	Coevaluación
1.1	1.1.1	Guía de observación	*		
	1.1.2	Guía de observación			*
1.2	1.2.1	Guía de observación			*
	1.2.2	Prueba oral	*		
1.3	1.3.1	Guía de observación			*
	1.3.1	Guía de observación	*		
2.1	2.1.1	Portafolios	*		
	2.1.2	Portafolios			*
2.2	2.2.1	Guía de observación	*		
2.3	2.3.1	Guía de observación	*		
	2.3.2	Portafolios	*		
3.1	3.1.1	Portafolios	*		
	3.1.2	T .digital			*
3.2	3.4.1	Portafolios	*		
	3.4.2	Guía de observación	*		
4.1	4.1.1	Guía de observación	*		
	4.1.2	Guía de observación	*		
4.2	4.2.1	Guía de observación	*		
	4.2.2	Portafolios			*
4.3	4.3.1	Portafolios	*		
	4.3.2	Portafolios T. digital	*		
4.4	4.4.1	T. digital			*

	4.4.2	Guía de observación	*		
	4.4.3	Portafolios	*		

## Aprendizaje interdisciplinar desde la materia

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias.

A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

La participación e interacción con otras materias, ampliará significativamente los procesos de trabajo dentro de esta relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Esta interdisciplinariedad favorecerá en el alumnado una visión más amplia y global, dando a entender la necesidad de las vinculaciones entre diversos campos de conocimiento para obtener una visión de lo que le rodea más real y completa.

## DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

## INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en sus dobles funciones, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social

## **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

La materia Dibujo Técnico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

### ***Competencia en comunicación lingüística***

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

### ***Competencia plurilingüe***

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

### ***Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería***

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayuda al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

### ***Competencia digital***

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

### ***Competencia personal, social y aprender a aprender***

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las

diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

### ***Competencia ciudadana***

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

### ***Competencia emprendedora***

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

### ***Competencia en conciencia y expresión culturales***

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES**

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

**3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.



	CCL					CP			STEM					CD				CPSAA					CC				CE			CCEC									
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	
Competencia Especifica 1	•	•	•						•		•		•		•					•				•									•	•		•			
Competencia Especifica 2		•						•	•		•							•						•						•									•
Competencia Especifica 3								•	•	•	•							•					•						•	•									•
Competencia Especifica 4		•						•		•				•				•				•	•	•						•				•					•
Competencia Especifica 5								•	•	•			•	•	•		•						•	•					•	•					•				

1ºBACH	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS QUE SE LE ASOCIAN	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)
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.(CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identifica, analiza y es capaz de reproducir estructuras geométricas en el Arte de diferentes periodos artísticos.</li> <li>-Valora la importancia de la geometría y las matemáticas como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico de diferentes estilos artísticos.</li> <li>-Valora la importancia de los diseños geométricos como transmisores de valores de diferentes culturas y convicciones y es capaz de explicarlos utilizando vocabulario específico, con interés, respeto y desde la <b>perspectiva de género</b>.</li> <li>-Muestra una actitud de respeto por el patrimonio <b>histórico y cultural</b>, incluido el de Castilla y León, valorando la importancia de su <b>conservación</b>.</li> </ul>
2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas y triangulares con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</li> <li>-Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</li> <li>-Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</li> <li>-Reproduce figuras proporcionales determinando la razón</li> </ul>

<p>2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)</p> <p>2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)</p>	<p>idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</li> <li>- Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</li> <li>- Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, razonando y justificando el procedimiento utilizado y mostrando actitud crítica y reflexiva ante las posibles soluciones aportadas por sus compañeros-as.</li> <li>- Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</li> <li>- Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</li> <li>- Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</li> <li>- Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</li> <li>- Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</li> <li>- Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</li> </ul>
<p>3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica el sistema de representación y los tipos de proyección empleados a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</li> </ul>

mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)

3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)

3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)

3.4. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, 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. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)

-Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

-Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los

-Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

-Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias en verdadera magnitud.

-Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

-Representa figuras planas en las diferentes caras de los sistemas axonométricos, como base para la realización de prismas, cilindros o pirámides.

Representa figuras planas en las diferentes caras de los sistemas axonométricos, como base para la realización de prismas, cilindros o pirámides.

-Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

- Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

-Realiza perspectivas caballeras o planimetrías (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

-Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de 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, determinando el punto principal, la línea de

3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)

3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)

-Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de 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, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

-Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

-Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curva.

-Resuelve los trazados con la ayuda de reglas y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos adecuados para destacar claramente el trazado principal diferenciándolo de las líneas auxiliares utilizadas.

<p>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. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)</p> <p>4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)</p>	<p>-Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>-Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiéndolas de acuerdo a la norma.</p> <p>-Valora la importancia de la utilización del croquis y el boceto en el proceso de creación de diseño, siendo consciente de las posibilidades que ofrece al comienzo del mismo y apreciando su necesidad.</p> <p>- Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de <b>reflexión crítica</b> sobre el proceso de trabajo.</p> <p>-Verificar la realización de trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de las herramientas y técnicas convencionalismo que permite una <b>comunicación universal</b>.</p> <p>-Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>-Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>-Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiéndolas de acuerdo a la norma.</p> <p>-Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)</p>	<p>-Iniciarse en el uso de <b>tecnología</b> en 2D y 3D.</p> <p>-Aplica órdenes y comandos básicos en los sistemas CAD.</p> <p>-Conforman colectivamente piezas complejas a partir de otras más sencillas, valorando el trabajo y <b>respetando las opiniones de sus iguales</b></p>

# METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

## TEMPORALIZACIÓN

### PRIMER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.1	<p>1.1.1-Identifica, analiza y es capaz de reproducir estructuras geométricas en el Arte de diferentes periodos artísticos.</p> <p>1.1.2-Valora la importancia de la geometría y las matemáticas como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico de diferentes estilos artísticos.</p> <p>1.1.3-Valora la importancia de los diseños geométricos como transmisores de valores de diferentes culturas y convicciones y es capaz de explicarlos utilizando vocabulario específico, con interés, respeto y desde la perspectiva de género</p> <p>1.1.4-Muestra una actitud de respeto por el patrimonio histórico y cultural, incluido el de Castilla y León, valorando la importancia de su conservación y protección.</p>	CCL1,CCL2, CCL3, STEM4,CD1,PSAA2, CPSAA4,CC1, CEC1, CCEC2	a,b,c,d,e,g,h,i,j,k

CE.2	2.1	<p>2.1.1- Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas y triangulares con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.1.2-Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>2.1.3-Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>2.1.4-Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>2.1.5-Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	CCL2,STEM1, STEM2, STEM4	
	2.2	<p>2.2.1- Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones</p> <p>2.2.2- Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, razonando y justificando el procedimiento utilizado y mostrando actitud crítica y reflexiva ante las posibles soluciones aportadas por sus compañeros-as.</p> <p>2.2.3- Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	STEM2,STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2	
	2.3	<p>2.3.1- Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.3.2-Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3.3- Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoideos y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.3.4- Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1	
CE.3	3.1	<p>3.1.1- Identifica el sistema de representación y los tipos de proyección empleados a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>3.1.2-Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>3.1.3- Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación,</p>	STEM2,STEM4, CCEC2	

		la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.		
<b>Contenidos de la materia</b>		<b>Contenidos de carácter transversal</b>		
<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.</li> <li>- Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.</li> <li>- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</li> <li>- Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> <li>- Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.</li> <li>- Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.</li> <li>- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> <li>- Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.</li> <li>- Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</li> </ul>		<p>Convivencia escolar</p> <p>Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>Técnicas y estrategias propias de la oratoria.</p> <p>Gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales</p> <p>Interés y el hábito de lectura</p> <p>Correcta expresión escrita</p> <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León.</p> <p>libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.</p> <p>Rechazo a la violencia.</p>		

## SEGUNDO TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE 3	3.2	<p>3.2.1- Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>3.2.2- Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias en verdadera magnitud.</p> <p>3.2.3-Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	STEM1, STEM2, STEM3, CE3	g,h,i,j,k,l
C.E3	3.3	3.3.1- Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3	
	3.4	3.4.1-Representa figuras planas en las diferentes caras de los sistemas axonométricos, como base para la realización de prismas, cilindros o pirámides.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3	
	3.5	3.5.1-Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías).	STEM1, STEM3, STEM4, CE3	



	<p>3.5.2- Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.5.3-Realiza perspectivas caballerías o planimetrías (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>		
<b>Contenidos de la materia</b>		<b>Contenidos de carácter trasversal</b>	
<p>- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</p> <p>- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</p> <p>- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p> <p>- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>		<p>Convivencia escolar</p> <p>Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>técnicas y estrategias propias de la oratoria</p> <p>gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales</p> <p>interés y el hábito de lectura</p> <p>correcta expresión escrita</p> <p>resolución pacífica de conflictos</p> <p>valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla</p> <p>libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.</p> <p>Rechazo a la violencia.</p>	

### TERCER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.3	3.6	<p>3.6.1-Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de 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, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>3.6.2-Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>3.6.3- Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>	(STEM1, STEM4, CCEC4.2)	a,c,d,e,g,h,l,j,k,l
		<p>3.7</p>	<p>3.7.1- Resuelve los trazados con la ayuda de reglas y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos adecuados para destacar claramente el trazado principal diferenciándolo de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	
CE.4	4.1	<p>4.1.1-Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>4.1.2Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiéndolas de acuerdo a la norma.</p>	(CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)	

CE.5	4.2	<p>4.2.1-Valora la importancia de la utilización del croquis y el boceto en el proceso de creación de diseño, siendo consciente de las posibilidades que ofrece al comienzo del mismo y apreciando su necesidad.</p> <p>4.2.2- Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.</p> <p>4.2.3-Verificar la realización de trabajos y construcciones con precisión y correcto manejo de las herramientas y técnicas</p>	(CE3, CCEC3.1)	
	4.3	4.3.1-Comprende y valora la normalización como convencionalismo que permite la comunicación universal.	(CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)	
	4.4	<p>4.4.1-Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>4.4.2- Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>4.4.3- Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiéndolas de acuerdo a la norma.</p> <p>4.4.4-Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>	(CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)	
	5.1	<p>5.1.1-Iniciarse en el uso de las tecnologías en 2D y 3D.</p> <p>5.1.2-Aplica órdenes y comandos básicos en los sistemas CAD.</p>	(STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)	
	5.2	5.2.1-Conforman colectivamente piezas complejas a partir de otras más sencillas, valorando el trabajo cooperativo y respetando las opiniones de sus iguales.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)	

**Contenidos de la materia**

- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
- Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.
- Sistemas CAD.
- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- Visualización 2D y 3D.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Vistas y escenas renderizadas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

**Contenidos de carácter trasversal**

- Convivencia escolar
- Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Técnicas y estrategias propias de la oratoria.
- Gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales
- Interés y el hábito de lectura
- Correcta expresión escrita
- Resolución pacífica de conflictos
- Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León.
- libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.
- Rechazo a la violencia.

# EVALUACIÓN

En el cambio metodológico hacia un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias se asigna a la evaluación un papel determinante. Se concibe como un proceso fundamental, por un lado, para la identificación y seguimiento de los aprendizajes del alumnado, sus logros, el ritmo de adquisición, la regulación de las dificultades y errores, las particularidades de su evolución, el desarrollo del proceso y los resultados del aprendizaje, y por otro, para facilitar al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos.

No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica establecidas en los mapas de relaciones criterios, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia, serán los criterios de evaluación.

En este apartado, se desarrolla y concreta lo relacionado con la evaluación del aprendizaje del alumnado, entendida ésta, por tanto, como el proceso de obtención de información a través del desarrollo de una serie de actividades que el docente pone en práctica desde su materia. Esa información de evaluación se obtiene en una secuencia de momentos generalmente predeterminados y prefijados que lleva asociadas unas características básicas: ha de ser continua, diferenciada y formativa.

La evaluación será continua puesto que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Será diferenciada en el sentido en que permitirá valorar, desde cada una de las materias, la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. Y, será formativa puesto que proporciona la posibilidad de reorientar los diferentes elementos que intervienen a lo largo del proceso, contribuyendo a la mejora del proceso educativo, adaptando el proceso de enseñanza para maximizar el logro de las competencias previstas.

Y, además, la información proporcionada y la valoración que se haga de ella deberá atender a dos ámbitos del aprendizaje que son complementarios y han de estar integrados de acuerdo con los principios del modelo competencial que es imperativo: el grado de desarrollo de las competencias clave y de los aprendizajes específicos de cada una de las materias. Un enfoque en habilidades para la vida en el que lo que importa es aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Por tanto, la evaluación no debe entenderse como un sistema independiente y ajeno al sistema enseñanza-aprendizaje, sino integrado en él. La finalidad de la evaluación alude a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgando un enfoque constructivista.

Los instrumentos con los que se evaluará cada criterio de evaluación/indicadores de logro y se determina en qué momento se aplicará cada instrumento en relación con las situaciones de aprendizaje descritas en el apartado correspondiente y aquí también para mayor claridad:

SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN		
SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO TÉCNICO I		
ORDEN	TÍTULO	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	SA 1: la geometría en las artes	1 sesión
	SA 2: Materiales de dibujo y su uso	1 sesión
	SA 3: trazados fundamentales en el plano	3 sesiones
	SA 4: Ángulos	2 sesiones
	SA 5: Generalidades sistemas de representación. Representación de vistas diédricas de volúmenes con creciente grado de dificultad.	8 sesiones
	SA 6: formas poligonales y su relación con el patrimonio artístico de Castilla y León.	8 sesiones
	SA 7: proporcionalidad y escalas	3 sesiones
	SA 8: transformaciones geométricas	6 sesiones

SEGUNDO TRIMESTRE	SA 9: potencia y eje radical. Tangencias, su aplicación a la arquitectura y el diseño.	10 sesiones
	SA 10: óvalos, ovoides, espirales, curvas cíclicas	8 sesiones
	SA 11: fundamentos del sistema diédrico	4 sesiones
	SA 12: El punto, la recta y el plano en sistema diédrico	13 sesiones
	SA 13: Pertenencia y rectas notables del plano en diédrico	13 sesiones
TERCER TRIMESTRE	SA 14: paralelismo perpendicularidad, distancias e intersecciones en diédrico	15 sesiones
	SA 15: sistema axonométrico ortogonal	10 sesiones
	SA 16: sistema axonométrico oblicuo	10 sesiones
	SA 17: perspectiva cónica	10 sesiones
	SA 18: coquización, normalización y documentación gráfica de proyectos	10 sesiones
	SA 19: sistemas CAD	2 sesiones

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua. En todo caso, la unidad temporal de programación será la situación de aprendizaje.
- Las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.
- A continuación, se determina en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación, según los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Situaciones de aprendizaje								
			SAP1	SAP2	SAP3	SAP4	SAP5	SAP6	SAP7	SAP8	SAP9
1.1	1.1.1	Prueba práctica	x	x	x			x	x		x
	1.1.2	Prueba oral cuaderno del	x		x			x			
	1.1.3	Guía de observación	x		x			x			x
	1.1.4	Cuaderno del alumno	x		x			x			x
2.1	2.1.1	Prueba práctica			x	x		x			x
	2.1.2	Prueba escrita +práctica		x	x						
	2.1.3	Prueba escrita +práctica	x	x		x		x			

	2.1.4	Prueba escrita +práctica	x				x		x		
	2.1.5	Prueba escrita +práctica							x	x	x
2.2	2.2.1	Prueba oral				x		x			
	2.2.2	Prueba práctica+prue				X		x			
	2.2.3	Prueba práctica+						X		x	
2.3	2.3.1	Guía de observación	x								x
	2.3.2	Práctica+ prueba			x						x
	2.3.3	Prácticas +prueba									x
	2.3.4	Práctica			x						x
3.1	3.1.1	Prueba oral					x				
	3.1.2	Práctica					x				
	3.1.3	Guía de observación					x				
3.2	3.2.1	Prácticas+ prueba					x				
	3.2.2	Ejercicios prácticos+pru									
	3.2.3	Cuaderno +prácticas+pr					x				
3.3	3.3.1	57Guía de observación					x				
3.4	3.4.1	Prácticas+ prueba escrita									
3.5	3.5.1	prácticas									
	3.5.2	Prácticas+ prueba escrita									
	3.5.3										
3.6	3.6.1	Prueba oral	x				x				
	3.6.2	Práctica+ prueba escrita	x								
	3.6.3		x								
3.7	3.7.1	Prácticas						x	x	x	x
4.1	4.1.1	Pruebas teórico-prácticas					x		x		
	4.1.2										
4.2	4.2.1	Guía de observación	x								
	4.2.2		x				x				









5.1	5.1.1	Trabajo digital			x
	5.1.2				x
5.2	5.2.1				x

Criterios de evaluación	Criterios de calificación
1.1	2%
2.1	7%
2.2	7 %
2.3	10 %
3.1	7,5 %
3.2	12,5%
3.3	2,5 %
3.4	5 %
3.5	10%
3.6	7,5 %
3.7	5,0 %
4.1	7,5 %
4.2	2 %
4.3	2 %
4.4	10%
5.1	1,25%
5.2	1,25%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Instrumentos de evaluación	Peso %
Guía de observación	10%
Prácticas	20%
T. digital	2.5%
Prueba oral	2.5%
Pruebas escritas teórico-prácticas	65%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Situaciones de aprendizaje	Peso %
SAP1	2%
SAP2	2%
SAP3	4%
SAP4	2%
SAP5	7%
SAP6	7%
SAP7	5%
SAP8	7%
SAP9	7,5%
SAP10	7,5%
SAP11	5%
SAP12	5%
SAP13	5%
SAP14	5%
SAP15	7%
SAP16	7%
SAP17	7%
SAP18	7%
SAP19	1%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

# 2ºBACH

## INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO (Contenidos transversales vinculados a los criterios a través de los indicadores de logro)
<p>1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)</p>	<p>-Identifica y analiza estructuras y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporánea.</p> <p>-Valora la importancia de los progresos tecnológicos y la representación digital en los campos de la arquitectura e ingeniería con <b>actitud abierta y participativa</b>.</p>
<p>2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2.</p> <p>2.2 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)</p> <p>2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)</p> <p>2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1).</p> <p>3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)</p>	<p>-Comprende las características de las transformaciones geométricas (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>-Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>-Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>-Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes, centros radicales y potencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>-Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>-Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>-Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas solucionando problemas de representación con una actitud <b>crítica</b>.</p> <p>-Dibuja bocetos a mano alzada, croquis y acotados para facilitar la comunicación técnica a otras personas.</p>

<p>3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)</p> <p>3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)</p> <p>3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonometría y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p> <p>3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)</p> <p>3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)</p>	<p>-Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico reflexionando sobre los resultados.</p> <p>-Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>-Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>-Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>-Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>-Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios</p> <p>-Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p> <p>-Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas</p> <p>-Elabora y participa activamente en proyecto de construcción geométrica, aplicando el sistema de planos acotados relacionándolo con el sistema diédrico.</p> <p>-Valora la importancia de la utilización del croquis y el boceto en el proceso de creación de diseño, siendo consciente de las posibilidades que ofrece al comienzo del mismo y apreciando su necesidad.</p>
<p>4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)</p> <p>4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y</p>	<p>-Elabora piezas de conjunto y piezas industriales y arquitectónicas disponiendo de las vistas, cortes y secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de las perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación de acuerdo a la normativa.</p> <p>-Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de <b>reflexión crítica</b> sobre el proceso de trabajo.</p> <p>-Realiza trabajos y construcciones con precisión asegurando la calidad del producto, su distribución y utilización por el</p>

<p>objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)</p>	<p>destinatario final, valorando la normalización como convencionalismo para la <b>comunicación universal con una actitud crítica y reflexiva.</b> -Comprende la utilidad de las aplicaciones informáticas,</p>
<p>5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)</p>	<p>relacionadas con el dibujo técnico valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización en proyectos propios y colaborativos.</p>
<p>5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)</p>	<p>-Iniciarse en el <b>uso de las tecnologías</b> en 2D y 3D para su aplicación en proyectos individuales y colectivos.</p>
<p>5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)</p>	<p>-Representa objetos industriales y arquitectónicos con ayuda de programas vectoriales en 2D y 3D creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información en capas.</p>
<p>5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas.(STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)</p>	<p>-Realiza de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad con actitud <b>crítica y reflexiva.</b></p>

## METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

## TEMPORALIZACIÓN

### PRIMER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.1	1.1	1.1.1-Identifica y analiza estructuras y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporánea.	CCL1,CCL2,CL3,TEM2 STEM4,D1,CD3,CPSA A4, C1, CCEC1,CEC2, CCEC3.2	a,bc,d,e,g,h,i,j,k,l
		1.1.2-Valora la importancia de los progresos tecnológicos y la representación digital en los campos de la arquitectura e ingeniería con actitud abierta y participativa.		
CE.2	2.1	2.1.1-Comprende las características de las transformaciones geométricas (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.	STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1,CPSAA5, CCEC4.2	
		2.2	2.2.1-Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones. 2.2.2-Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	
	2.3	2.3.1-Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes, centros radicales y potencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	STEM1,STEM2,STEM 4, CD3, CPSAA1.1	
		2.4	2.4.1-Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.4.2-Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	STEM1, STEM2,STEM4, CD3, CPSAA1.1

Contenidos de la materia	Contenidos de carácter transversal
<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <p>- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</p> <p>- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p> <p>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.</p>	<p>Convivencia escolar</p> <p>Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>Técnicas y estrategias propias de la oratoria.</p> <p>Gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales</p> <p>Interés y el hábito de lectura</p> <p>Correcta expresión escrita</p> <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León.</p> <p>Libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.</p> <p>Rechazo a la violencia.</p>

## SEGUNDO TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.3	3.1	3.1.1-Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas solucionando problemas de representación con una actitud crítica. 3.1.2-Dibuja bocetos a mano alzada, croquis y acotados para facilitar la comunicación técnica a otras personas.	STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2	a,bc,d,e,g,h,i,j,k,l
	3.2	3.2.1-Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico reflexionando sobre los resultados.	STEM1,STEM2, STEM3, STEM4, CE2	
	3.3	3.3.1-Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 3.3.2-Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 3.3.3-Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	STEM1,STEM2, STE3, STEM4	
Contenidos de la materia	Contenidos de carácter transversal			
<p>B. Geometría proyectiva.</p> <p>- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p> <p>- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</p> <p>- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>	<p>Convivencia escolar</p> <p>Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>Técnicas y estrategias propias de la oratoria.</p> <p>Gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales</p> <p>Interés y el hábito de lectura</p> <p>Correcta expresión escrita</p> <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León.</p> <p>Libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.</p> <p>Rechazo a la violencia.</p>			

TERCER TRIMESTRE

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE.3	3.4	<p>3.4.1-Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.4.2-Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios</p> <p>3.4.3-Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p> <p>3.4.4-Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas</p>	STEM1,STEM2, STEM3, STEM4, CE3	a,bc,d,e,g,h,i,j,k,l
	3.5	3.5.1-Elabora y participa activamente en proyecto de construcción geométrica, aplicando el sistema de planos acotados relacionándolo con el sistema diédrico.	STEM1,STEM2, STE3, STEM4	
	3.6	3.6.1-Valora la importancia de la utilización del croquis y el boceto en el proceso de creación de diseño, siendo consciente de las posibilidades que ofrece al comienzo del mismo y apreciando su necesidad.	STEM3,STEM4, CPS4, CPSAA5, CE2	
CE.4	4.1	4.1.1-Elabora piezas de conjunto y piezas industriales y arquitectónicas disponiendo de las vistas, cortes y secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de las perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación de acuerdo a la normativa.	CP2,CP3,STEM1,CD2, CPSAA1.1,CPSAA3.2, CPSAA5, CE3	
	4.2	<p>4.2.1-Reconoce el proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, difusión y evaluación a partir de propuestas planteadas desarrollando una capacidad de reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.</p> <p>4.2.2-Realiza trabajos y construcciones con precisión asegurando la calidad del producto, su distribución y utilización por el destinatario final, valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal con una actitud crítica y reflexiva.</p>	CCL2,CP2,CP3,STE42, CPSAA3.2,CPSAA5,3, CCEC4.2	
CE.5	5.1	5.1.1-Comprende la utilidad de las aplicaciones informáticas, relacionadas con el dibujo técnico valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización en proyectos propios y colaborativos	STEM2, STEM4, CD1, CD2,CD3,CE3, CCEC2	
	5.2	5.2.1-Iniciarse en el uso de las tecnologías en 2D y 3D para su aplicación en proyectos individuales y colectivos.	STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, C2, CCEC3.2	
	5.3	<p>5.3.1-Representa objetos industriales y arquitectónicos con ayuda de programas vectoriales en 2D y 3D creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información en capas.</p> <p>5.4.1-Realiza de forma individual y colectiva los</p>	STEM2, CD1, CD2, CD3CPSAA5, CCEC3.2	

	5.4	bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad con actitud crítica y reflexiva.	STEM2,STEM3, STE4, CD1,CD2,CD3, PSA5, CE2, CE3, CCEC3.2	
Contenidos de la materia			Contenidos de carácter transversal	
<p>B. Geometría proyectiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</li> <li>- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</li> <li>- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</li> </ul> <p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad.</li> <li>- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</li> <li>- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</li> </ul> <p>D. Sistemas CAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</li> <li>- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.</li> <li>- Modelado y renderizado de proyectos.</li> <li>- Impresión en 3D.</li> </ul>			<p>Convivencia escolar</p> <p>Respeto a la diversidad como fuente de riqueza.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>Técnicas y estrategias propias de la oratoria.</p> <p>Gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales</p> <p>Interés y el hábito de lectura</p> <p>Correcta expresión escrita</p> <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León.</p> <p>Libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos.</p> <p>Rechazo a la violencia.</p>	

## EVALUACIÓN

En el cambio metodológico hacia un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias se asigna a la evaluación un papel determinante. Se concibe como un proceso fundamental, por un lado, para la identificación y seguimiento de los aprendizajes del alumnado, sus logros, el ritmo de adquisición, la regulación de las dificultades y errores, las particularidades de su evolución, el desarrollo del proceso y los resultados del aprendizaje, y por otro, para facilitar al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos.

No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica establecidas en los mapas de relaciones criterios, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia, serán los criterios de evaluación.

En este apartado, se desarrolla y concreta lo relacionado con la evaluación del aprendizaje del alumnado, entendida ésta, por tanto, como el proceso de obtención de información a través del desarrollo de una serie de actividades que el docente pone en práctica desde su materia. Esa información de evaluación se obtiene en una secuencia de momentos generalmente predeterminados y prefijados que lleva asociadas unas características básicas: ha de ser continua, diferenciada y formativa.



La evaluación será continua puesto que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Será diferenciada en el sentido en que permitirá valorar, desde cada una de las materias, la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. Y, será formativa puesto que proporciona la posibilidad de reorientar los diferentes elementos que intervienen a lo largo del proceso, contribuyendo a la mejora del proceso educativo, adaptando el proceso de enseñanza para maximizar el logro de las competencias previstas.

Y, además, la información proporcionada y la valoración que se haga de ella deberá atender a dos ámbitos del aprendizaje que son complementarios y han de estar integrados de acuerdo con los principios del modelo competencial que es imperativo: el grado de desarrollo de las competencias clave y de los aprendizajes específicos de cada una de las materias. Un enfoque en habilidades para la vida en el que lo que importa es aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Por tanto, la evaluación no debe entenderse como un sistema independiente y ajeno al sistema enseñanza-aprendizaje, sino integrado en él. La finalidad de la evaluación alude a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgando un enfoque constructivista.

Los instrumentos con los que se evaluará cada criterio de evaluación/indicadores de logro y se determina en qué momento se aplicará cada instrumento en relación con las situaciones de aprendizaje descritas en el apartado correspondiente y aquí también para mayor claridad:

SECUENCIA DE UNIDADES TEMPORALES DE PROGRAMACIÓN		
SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO TÉCNICO I		
ORDEN	TÍTULO	SESIONES
PRIMER TRIMESTRE	SA 1:- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas	2
	SA 2:- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.	10
	SA 3: - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias	20
	SA 4:- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.	10
SEGUNDO TRIMESTRE	SA 5: - Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos.	8
	SA 6: -Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos	10
	SA 7: -Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides	10
	SA 8: -Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	10
	SA 9: -Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.	8
	SA 10: -Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	8
TERCER TRIMESTRE	SA 11: -Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	2
	SA 12:-Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos	30
	SA 13: -Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	



3.3	3.3.1	Prueba práctica							*	*	*	*						
	3.3.2	Prueba práctica							*	*	*	*						
	3.3.3	Prueba práctica							*	*	*	*						
3.4	3.4.1	Guía de observación												*				
	3.4.2	Prueba práctica												*				
	3.4.3	Prueba práctica												*				
	3.4.4	Prueba práctica												*				
3.5	3.5.1	Guía de observación										*						
3.6	3.6.1	Guía de observación												*				
4.1	4.1.1	Prueba práctica													*			
4.2	4.2.1	Guía de observación													*			
	4.2.2	Prueba práctica													*			
5.1	5.1.1	Guía de observación													*	*		
5.2	5.2.1	Trabajo digital													*	*		
5.3	5.3.1	Trabajo digital													*	*		
5.4	5.4.1	Guía de observación													*	*		

Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Participación alumnado		
			profesorado heteroevaluación	Autoevaluación	coevaluación
1.1	1.1.1	Guía de observación			x
	1.1.2	Guía de observación			x
2.1	2.1.1	Prueba practica		x	
2.2	2.2.1	Guía de observación			x
	2.2.2	Prueba practica	x		
2.3	2.3.1	Prueba practica	x		x
2.4	2.4.1	Guía de observación	x		
	2.4.2	Prueba practica			x
3.1	3.1.1	Prueba practica	x		
	3.1.2	Prueba practica	x		
3.2	3.2.1	Prueba practica	x		

3.3	3.3.1	Prueba practica	x		
	3.3.2	Prueba practica	x		
	3.3.3	Prueba practica	x		
3.4	3.4.1	Guía de observación		x	
	3.4.2	Prueba practica	x		
	3.4.3	Prueba practica			x
	3.4.4	Prueba practica	x		
3.5	3.5.1	Guía de observación			x
3.6	3.6.1	Guía de observación			x
4.1	4.1.1	Prueba practica	x		
4.2	4.2.1	Guía de observación	x		
	4.2.2	Prueba practica	x		
5.1	5.1.1	Guía de observación			x
5.2	5.2.1	Trabajo digital			x
5.3	5.3.1	Trabajo digital			x
5.4	5.4.1	Guía de observación	x		

criterios de evaluación	criterios de calificación
1.1	2%
2.1	8%
2.2	8%
2.3	8%
2.4	8%
3.1	8%
3.2	8%
3.3	8%
3.4	8%
3.5	8%
3.6	8%
4.1	8%
4.2	8%
5.1	0,5%
5.2	0,5%
5.3	0,5%
5.4	0,5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Instrumentos de evaluación	Peso %
Guía de observación	2%
Prácticas	17%
T. digital	1%
Pruebas escritas teórico-prácticas	80%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Situaciones de aprendizaje	Peso %
SAP1	0,7%
SAP2	7,5%
SAP3	7,5
SAP4	7,5
SAP5	7,5
SAP6	7,5
SAP7	7,5
SAP8	7,5
SAP9	7,5
SAP10	7,5
SAP11	7,5
SAP12	7,5
SAP13	7,5
SAP14	7,5
SAP15	0,8%
SAP16	1%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

## **CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA.**

1. En todas las materias de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable, así como la educación para la convivencia escolar proactiva orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
2. Igualmente, desde todas las materias se trabajarán las técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales. Asimismo, se desarrollarán actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura, así como destrezas para una correcta expresión escrita.
3. Los centros educativos fomentarán la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia, la pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho, y el rechazo al terrorismo y a cualquier tipo de violencia.
4. Asimismo, garantizarán la transmisión al alumnado de los valores y oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.

## **ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES**

En el artículo 36 del Proyecto de Decreto de currículo se indica que el conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades.

Dichas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado y estarán orientadas a permitir que alcancen el nivel de desempeño previsto al finalizar la etapa de acuerdo con los descriptores operativos de las competencias clave, así como a la consecución de los objetivos de la misma.

El sistema de evaluación continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar, tanto en actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad. Además, si algún alumno no puede seguir el ritmo normal de clase, se le realizará una adaptación curricular, para que de esta manera pueda alcanzar los logros previstos para el curso, ciclo o etapa.

Si hubiese alumnos con necesidades educativas que, por su nivel, o por problemas con el idioma necesiten otro tipo de adaptaciones, se harán en función de las dificultades que presenten. Los problemas que presentan estos alumnos se pueden deber a una escolarización irregular o a problemas de comportamiento. Dependiendo de cómo vayan evolucionando se verá qué contenidos de la materia son prioritarios y cómo pueden adquirirlos.

Queremos recordar, por último, que las actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren más enriquecedoras y favorezcan el desarrollo integral de los alumnos, lo que es de gran importancia para nuestras materias.

Generalidades sobre la atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo

Adaptaciones curriculares:

- De acceso Se podrán realizar modificaciones o provisión de recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación que van a facilitar a determinado alumnado el desarrollo del currículo.

o Mobiliario adaptado

o Ayudas técnicas y tecnológicas

- No significativas

Se modificarán aquellos elementos no prescriptivos del currículo para el alumnado que lo requiera. o Tiempos o Actividades

## MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

### a. Materiales de desarrollo curricular

#### 1-Impresos

.Libro de texto: 1º ESO

. Materiales elaborados por el departamento: Apuntes  
Láminas

#### 2-Digitales e Informáticos

.Moodle: Aula virtual 3ºESO. 4ºESO, 2ºBACH

. Plataforma digital del centro: Teams 1ºESO, 3ºESO ,1ºACH

El correo para todos los alumnos-as que lo necesiten.

. PowerPoint

#### 3-Medios audiovisuales y multimedia.

.Programas de dibujo y diseño: Inkscape, Gimp, sketchup. Paint

.Videos: Dibujo técnico

Arte contemporáneo

Diseño

### b. Recursos de desarrollo curricular

#### 1-Impresos

#### 2-Digitales e informáticos

.Ordenador: Un ordenador de aula

Una hora a la semana el aula de informática para 3ºESO

. Pizarra Digital

. Cañón

## ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

En función del curso y del nivel que proceda, desde el Departamento se estimulará la lectura con diferentes técnicas como recomendación de libros de lectura que se adapten a los contenidos a tratar, Biografías o relatos que aludan a artistas de cualquier época, catálogos de exposiciones que se vayan a visitar, tratados o manuales de artesanía o novelas sobre cualquiera de las Artes Plásticas, lectura de imágenes, manejo de diferentes materiales impresos tales como revistas, periódicos...

### 1ºESO

En colaboración con el departamento de Lengua Castellana se realizará un comic de un Texto facilitar su comprensión. Se leerán en alto fragmentos del libro de texto y se aclararán dudas.

El departamento está pendiente de solicitar a libros asequibles para estos alumnos-as para abrir una mirada al mundo de las artes plásticas.

### 3º ESO

Desde el departamento proponemos el libro de lectura de Rafael Alberti (A LA PINTURA) Un libro que no solo tiene que ver con el amor a la pintura sí que además inicia a los alumnos-as en la poesía.

### 4ºESO

Para los alumnos-as de este curso proponemos desde el departamento dos libros de gran interés para el conocimiento del mundo del arte, (EMOCIÓNARTE) de Carlos del amor, y (LA JOVEN DE LA PERLA) de Tracy Chevalier  
Ilustraciones a textos y frases.

En **bachillerato** se propondrá a cada alumno la elaboración de un trabajo sobre personalidades relacionadas con el mundo de la arquitectura y el diseño que deberán exponer en clase.

El departamento está abierto a participar de cualquier iniciativa presentada por el centro.

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

El Departamento colaborara con aquellas actividades gráfico-plásticas que se deriven de las necesidades del centro y en el que participen los cursos asumidos por el departamento. En este curso (siempre que sea posible) se realizara algunas salidas a las exposiciones y museos de la localidad que considere adecuadas para cada momento y curso, no pudiendo establecer ni trimestre ni nivel, dado que estas exposiciones son esporádicas y puntuales, por lo que pedimos que se reserve un margen dentro de la programación de extraescolares, para dar esta posibilidad a los alumnos-as de ver y conocer arte contemporáneo. Además, propone una excursión al Prado para los alumnos-as de 1ºESO y al Reina Sofía para 3ºESO como una forma de despertar en los alumnos-as más pequeños el gusto por nuestra riqueza artística y cultural, esta se realizará en el mes de abril o mayo (siempre que la situación lo permita) y dependiendo de las condiciones y días que nos determinen los museos. Gracias a la plataforma Salamanca ciudad de saberes nos ofrecen una serie de actividades que creemos de interés para nuestros alumnos-as y a las cuales nos hemos apuntado.

ACTIVIDAD	BLOQUE TEMÁTICO	GRUPO	Fecha/trimestre de realización preferible	Profesor responsable de la actividad	OBSERVACIONES
El cerro de San Vicente. Restos Prehistóricos de Salamanca	Historia y patrimonio	1ºESO	1ºtrimestre	Mª Isabel Beltrán Lurueña	
Esculturas y personajes de Salamanca	Historia y patrimonio	1ºESO	1º trimestre	Mª Isabel Beltrán Lurueña Ramón SantosAnteportalatina	
Visita al DA2	Museos y artes	3º ESO	2º trimestre	Mª Isabel Beltrán Lurueña	
The city of the 19th and 20th centuries	Letras y lenguas	3º ESO	2º trimestre	Ramon SantosAnteportalatina	
Cinelab:Aula de cine	Museos y artes	4º ESO	3º trimestre	Mª Isabel Beltrán Lurueña	

## TRATAMIENTO DE LAS TIC

El departamento tiene un gran interés en el uso de las tecnologías ya que forma parte de nuestro currículo, pero las posibilidades para hacerlo son muy bajas, solo tenemos acceso al aula de informática una hora semanal para 3ºESO en la que utilizamos programas de diseño y dibujo

**OBJETIVOS** Los principales objetivos que pretendemos lograr al integrar el uso de las TIC en nuestra área son:

- Eliminar las barreras espaciotemporales entre profesor y el alumno. A través de las plataformas digitales del correo electrónico los alumnos enviarán a su profesor las tareas realizadas, los proyectos, dentro de los plazos y la forma pedidas por el profesor.
- Motivar a los alumnos-as y aumentar los niveles de atención del alumnado contribuyendo a una mayor efectividad en el proceso de aprendizaje
- Individualizar el proceso de enseñanza y adaptar los medios y las necesidades a las características de los alumnos-as. El uso de TIC permite mantener la comunicación con los estudiantes de forma personalizada.
- Favorecer la curiosidad y el espíritu investigador del alumnado facilitando la investigación de los alumnos en su aprendizaje de forma autónoma y responsable.
- Favorecer el auto-aprendizaje, el aprender a aprender. El alumno ha de aprender a buscar la información solicitada por el profesor, a seleccionarla, a -limitarse en tiempo de uso (para evitar posibles adicciones), en cantidad de información (para no equivocar cantidad de contenido con calidad del mismo), a no distraerse (buscando otros contenidos no solicitados).
- Favorecer el aprendizaje cooperativo. El uso de TIC (ordenadores, móviles, etc.) facilita el trabajo en grupo (trabajar juntos para aprender juntos), ya que permite al alumno interactuar con otros compañeros, intercambiar ideas, compartir información y actuar en equipo.
- Contribuir a la alfabetización digital y audiovisual de nuestro alumnado favoreciendo el proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las TIC y fomentando una actitud abierta y crítica ante los contenidos encontrados y la procedencia de los mismos.

**METODOLOGÍA Modelo** de enseñanza individual Medio de expresión: para realizar trabajos de diseño e imagen, proyectos culturales, etc. Canal de comunicación con el profesor (enviándole las tareas solicitadas, etc.), con otros alumnos (trabajando en cooperativo) Fuente abierta de información e instrumento para evaluar. El profesor haciendo uso de la pizarra digital en el aula y/o de plataformas digitales (Teams, Moodle, etc.) puede mostrar los ejercicios realizados y los alumnos pueden autocorregirse viendo sus aciertos y errores, al mismo tiempo que se trabaja la autonomía y el desarrollo de otras competencias del currículo:

- Aprender a aprender
- Iniciativa emprendedora
- lingüística
- Medio didáctico: para informar, explicar, ampliar contenidos,
- Herramienta de socialización y apertura cognitiva e intelectual a los demás. Mediante el uso de estos recursos los alumnos pueden preguntar dudas.
- Vehículo para facilitar la interactividad entre alumno-alumno, alumno-profesor.

**COMPETENCIAS DIGITALES EN LA ASIGNATURA** la competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, seleccionar, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. El alumno llega a esta etapa educativa con unas competencias digitales, básicas, supuestamente adquiridas y trabajadas durante la etapa anterior, o preparado para adquirirlas a través de las áreas relacionadas más directamente con esta competencia. Durante su etapa educativa en ESO y Bachillerato el alumno-a desarrollará y/o adquirirá las siguientes competencias.



### **-Conocer el uso del sistema operativo:**

- Conocer la terminología básica del sistema operativo (archivo, carpeta, programa...). -Guardar y recuperar la información en el ordenador y en diferentes soportes
- Organizar adecuadamente la información mediante archivos y carpetas. -Utilizar recursos compartidos en la red.

### **-Saber buscar y seleccionar la información:** Disponer de criterios para evaluar la fiabilidad de la información que se encuentra.

- Navegar por Internet (almacenar, recuperar, e imprimir información).
- Utilizar los "buscadores" para localizar información específica en Internet.
- Disponer de criterios para evaluar la fiabilidad de la información que se encuentra

### **-Conocer el procesamiento de datos:**

- Conocer la terminología básica sobre editores de texto (formato de letra, párrafo, márgenes...)
- Estructurar internamente los documentos (copiar, cortar y enganchar). -Insertar imágenes y otros elementos gráficos.

### **-Utilizar las funciones básicas de programas de diseño y dibujo:**

- Hacer dibujos sencillos. -Utilizar las distintas gamas de color y texturas
- Realizar piezas básicas y objetos sencillos en tres dimensiones.
- Almacenar e imprimir el trabajo en los soportes adecuados a cada tarea.

### **-Utilizar aplicaciones para crear fotografías, videos y editarlos:**

- Hacer imágenes fijas y en movimiento.
- Modificaciones y retoques de imágenes -Realizar cortos y visualizarlos.
- Archivar y almacenar los trabajos en formatos adecuados para su posterior visualización. Competencias del currículo entre las que están:

**-Competencia lingüística** conocer el lenguaje plástico y audiovisual, reconocerlo y aplicarlo en el mundo de la imagen.

**-Competencia digital** ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información, sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas.

**-Competencia aprender a aprender** disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de mane cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades marcadas

**-Competencia social** necesaria para interactuar con para interactuar con otras personas y grupos en la realización de trabajos cooperativos, conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas, mostrando tolerancia, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

**-Conciencia y expresiones culturales.** en la realización de proyectos tanto individuales como cooperativos donde se muestra y desarrolla.

**-Competencia matemática** el conocimiento de formas geométricas bi y tridimensionales básicas le permite crear formas y espacios.

**HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZAN PARA ADQUIRIR ESAS COMPETENCIAS DIGITALES** El ordenador (en casa o en las aulas de informática), la pizarra digital o el proyector (en clase), el correo electrónico (el uso de plataformas digitales y aula virtual en la que se realizan tareas que es imposible realizar en el aula por falta de medios. (Teams, Moodle), programas de diseño y dibujo (gimp, Inkscape, sSketchupetc.), El uso del cañón en todos los cursos es habitual al igual que los móviles personales que nos permite subsanar la falta de horas en las aulas informáticas, con todo ello intentamos dar a nuestros alumnos-as una pequeña base que les permita conocer el mundo audiovisual que les rodea y que forma parte de sus vidas. Sería de desear, ya que se

hace tanto inca pie por parte de la administración, que se nos dotase de más medios a una materia en la que prácticamente en su totalidad se basa en las imágenes que configuran el mundo que nos rodea.

## **ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

Se tendrán en cuenta dos ámbitos de evaluación: de la programación de aula y de la práctica docente.

### **1. Evaluación de la programación didáctica y de la programación de aula:**

- a. Elaboración de la de la programación de aula.
- b. Contenido de la programación de aula.
- c. Grado de cumplimiento de lo establecido en la programación de aula.
- d. Revisión de la programación de aula.

### **2. Evaluación de la práctica docente:**

- a. Planificación de la Práctica docente.
  - a.1. Respecto de los componentes de la programación de aula.
  - a.2. Respecto de la coordinación docente.
- b. Motivación hacia el aprendizaje del alumnado.
  - b.1. Respecto de la motivación inicial del alumnado.
  - b.2. Respecto de la motivación durante el proceso.
- c. Proceso de enseñanza-aprendizaje.
  - c.1. Respecto de las actividades.
  - c.2. Respecto de la organización del aula.
  - c.3. Respecto del clima en el aula.
  - c.4. Respecto de la utilización de recursos y materiales didácticos.
- d. Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.
  - d.1. Respecto de lo programado.
  - d.2. Respecto de la información al alumnado.
  - d.3. Respecto de la contextualización.
- e. Evaluación del proceso.
  - e.1. Respecto de los criterios de evaluación e indicadores de logro.
  - e.2. Respecto de los instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente son:

- El análisis de la programación de aula.
- La observación.
- Grupos de discusión, en el seno de cualquiera de los órganos de coordinación docente en el que cada miembro expone su perspectiva y se levanta acta.
- Cuestionarios, bajo la modalidad de auto informe.

- Diario del profesor, a partir de la reflexión que cada profesor hace de su propia acción educativa, y que puede quedar reflejada en la programación de aula.

Los momentos que se utilizarán son:

La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, el parámetro temporal de referencia será la unidad temporal de programación.

Los agentes evaluadores serán:

- Los profesores, que realizarán una autoevaluación sobre la programación de aula que ellos han diseñado y sobre su propia acción como docentes.

## PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado pretendemos promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada unidad didáctica se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad.

De igual modo, proponemos el uso de una herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto; esta se puede realizar al final de cada trimestre, para así poder recoger las mejoras en el siguiente. Dicha herramienta se describe a continuación:

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptorios de las competencias			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portafolio de evidencias de las actitudes, saberes y haberlos aprendido			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			