



ASPECTOS GENERALES EN LA PROGRAMACIÓN DE LA ESO:
EPVA

ÍNDICE:

ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.....	2
MARCO LEGAL.....	2
JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.....	4
OBJETIVOS EN LA ESO.....	5
PERFIL DE SALIDA.....	6
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SABERES BÁSICOS	
Competencias específicas para EPVA.....	7
Saberes básicos	
PRIMER CURSO	13
TERCER CURSO.....	14
CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE	
LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	16
CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.....	19
METODOLOGÍA.....	20
MATERIALES Y RECURSOS	24
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	
PARA 1ºESO.....	25
PARA 3ºESO.....	26
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	29
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	31
AUTOEVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO.....	32

ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

El Departamento de Dibujo es unipersonal y está compuesto por: M^a Dolores Quevedo Cadena, profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico, por tanto Jefa de Departamento y también coordinadora de área.

El Departamento tiene un horario específico de trabajo (jueves de 11:35 a 12:35)

En estas horas, de carácter ordinario, se tratan las cuestiones relacionadas con las medidas educativas tomadas, análisis de las evaluaciones y funciones del Departamento, todas las actuaciones programadas que se reflejan en el cronograma. Todas las funciones de los departamentos y de los jefes de los mismos están recogidas en el Decreto 327/2010 de 13 de junio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria)

Las materias asignadas a este Departamento son las siguientes:

EPVA: en 1ºESO (dos grupos) y 3ºESO (tres grupos)

DBT: en 1º de Bachillerato (un grupo) y 2º de Bachillerato (un grupo)

. Se cuenta, tanto para Dibujo Técnico como para EPVA con un aula específica con piletta, armarios de almacenaje, mesas adecuadas, etc. Además de la bibliografía del departamento, cañón proyector conectado a su ordenador y la impresora. Modelos de escayola para el dibujo artístico, maletines de figuras poliédricas y piezas mecánicas para el dibujo técnico, juegos de reglas, compases, pinceles y material fungible (témperas, cartulinas...)

MARCO LEGAL

La siguiente programación se elabora teniendo en cuenta la normativa vigente:

1. De acuerdo con lo dispuesto en los puntos 2 y 3 del artículo 27 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía,

2. En el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, los centros docentes desarrollarán y concretarán, en su caso, el currículo en su Proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa.

3. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 120.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, podrán adoptar experimentaciones, innovaciones pedagógicas, programas educativos, planes de trabajo, formas de organización, normas de convivencia o ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de ámbitos, áreas o materias de acuerdo con lo que establezca al respecto la Consejería competente en materia de educación y dentro de las posibilidades que permita la normativa aplicable, incluida la laboral, sin que, en ningún caso, suponga discriminación de ningún tipo, ni se impongan aportaciones a las familias ni exigencias a la Administración educativa.

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.3 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas

etapas educativas, «Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.4, los departamentos de coordinación didáctica concretarán las líneas de actuación en la Programación didáctica, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que deban llevarse a cabo de acuerdo con las necesidades del alumnado y en el marco establecido en el capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, de las materias de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III, IV y V, mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del citado Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la **adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo** que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, **aprender a ver y aprender a hacer**. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual **integra todas las dimensiones de la imagen**: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo, la imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el **alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente**, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia desarrolla el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta **alfabetización visual** permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de la aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la **educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía**.

Según lo anterior es fácil entender las contribuciones que esta materia puede hacer a los objetivos que persigue el Centro: el desarrollo de la **capacidad crítica y de análisis** mediante la observación y el desglose de mensajes, el **fomento de las habilidades intelectuales, el desarrollo de la iniciativa, la autonomía y la autoestima** a través de la creación, la comunicación y la expresión, **el respeto al “otro”** y sus manifestaciones. Se pretende además, a través de este análisis crítico de los patrones de belleza generalizados por la publicidad y las publicaciones de moda y el estudio del canon y la figura humana a lo largo de la Historia del Arte, que el alumnado tome conciencia de la realidad de su propio cuerpo y lo valoren en su justa medida, entendiendo la salud no sólo como un **bienestar físico sino también mental**. Que sepan también **desenvolverse en la sociedad de consumo** y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo. Y al **cuidado del Medio Ambiente**, ayudando a comprender y valorar, en las diferentes manifestaciones artísticas, la experiencia estética que supone la contemplación de la naturaleza. De esta manera tenderá a la **protección y conservación de su entorno natural**. También con el uso de materiales recuperados y el cuidado en el gasto de otros materiales para potenciar valores relacionados con el reciclaje.

Por otro lado, este Departamento colabora trabajando especialmente los temas transversales e interdisciplinares, a través de sus proyectos y el diseño de situaciones de aprendizaje, involucrándose con otros departamentos, colabora especialmente con el programa de Coeducación, Convivencia, Fomento de la Lectura.

EPVA puede colaborar con la decoración de aulas y del Centro en fechas concretas o actividades de otros departamentos que así nos lo soliciten. En la Semana de la Ciencia, el Día del Libro, etc.

Los objetivos generales de estas actuaciones son:

1. Hacer más significativos los aprendizajes y trabajos del alumnado, como forma de expresión personal y disfrute, también de los demás como espectadores, fomentando su autoestima.
2. Desarrollar conceptos de comunicación visual y artes plásticas, relacionándolas con otras asignaturas y , en general, con el mundo que nos rodea.

OBJETIVOS EN LA ESO

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

- a) **Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos** en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar **hábitos de disciplina, estudio y trabajo** individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y **respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos** y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) **Fortalecer sus capacidades afectivas** en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en **la utilización de las fuentes de información** para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. **Desarrollar las competencias tecnológicas** básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para **identificar los problemas en los diversos campos** del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el **espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo**, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) **Comprender y expresar con corrección**, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los **aspectos básicos de la cultura y la historia** propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los **hábitos de cuidado y salud corporales** e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

PERFIL DE SALIDA

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

El referente de partida para definir las competencias recogidas en el Perfil de salida ha sido la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente

- Desarrollar una **actitud responsable** a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el **consumo responsable**, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar **estilos de vida saludable** a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un **espíritu crítico, empático y proactivo** para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la **cultura en la era digital**, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- **Aceptar la incertidumbre** como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- **Cooperar y convivir** en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un **proyecto colectivo**, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan **seguir aprendiendo a lo largo de la vida**, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SABERES BÁSICOS

A su vez, la materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas a las que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cinco bloques:

- El primero lleva por título **«Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía»** e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas, en especial las de nuestra Comunidad Autónoma.
- El segundo, denominado **«Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica»**, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.
- El tercer bloque, **«Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos»**, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.
- El cuarto bloque, **«Imagen y comunicación visual y audiovisual»**, incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.
- El bloque **«Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura»** analiza y representa formas geométricas e introduce la geometría plana en el arte y la arquitectura.

Competencias específicas.

Para EPVA

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

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

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede **entender también la importancia de la conservación,**

preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

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

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

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

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

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

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

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar **orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio**. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se

debe incorporar la perspectiva de género con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

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

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

En la creación de producciones artísticas las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping el arco expresivo es inabarcable y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede **incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias**.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

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

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

Para que el alumnado consiga **expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia**, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio

trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

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

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el **conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias**. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

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

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

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

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

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

Se pretende que el alumnado **genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido**, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

Saberes básicos

PRIMER CURSO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.

EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

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

EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el

juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.

Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. 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.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas.

Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados.

Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro y el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado el radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

TERCER CURSO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

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

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.

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

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Si el alumno y la alumna deben ser ante todo individuos integrados en el mundo social, laboral e incluso natural en el que viven, es lógico en esta etapa básica y obligatoria de la enseñanza, dar prioridad al desarrollo de unas competencias fundamentales por encima de la especialización en una materia determinada.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual puede trabajar todas ellas aunque en un principio la más vinculada pueda parecer CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES, preparando y formando al alumnado en el campo de **la imagen como lenguaje plástico**. Como se ha dicho anteriormente, aprender a **apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y audiovisuales**, abre al alumnado la posibilidad de comprender mejor los mensajes en los diferentes

campos de la imagen. Además desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a **utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia** convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. Y a valorar y tratar con respeto el patrimonio cultural de su entorno.

Competencia en comunicación lingüística

Referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, estará presente en la **lectura de textos de distintas fuentes** con el fin de profundizar en el aprendizaje de distintos aspectos de la materia. También forma parte de la comunicación oral **exponer, escuchar y dialogar** en sesiones conjuntas de análisis y comentario de obras plásticas así como en puestas en común de conclusiones tras algunas actividades experimentales. El estudio y la comprensión del hecho artístico no sería completo sin hacer por escrito **análisis reflexivo de la obra artística y justificaciones a las producciones propias**. Será un apoyo imprescindible, en el desarrollo de guiones y proyectos (de diseño, creación, cinematográficos...) Así mismo, si la lectura constituye un factor primordial para el desarrollo de las competencias básicas, será especialmente adecuado **utilizar textos literarios para interpretarlos y transferirlos a los lenguajes visuales y plásticos (ilustraciones, cómics, animaciones...)**

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería

Se refiere a la aplicación de aquellas destrezas y aptitudes que permiten razonar matemáticamente, comprender una argumentación matemática y expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático. En Educación Plástica, Visual y Audiovisual se puede relacionar con el conocimiento de **las escalas y las proporciones** y todo lo que implica de medida y precisión la **geometría plana, los sistemas de representación** y en resumen lo que podemos llamar “matemáticas de la forma”. Relacionándolos con la presentación y el diseño, las fórmulas ornamentales y los códigos visuales más objetivos, integrando así el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para dar una mejor respuesta a los problemas de la vida.

Competencia digital

Se orientará a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto a los recursos audiovisuales y digitales, tanto en el uso específico de la imagen, de los **contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas y publicitarias**, como en la **creación de producciones de toda índole**. Se concreta en tareas de **búsqueda de información** necesaria para el desarrollo de proyectos, se usan las tecnologías relativas al entorno audiovisual y multimedia, y se introduce al alumnado en el

diseño con programas digitales vectoriales y de retoque fotográfico. Además y desde el curso pasado el seguimiento del trabajo y la entrega de trabajos se realizará por la **plataforma Classroom y vías de comunicación telemática** contribuyendo al desarrollo de estas habilidades.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones y sentimientos dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo con sus propios medios. Se concreta en el **trabajo por proyectos artísticos y de diseño, actividades de resolución de problemas y la planificación y organización de dichos proyectos creativos.** Además, como habrá que prestar especial atención a aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como **la concentración, la memoria, la observación y el registro sistemático, esta área puede contribuir a su desarrollo con el dibujo descriptivo.** Y siendo necesario para cualquier aprendizaje tomar conciencia de las propias capacidades y recursos, **se acabará cada proyecto con un ejercicio de autoevaluación** y aceptación de los propios errores.

Competencia ciudadana

Se puede contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y a las formas expresivas ajenas a través del **trabajo en grupo**, que se convierte en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

Entender la diversidad y aceptar la diferencia a través del **desarrollo del pensamiento divergente.** También servirá a tal propósito el **análisis de estereotipos que difunden los medios de comunicación.** Se contribuirá así a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Ayudaremos a comprender y valorar la experiencia estética que supone la contemplación de la naturaleza en las diferentes manifestaciones artísticas porque **si el alumnado aprende a disfrutar de su entorno natural tenderá a su protección y conservación.** Del mismo modo se cuidará el orden y la limpieza en el trabajo plástico en el aula. También trabajando valores de sostenibilidad y de reciclaje con el **uso de materiales de desecho para la creación.**

Dotando al alumnado de instrumentos para el **análisis de mensajes publicitarios que les ayude a desenvolverse en la sociedad de consumo** y a que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo.

Competencia emprendedora

Está directamente relacionada con competencias anteriores y las estrategias descritas puesto que ayudaremos a la formación de un individuo independiente con confianza en los recursos que maneja y, por tanto, con una autoestima positiva para llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. **Se promoverá que los alumnos y alumnas sean protagonistas y motor de su propio proceso de aprendizaje, dejando que en la medida de lo posible, en ocasiones, sean suyas las propuestas de proyectos a trabajar.** Posibilitando después la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales, potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista. También con el **desarrollo del pensamiento divergente, buscando diferentes soluciones para una misma propuesta**, fórmula esencial del trabajo artístico y creativo. **Se fomenta también la capacidad emprendedora para idear, planificar y desarrollar un proyecto.**

CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

Los temas transversales, están inmersos en los desarrollos curriculares de todas las áreas, se tratan de manera conjunta en el desarrollo de las distintas etapas. Todos ellos han de estar presentes en las prácticas educativas de todas las materias tal y como se recoge en el artículo 6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo:

La integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación; como se comentó anteriormente, se concreta en tareas de **búsqueda de información** necesaria para el desarrollo de proyectos, se usan las tecnologías relativas al entorno audiovisual y multimedia, y se introduce al alumnado en el **diseño con programas digitales vectoriales y de retoque fotográfico.**

El desarrollo sostenible y el medio ambiente, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra; en esta materia se propone educar al alumnado como **consumidor**: Se pretende dotar a los alumnos y alumnas de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo.

Contribuye así mismo a una educación para el cuidado del Medio Ambiente: Ayudando a comprender y valorar, en las diferentes manifestaciones artísticas, la experiencia estética que supone la contemplación de la naturaleza. Si el alumnado aprende a disfrutar de su entorno natural tenderá a su protección y conservación. También con el uso de materiales recuperados y el cuidado en el gasto de otros materiales para potenciar valores relacionados con el reciclaje.

La inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía mediante la resolución pacífica de conflictos; una de las vías de trabajos es la del **análisis crítico de los patrones de belleza** generalizados por la publicidad y las publicaciones de moda y el estudio del canon y la figura humana a lo largo de la Historia del Arte. Se pretende que el alumnado tome conciencia de la realidad de su propio cuerpo y lo valoren en su justa medida, entendiendo la salud no sólo como un bienestar físico sino también mental. También servirá a tal propósito el análisis de estereotipos que, sobre la mujer, difunden los medios de comunicación. Se contribuirá así a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Por otro lado, ya se ha hablado de cómo la formulación, solución de problemas y puestas en común, pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones. Y a las formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula. Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que el alumnado sepa respetarlas y valorarlas.

El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza;

El emprendimiento; la reflexión y la responsabilidad del alumnado, el desarrollo del pensamiento crítico, etc. Como ya se ha comentado anteriormente, se promoverá que los alumnos y alumnas sean protagonistas y motor de su propio proceso de aprendizaje, dejando que en la medida de lo posible, en ocasiones, sean suyas las propuestas de proyectos a trabajar

La lectura, a la que los alumnos han de dedicar 30 minutos diarios; para ello en esta materia se propondrán **textos literarios (cuentos, canciones y artículos sencillos) para su ilustración** y como actividad de desarrollo se propondrá en cada unidad didáctica **la lectura de textos y artículos sencillos en relación a los contenidos, que servirán como base para debates y ejercicios** de aplicación sobre los que se valorará la comprensión lingüística de dichos textos.

METODOLOGÍA

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

referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES

La educación debe ser un proceso constructivo en el que la relación entre profesor y alumnado permita el **aprendizaje significativo**. Hay que intentar que el alumno y la alumna se conviertan en motor de su propio proceso de aprendizaje modificando ellos mismos sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejercerá el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumnado con una serie de nuevos contenidos. Esto implica un modo de trabajar el **proceso de aprendizaje fundamentalmente activo y participativo**, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula e **integrando referencias a la vida cotidiana y al entorno del alumnado**. Como se ha dicho anteriormente, el área de Educación Plástica y Visual pretende contribuir a la formación integral del alumnado: como ser social ayudándole a entender el mundo que le rodea (Competencia social y cívica, C. Expresiones culturales) y una de las características más relevantes del mundo actual es la enorme capacidad de producir y consumir imágenes. También como individuo, proporcionándole conocimientos y desarrollando procedimientos propios de los lenguajes plásticos, integrados y audiovisuales para que así puedan expresarse (Competencia lingüística, C. Digital), lo que sin duda es importante a la hora de entenderse a sí mismos, esto y ver que son capaces de solucionar problemas plásticos reforzará además su autoestima, animándolos a ser creativos y tener iniciativas propias (C. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
A fin de cuentas, estas son las características de una situación de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Estas deberán partir de experiencias previas, estar convenientemente contextualizadas y ser muy respetuosas con el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones, teniendo en cuenta sus potencialidades, intereses y necesidades, así como las diferentes formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa, todo ello a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.

Las situaciones de aprendizaje deben plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos.

El planteamiento deberá ser claro y preciso en cuanto a los objetivos que se espera conseguir y los saberes básicos que hay que movilizar. El escenario de desarrollo estará bien definido y **facilitará la interacción entre iguales**, para que el alumnado pueda asumir responsabilidades individuales y trabajar en equipo en la resolución del reto planteado, desarrollando una actitud cooperativa y aprendiendo a resolver de manera adecuada los posibles conflictos que puedan surgir.

De igual modo, se deben tener en cuenta las condiciones personales, sociales o culturales del alumnado, para detectar y dar respuesta a los elementos que pudieran generar exclusión.

Para ello, **las estrategias básicas para actuar a lo largo del curso** son las siguientes:

CONECTAR CON LOS INTERESES Y NECESIDADES DEL ALUMNADO.

Justificando de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes y haciendo referencias a la vida cotidiana y su entorno. Por ello se procurará planificar el curso con **proyectos relacionados con oficios o profesiones**, para que el alumnado tenga una noción más aproximada de la importancia cultural, utilidad y proyección social de estas enseñanzas y les sean, por tanto, más significativas.

Ya que se debe crear un ambiente de comunicación e interacción en el aula, **se decidirá entre todos en la medida de lo posible, alumnado y profesora, qué trabajos se acometerá en el curso**. Serán la simulación de actividades profesionales (una campaña publicitaria, una obra de teatro, una revista...) alrededor de las cuales se articulará todos los saberes básicos y competencias específicas a desarrollar durante el curso. La búsqueda de soluciones a los problemas que surjan generará procesos de experimentación e investigación, bases imprescindibles para la construcción de conocimientos significativos y una estrategia que propicia el desarrollo de la autonomía, el pensamiento divergente y la iniciativa personal, favoreciendo la capacidad de aprender por sí mismos, relacionándose directamente con los objetivos y competencias de la etapa. Además, esta estrategia metodológica deja suficiente lugar para la expresión de sus propios mensajes.

ORGANIZACIÓN CÍCLICA DE LOS SABERES Y COMPETENCIAS.

Los saberes y competencias que se trabajaron primero en forma de iniciación, se vuelven a tratar en los siguientes proyectos para recordar, poder profundizar y asentar conocimientos y competencias. Estos se organizan de modo que se comience por los más básicos y concretos, que preparen para entender los más complejos y que exijan una mayor capacidad de comprensión espacial y lenguaje especializado. Además, **en cada nuevo proyecto se contendrán siempre los conceptos y procedimientos de los anteriores**, retomando trabajos y repasando técnicas y conceptos, ayudando a la construcción de una educación artística y visual y a la coherencia en el proceso de evaluación continua. Para ello es muy importante un buen estudio de la secuenciación de tareas en cada proyecto.

CUIDADO DISEÑO DE LAS TAREAS.

Queda reflejado en torno a la formulación que se subraya al comienzo de esta programación, del «saber ver» y «saber hacer»:

Saber ver: Poniendo al alumnado en contacto con obras artísticas, de diseño y audiovisuales para que observen las peculiaridades que las clasifican en un determinado campo de la expresión plástica:

- a) Sacando conclusiones sobre la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica de las imágenes tomadas como ejemplo. Formalizando esa

teoría en conceptos que puedan aplicarse en el análisis y realización de otras obras.

- b) Conociendo el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c) Aplicando los conocimientos adquiridos a la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador, generando procesos deductivos de aprendizaje, fomentando alcanzar la Competencia para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- e) Enseñando a valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer: Proponiendo al alumnado la creación de obras propias, siguiendo el criterio de interés visto anteriormente, donde expresen sus propias ideas y sentimientos y apliquen la teoría aprendida:

- a) Ayudando a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad. Promoviendo el uso de las técnicas con rigor y limpieza exigibles en cada momento.

ORGANIZACIÓN DE LAS FASES DE LOS PROYECTOS

Concretando, las unidades de programación serán proyectos alrededor de los cuales se articulan los saberes básicos y las competencias específicas a desarrollar.

De esta manera, se ha diseñado una dinámica de trabajo que, de forma más o menos flexible, se repite en cada unidad. Son las fases del proyecto y ayudan a que el alumnado se acostumbre a un orden determinado con el objeto de desarrollar y consolidar hábitos de estudio y protocolos de trabajo. Esta pauta se construirá generalmente en torno a cuatro momentos:

- **ACTIVIDADES DE INICIACIÓN Y DEFINICIÓN DEL PROYECTO:** Servirán como introducción y evaluación inicial. Ayudarán a adquirir experiencias previas y a definir en qué consistirá el proyecto y que habilidades y conocimientos necesitaremos para llevarlo a cabo. Consiste en situar al alumno y la alumna ante una serie de “problemas” visuales y plásticos de su entorno a los que tiene que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos anteriormente, estas respuestas, con los interrogantes que queden abiertos, constituyen una preorganización del tema. Además, así el alumnado tendrá una orientación suficiente para diseñar las actividades creativas que le sean más motivadoras, según el criterio de interés visto anteriormente, pues es al final de estas actividades de iniciación el momento de elegirlos.
- **ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN.** Para ayudar a adquirir y fijar los nuevos contenidos. Pueden ser de experimentación plástica, de lectura y resumen (Competencia lingüística), de búsqueda e investigación de conceptos (Competencia digital y para aprender a aprender).
- **ACTIVIDADES DE SÍNTESIS Y RESUMEN.** Se refieren a la puesta en común y construcción de mapas conceptuales con los conocimientos adquiridos entre todos y todas

(alumnado y profesora). Permiten al alumnado establecer relación entre los distintos contenidos y añadir los conocimientos previos de forma estructurada. Las actividades de desarrollo y las de síntesis y resumen buscan sobre todo alcanzar competencias básicas como la de comunicación lingüística, competencia digital, para aprender a aprender y puede también incluir el desarrollo de la competencia matemática y básica en ciencia y tecnología.

- **ACTIVIDADES CREATIVAS** significativas, desarrolla la parte de planificación, bocetos y diseños previos del producto a realizar y productos finales. Están conectadas con oficios y productos en relación con el medio, en las que el alumnado participará concretando la propuesta según sus propias capacidades e intereses, al ser de su elección, les resultará especialmente motivadoras, promoviendo la búsqueda de soluciones (Competencia conciencia artística y expresiones culturales, C. sentido de la autonomía y espíritu emprendedor)
- **EXPOSICIÓN Y VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS**, cuando se presentan ante un público los productos finales, ya sea en clase, en alguna actividad de centro o incluso fuera del Instituto. Posteriormente se hace una justificación y valoración argumentada de los resultados. Con ello se pretende desarrollar específicamente la competencia específica 8. “Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario”, pero además, fomentar aprendizajes que surjan de la reflexión y memoria sobre los procesos seguidos y los acabados conseguidos.

MATERIALES Y RECURSOS

Teniendo en cuenta las líneas metodológicas propuestas en la Orden de Educación Secundaria de 30 de mayo, se entiende inapropiado el concepto de libro de texto obligatorio para un tipo de enseñanza que defiende la flexibilidad y adaptación a cada caso, los libros de texto de cursos anteriores de los que se disponen en el aula junto al pedido para este año *EPVA de otra manera* de la Editorial Edebé, servirán de apoyo para la búsqueda de información junto con bibliografía de departamento y aquellos que pueda haber en la biblioteca como publicaciones relacionadas con esta área, además de revistas, catálogos, periódicos...

En la medida de lo posible se usarán recursos digitales que son mejores para una continua renovación, de fotografías, anuncios... imágenes en general provenientes de los diferentes medios de comunicación actúa con el uso del proyector del aula. Se dispondrá también, en la medida de lo posible de los portátiles del Centro y/o de los dispositivos que pueda aportar el alumnado.

El aula cuenta además con un portátil propio, proyector e impresora que además de usarse

para las explicaciones y exposiciones orales, son buenos recursos para diferentes técnicas plásticas (impresiones, collage, calcado...)

En cuanto a otros materiales y herramientas necesarios en la producción de obras, como el bloc de dibujo, además de cartulinas, los diferentes medios pictóricos... serán aportadas por el alumnado en cada ocasión, al igual que los materiales de desecho usado para algunas de las producciones plásticas. No obstante el Departamento aportará algunos materiales de uso común y cuenta con una pila de agua.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Atendiendo a la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, los criterios de evaluación concretan las **competencias Específicas** y son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 1º ESO

Competencia específica 1

1.1. Se introduce el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.

1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.

1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica 2

2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.

2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.

2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.

Competencia específica 3

3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.

3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.

3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Competencia específica 4

4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.

4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores/creadoras han efectuado ante preguntas similares.

Competencia específica 5

5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.

5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo

caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.

5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6

6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.

6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica 7

7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.

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

Competencia específica 8

8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.

8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.

8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de

forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA 3º ESO

Competencia específica 1

- 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.
- 1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
- 1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica 2

- 2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
- 2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

Competencia específica 3

- 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.
- 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
- 3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Competencia específica 4

- 4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
- 4.2. 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.

Competencia específica 5

- 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Competencia específica 6

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 8

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Para llevar a cabo un **modelo de evaluación continua** se utilizarán diversos instrumentos y procedimientos de recogida de información a lo largo de todas las sesiones de clase, dependiendo de las competencias específicas vistas anteriormente, de lo que cada uno puede valorar y del momento en que se van a aplicar.

- La OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA para evaluar el interés, el sentir respetuoso, la capacidad de observación y disfrute y el trabajo en clase. Valorando los siguientes ítems:

- ☐ Trae a clase el material solicitado.
- ☐ Cuida de la limpieza y hace correcto uso de los materiales.
- ☐ Consensúa ideas y distribuye tareas en grupo.
- ☐ Trabaja de forma autónoma y soluciona problemas sencillos por sí mismo(a)
- ☐ Reutiliza materiales y reduce el consumo de recursos.
- ☐ Se centra con interés en el trabajo, termina las tareas en el tiempo previsto.
- ☐ Trabaja en casa para terminar sus tareas.

• De la misma manera se evaluará en el INTERCAMBIO ORAL CON EL ALUMNADO, en las puestas en común, exposición de conclusiones y comentarios de imágenes:, para valorar cómo explica las producciones artísticas propias y analiza obras artísticas. Y la capacidad de análisis crítico y argumentado:

- ☐ Usa el vocabulario específico. Se expresa con corrección oralmente.
- ☐ Describe, justifica y analiza producciones plásticas propias y ajenas fundamentándose en la teoría conocida.
- ☐ Sus conclusiones son coherentes con el tema tratado.
- ☐ Organiza y propone otras ideas dentro del tema tratado.
- ☐ Respeta el orden de intervención y muestra respeto con las aportaciones de los compañeros y las compañeras.

• En las PRODUCCIONES PLÁSTICAS, TRABAJOS ESCRITOS y en la REVISIÓN DE TAREAS para valorar el enriquecimiento cultural, la exploración de técnicas y lenguajes artísticos, la creatividad, imaginación y autonomía, además de la capacidad de compartir sus trabajos y logros:

- ☐ La adecuada aplicación en cada caso de la teoría a la práctica.
- ☐ El preciso uso de los materiales y técnicas correspondientes.
- ☐ El manejo de herramientas digitales en presentaciones, fotografías y producciones audiovisuales sencillas.
- ☐ El nivel de investigación y superación personal.
- ☐ La adaptación al trabajo en grupo.
- ☐ La creatividad y originalidad de los productos.
- ☐ La limpieza de acabado y la presentación de los mismos. En el cuidado de las técnicas gráfico plásticas.
- ☐ La caligrafía, ortografía y expresión escrita.
- ☐ La capacidad de reflexionar y evaluar su trabajo con realismo y autocrítica. La capacidad de describir y justificar su trabajo fundamentándose en la teoría conocida.

Estas capacidades se trabajarán a través de diversos proyectos a lo largo del curso estructurados en tareas que se pueden seguir fácilmente a través de Classroom.

Al utilizarse un sistema de calificación numérica, cada proyecto, tarea y en su caso prueba escrita, tendrán una nota que saldrá de valorar numéricamente del 1 al 5 los ítems antes especificados.

1: novel 2: aprendiz 3: apto 4: avanzado 5: experto.

Esta valoración se comunicará al alumnado verbalmente en clase y por Classroom, en cada actividad y proyecto para su información y corrección.

Estas notas son orientativas en el proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias hasta el tercer trimestre, momento en el que se hará una valoración final de la adquisición de dichas competencias.

Todos los ítems tienen igual peso, tanto los trabajos, como conocimientos conceptuales, el desarrollo de la creatividad... pues lo importante al final es que el alumno y la alumna adquiera las competencias correspondientes.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según el capítulo IV: Atención a la diversidad y a las diferencias individuales, de la Orden de 30 de mayo de 2023 de Educación Secundaria, se entiende por atención a la diversidad y a las diferencias individuales el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta a las necesidades y diferencias de todo el alumnado en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios, en todos los casos y con independencia de las adaptaciones curriculares significativas que pueda necesitar algún alumno o alumna individualmente.

A tales efectos, se pondrá especial énfasis en la adquisición de los objetivos de la etapa y las competencias específicas. Procurando con ellos que el alumnado adquiera los aprendizajes esenciales para entender la sociedad en la que vive, para integrarse y actuar en ella. Se debe tener en cuenta aquellos casos en los que el alumnado muestran un nivel menos homogéneo, por ejemplo algunos aspectos que exigen un mayor nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado. No todo el alumnado adquiere al mismo tiempo y con la misma intensidad los conocimientos y habilidades tratados, así que se procurará la integración de las distintas experiencias y aprendizajes y se adaptará a sus ritmos de trabajo, facilitando la atención a la diversidad como pauta ordinaria de la acción educativa.

Deben estar diseñadas de modo que asegure un nivel mínimo para todo el alumnado al final de curso, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento, posibilitando la **evaluación continua**. Éste es el motivo que sugiere la **fórmula de organización cíclica y el conectar cada vez con los conocimientos y habilidades de proyectos anteriores**, da la oportunidad de volver a retomar las habilidades y los saberes básicos para garantizar en todo momento su adquisición por parte de todos y todas. Por otro lado, la presencia de **los mismos contenidos en diferentes actividades y proyectos** permite que cada uno de los alumnos y alumnas pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido. La atención a la diversidad está contemplada también en **el diseño de las actividades que van a desarrollarse en el aula. Serán suficientemente flexibles para adaptarse a diferentes niveles de dificultad**. En su caso habrá que diseñar actividades diferenciadas, más dirigidas y concretas: dependiendo de las características del alumnado será más efectivo trabajar sobre un patrón más cerrado y concreto para unos o de forma más abierta y creativa para otros, dejando en manos del individuo el desarrollo del ejercicio. También

puede resultar efectivo según el caso, estudiar diferentes agrupamientos: Las fórmulas de **trabajo en equipo**, fomentan la aceptación del otro y la **colaboración entre alumnos y alumnas** y es muy importante tener conocimiento suficiente del grupo como “ecosistema” para encauzarlos buscando que en cada grupo se distribuya el alumnado con diferentes capacidades para que se complementen, dejando que se establezcan **relaciones de tutoría entre todo el alumnado** de la que se beneficiarán todos y todas, afianzando conocimientos y desarrollando estrategias de comunicación de los mismos, los tutores o tutoras. Aprendiendo con la ayuda cercana de sus compañeros o compañeras en esta tutoría.

ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE

Para el seguimiento de la pendiente, el alumnado tendrá una hoja en la que se anotarán los progresos llevados a cabo en la materia, su calificación y cualquier aspecto que se considere relevante. Para ello se utilizará el informe de final de curso y se tendrá en cuenta especialmente la adquisición de competencias específicas de forma global, por encima de su concreción en criterios de evaluación. Su relación con las competencias claves y el perfil de salida.

Como la asignatura EPVA se presenta sin continuidad, con cursos anteriores, su evaluación se llevará a cabo a través de un plan establecido en un **grupo creado al efecto en la plataforma educativa Classroom**

Consiste en una serie de tareas para la primera y segunda evaluación y un proyecto que se intentará adecuar a una de las optativas que curse, a final de curso (Mayo).

Para cualquier duda o problema surgido, se establecerá como **tiempo de consultas los primeros recreos de los miércoles y jueves**.

Quede claro que el objetivo final es adquirir las competencias específicas no adquiridas según el informe del último curso

AUTOEVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO

En el proceso enseñanza aprendizaje es importante la evaluación tanto del alumnado como del docente. A este respecto la evaluación del docente, se va a efectuar a dos niveles de concreción:

- En un primer nivel se sitúa la autoevaluación del docente. Esta se llevará a cabo de forma continua por parte del interesado, intentando destacar la eficacia de la metodología desarrollada en cada actividad, situación o experiencia, de tal forma que a partir de análisis de los resultados obtenidos, se planteen propuestas de mejora, para aplicar en siguientes actuaciones.
- En un segundo nivel se sitúa la evaluación del docente por parte del alumnado. En este sentido como se ha hecho en cursos anteriores, se llevará a cabo una evaluación del profesorado al término de cada una de las tres evaluaciones. De forma que se ha diseñado un cuestionario de Google, con ítems a través de los cuales, cada docente podrá recabar información sobre la evaluación que de él hacen sus alumnos. A través de estas dos herramientas, se deben establecer propuestas de mejora que se aplicarán en la siguiente evaluación.

ÍNDICE:

ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.....	2
MARCO LEGAL.....	2
JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA.....	3
OBJETIVOS EN BACHILLERATO.....	4
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SABERES BÁSICOS.	
Competencias específicas.....	5
Saberes básicos.....	6
Dibujo Técnico I	7
Dibujo Técnico II.....	8
CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	9
CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.....	11
METODOLOGÍA.....	11
MATERIALES Y RECURSOS	12
CONCRECIÓN CURRICULAR	
Para DBT1.....	13
Para DBT2.....	16
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	18
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	19
AUTOEVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO.....	20

ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

El Departamento de Dibujo es unipersonal y está compuesto por: M^a Dolores Quevedo Cadena, profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico,

por tanto Jefa de Departamento . Este año también Coordinadora del Área Artística.

El Departamento tiene un horario específico de trabajo (jueves 11:35 a 12:35).

En estas horas, de carácter ordinario, se tratan las cuestiones relacionadas con las medidas educativas tomadas, análisis de las evaluaciones y funciones del Departamento, todas las actuaciones programadas que se reflejan en el cronograma. Todas las funciones de los departamentos y de los jefes de los mismos están recogidas en el Decreto 327/2010 de 13 de junio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria)

Las materias asignadas a este Departamento son las siguientes:

EPVA: en 1ºESO (dos grupos) y 3ºESO (tres grupos)

DBT: en 1º de Bachillerato (un grupo) y 2º de Bachillerato (un grupo)

MARCO LEGAL

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación. (LOE).
- Ley 17/2007 de Educación de Andalucía. (LEA).
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía .
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

El Dibujo Técnico dota al alumnado de un instrumento eficiente para **comunicarse de manera gráfica y objetiva**, así como para **expresar y difundir ideas o proyectos** de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

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

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; **resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos** inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD (Computer Aided Design) ofrecen grandes posibilidades, pero dado la dotación del Centro, y la falta de tiempo para el aprendizaje de programas, se priman los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros, más que los generados con estas aplicaciones. Además el uso de modelos y maquetas ayudan a mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas, con medios tradicionales y digitales, así como a la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

OBJETIVOS EN BACHILLERATO

El objetivo de la etapa es el progreso en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria. El Real Decreto 243/2022, DEL 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, establece que esta etapa educativa debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una **conciencia cívica responsable**, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
2. Consolidar una **madurez personal**, afectivo-sexual y social que le permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
3. Fomentar la **igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres**, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
4. Afianzar los **hábitos de lectura, estudio y disciplina**, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. **Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana** y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. **Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías** de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. **Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.**
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y **dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.**
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el **respeto hacia el medio ambiente.**
11. Afianzar el **espíritu emprendedor** con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la **sensibilidad artística** y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para **favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.**
14. Afianzar actitudes de **respeto y prevención** en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
15. Fomentar una **actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SABERES BÁSICOS

Competencias específicas

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

El Dibujo Técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la **geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril** a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Los **sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva** son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia

específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design), 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 (Computer Aided Design) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.

Saberes básicos.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados. En primer lugar, el bloque **«Fundamentos geométricos»**, aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del Dibujo Técnico y las Matemáticas y la presencia de **la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería**, por lo que, dado su carácter transversal, será recomendable insistir en dicha presencia en el momento de abordar los saberes correspondientes a la geometría proyectiva y su uso en la representación de formas tridimensionales, con el fin de abordar proyectos de arquitectura e ingeniería. También es necesario señalar la imprescindible aportación de la Cultura Andaluza al desarrollo del currículo, debiéndose completar este con las manifestaciones de **uso de la geometría en las artes aplicadas de la cultura árabe- andaluza** y las manifestaciones de la arquitectura en el patrimonio andaluz, entre otras.

Con el bloque **«Geometría proyectiva»** se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para **representar gráficamente la realidad espacial**, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo, o de interpretarlas para su ejecución. Señalemos también la reversibilidad de los **sistemas de representación** y de cómo se usarán de manera transversal, es decir, de cómo los sistemas perspectivos aportan información en la resolución de problemas en el sistema diédrico y de cómo este es fuente de datos para el dibujo de formas tridimensionales en perspectiva, o de cómo se usarán los conceptos de homología y afinidad en la resolución de problemas de abatimientos y secciones en sistema diédrico o en la representación de superficies en los sistemas perspectivos.

Con el bloque **«Normalización y documentación gráfica de proyectos»** se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, **siguiendo las normas UNE e ISO**, con el fin de elaborar

y presentar, de forma individual o en grupo, **proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.**

Por último, con el bloque «**Sistemas CAD (Computer Aided Design)**», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas, utilizando programas de diseño asistido por ordenador. Es importante señalar, sin embargo, que su desarrollo debe realizarse de forma transversal con la movilización de todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

Dibujo Técnico I

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. Referencias en la arquitectura andaluza del Renacimiento y el Barroco y en las artes aplicadas en la cultura árabe andaluza.

DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.

DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia.

A DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.

DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.

DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia.

DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.

DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico

B. Geometría proyectiva.

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos.

DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.

DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. Interpretación.

Dibujo Técnico II

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.2.A.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. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.

DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

DIBT.2.B.1. Sistema diédrico: Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. 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 la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).

DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción.

Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.

DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.

Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.

DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración en Sistemas CAD (Computer Aided Design).

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan **desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud**. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, la asignatura DBT , contribuye **a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias** . Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son las siguientes:

La competencia en comunicación lingüística

Supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. En la asignatura de Dibujo Técnico, supone poner en juego las destrezas y actitudes que permiten **comprender e interpretar con precisión las instrucciones y requisitos para el desarrollo de proyectos y solución de problemas propuestos**.

Teniendo en cuenta también que esta competencia constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber, será un elemento importante en la **redacción y construcción de los fundamentos teóricos en los proyectos y portafolios**.

La competencia digital

Especialmente en la alfabetización en información y datos y la comunicación con el uso de programas y aplicaciones de **diseño y tratamientos de texto** por un lado y el **uso responsable y crítico de Internet** por otro, para la elaboración de sus proyectos y portafolios.

La competencia matemática

Permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. En Dibujo técnico se puede relacionar con el conocimiento de **las escalas y las proporciones** y todo lo que implica de medida y precisión la **geometría plana, los sistemas de representación** y en resumen lo que podemos llamar “matemáticas de la forma”.

La competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Se entiende como básica la contribución que desde esta asignatura se puede hacer a la competencia, especialmente a la tecnología e ingeniería, pues comprende la aplicación de los **conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad** de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad. Incluye también las bases del método científico de **observación y experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones** basadas en la experiencia y conocimientos previos como fórmula fundamental del aprendizaje y solución de problemas.

La competencia personal, social y de aprender a aprender

Implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Pero desde Dibujo Técnico se enfoca especialmente a la **capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad**; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos, para ello se propone una metodología basada en la reflexión y la búsqueda de los fundamentos que sostienen cada uno de los planteamientos gráficos, la conexión entre los conocimientos aprendidos, el desarrollo de procesos inductivos y deductivos, la investigación y la creación; alejándonos de la simple copia y repetición de ejercicios gráficos para **desarrollar la capacidad de aprender a aprender**.

La competencia ciudadana

Sobre todo se contribuye a la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030, orientando en la medida de lo posible los **proyectos del curso en relación a la construcción, arquitectura, ingeniería e industria**.

La competencia emprendedora

Se trata de desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Se interpreta como directamente relacionada con competencias anteriores y las estrategias descritas puesto que ayudaremos a la formación de un individuo independiente con confianza en los recursos que maneja y, por tanto, con una autoestima positiva para llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. **Se promoverá que los alumnos y alumnas sean protagonistas y motor de su propio proceso de aprendizaje, mediante** la reflexión sobre los procesos y resultados. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales, potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista. También con el **desarrollo del**

pensamiento divergente, buscando diferentes soluciones para una misma propuesta, fórmula esencial del trabajo artístico y creativo. Se fomenta también la capacidad emprendedora para idear, planificar y desarrollar un proyecto.

La competencia en conciencia y expresión culturales

Supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias. Asimismo, requiere la comprensión del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma. Por eso es claro que esta asignatura trabajará esta competencia desde el **estudio y representación de formas arquitectónicas y de diseño, tanto las que se han desarrollado a lo largo de la Historia como las creaciones propias.**

ELEMENTOS TRANSVERSALES

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo conjunto continuado en clase, favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

El cuidado emocional se trabajará como otro más de los elementos transversales, especialmente este curso, en el que es un eje vertebrador en nuestro centro de enseñanza. Se tendrá una atención constante al fomento de la lectura por el alumnado en las clases. Recomendaciones de libros y lecturas e interpretación de textos en clase, en voz alta.

METODOLOGÍA

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el **carácter fundamentalmente práctico de la materia.** La profesora tendrá en cuenta para empezar las características del alumnado, los recursos y el contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial. Se incorporarán estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y en cada momento se explicará qué se va a aprender y por qué.

Las estrategias que articulan esta programación son las siguientes:

ORGANIZACIÓN CÍCLICA DE LOS CONTENIDOS

Se **comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad.** Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos se hará de tal manera que los conocimientos y capacidades adquiridas en primer lugar sean la base para solucionar los problemas de las unidades siguientes. De esta manera el proceso de enseñanza y aprendizaje funcionará como un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se hará significativo para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se **plantearán tareas y problemas que el alumnado deba resolver, en la medida de lo posible de forma autónoma haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.** Hay que tener claro que **las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica,** sino que el alumnado debe analizar el

problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Esta estrategia además da sentido al concepto de evaluación continua, pues continuamente estarán en juego todos los conocimientos y habilidades aprendidas.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Además de proponer continuamente problemas gráficos y hacer preguntas que funcionen como inicio para situaciones de aprendizaje se diseñarán **aprendizajes por proyectos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria**. A través de ellos el alumnado debe investigar, proponer resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

En este proceso, la profesora acompañará de forma permanente al alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que aparezcan. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

MATERIALES Y RECURSOS

Teniendo en cuenta las líneas metodológicas propuestas en la Orden de Educación Secundaria de 30 de mayo, se entiende inapropiado el concepto de libro de texto obligatorio para un tipo de enseñanza que defiende la flexibilidad y adaptación a cada caso, los libros de texto de cursos anteriores de los que se disponen en el aula, servirán de apoyo para la búsqueda de información ... junto con fotocopias de planos, documentación gráfica y propuestas de problemas. Además se dispone de modelos didácticos de piezas mecánicas y volúmenes geométricos.

Sería necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores con programas CAD durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia, pero hay pocos dispositivos para compartir con el resto de grupos. Se dispondrá, en la medida de lo posible de estos portátiles del Centro y/o de los dispositivos que pueda aportar el alumnado.

En cuanto a los instrumentos necesarios, como formatos de dibujo, además de cartulinas, reglas y compás... serán aportados por el alumnado en cada ocasión. No obstante el Departamento dispone de algunos juegos de reglas y plantillas para quien pueda necesitarlos.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Para DBT1:

1er Trimestre

Situación de aprendizaje (Proyecto)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Diseño de un tangram original	-Desarrollo histórico del Dibujo Técnico Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, diseño industrial y diseño gráfico. Análisis de la presencia de la geometría en el arte. Referencias en la arquitectura andaluza y en las artes aplicadas en la cultura árabe andaluza.	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.
Diseño de un azulejo de inspiración islámica	– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. – Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. – Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría y homotecia. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico.	2.1. 2.2.
	+Tangencias básicas. Curvas técnicas.		2.3.
	- Aplicaciones vectoriales 2D-3D	5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design), apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones.	5.1.

2º trimestre

Situación de aprendizaje (Proyecto)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Mi instituto ideal (diseño arquitectónico)	-Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, diseño industrial y diseño gráfico . Análisis de la presencia de la geometría en el arte . Referencias en la arquitectura andaluza	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.
	– Fundamentos de la geometría proyectiva. – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. – Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. – Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. – Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico. 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.	2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 3.5.

3er trimestre

Situación de aprendizaje (Proyecto)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Plano de pieza mecánica	– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo mecánico.	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.
	– Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. – Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico.	2.1. 2.2. 2.3.

	– Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Tangencias básicas. Curvas técnicas. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
	– Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. – Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. – Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 3.5.
	– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. 4.2

Para DBT2:
1er Trimestre

Situación de aprendizaje (problemas de partida)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Cambio de superficie en un proyecto de obras	-Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos -Proporcionalidad áurea: aplicaciones -Equivalencia de figuras planas.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico.	2.1.
¿Dónde están las curvas cónicas?	-Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. -Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes.		2.2. 2.3.
Representación de figuras en el espacio	-Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión, homología y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines).		

2º trimestre

Situación de aprendizaje (Proyecto)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Torre Rapunzel (diseño para un parque de atracciones)	-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.Referentes en obras arquitectónicas e industriales	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.
	– Fundamentos de la geometría proyectiva. – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. – Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. – Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico. 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	2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2. 3.3.

	Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. – Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	
--	--	--	--

3er trimestre

Situación de aprendizaje (Proyecto)	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Plano de pieza mecánica	-La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial.	1. Interpretar elementos de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.
	-Sistema diédrico: . Representación punto, recta y plano. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas.Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos -Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación de sólidos y cuerpos geométricos.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico. 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.	2.1. 2.2. 2.3.
	-Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. 4.2

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Atendiendo al Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, los criterios de evaluación concretan las

Competencias Específicas y son los siguientes:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DBT1

Competencia específica 1.

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

Competencia específica 2.

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

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

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

Competencia específica 3.

3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

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

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

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

Competencia específica 4.

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

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DBT2

Competencia específica 1.

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.

Competencia específica 2.

2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión.

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

2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

Competencia específica 3.

3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de verdaderas magnitudes y los resultados obtenidos.

3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.

3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

Competencia específica 4.

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.

4.2. Elaborar proyectos sencillos en grupo, valorando la importancia de la sostenibilidad de un proyecto y reflexionando sobre la necesidad de la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Para llevar a cabo un **modelo de evaluación continua** se utilizarán diversos instrumentos y procedimientos de recogida de información, dependiendo de las competencias específicas vistas anteriormente, de lo que cada uno puede valorar y del momento en que se van a aplicar. Estos son:

- PROYECTOS.
- PRÁCTICAS.
- PORTAFOLIOS.
- EXÁMENES.

Todos los ejercicios, proyectos y portafolios contribuyen a trabajar las competencias específicas a lo largo del curso y se pueden seguir fácilmente a través de Classroom.

Al utilizarse un sistema de calificación numérica, cada proyecto y tarea, tendrán una nota que saldrá de valorar numéricamente del 1 al 5 los criterios antes especificados.

(1: novel 2: aprendiz 3: apto 4: avanzado 5: experto.)

Esta valoración se comunicará al alumnado en clase, por escrito en su tarea y por Classroom, en cada actividad y proyecto, mediante rúbricas donde aparecerán los criterios concretados y simplificados para hacerlos más comprensibles, para su información y corrección. Al final de la evaluación se extraerá nota media del conjunto de trabajos realizados durante la misma.

Todos los criterios tienen igual peso, tanto los trabajos, como conocimientos conceptuales, el desarrollo de los proyectos... pues lo importante al final de curso es que el alumno y la alumna consigan cumplir los criterios antes descritos.

ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE

Para el seguimiento de este alumnado cada cuál tendrá una hoja de seguimiento en la que se anotarán los progresos llevados a cabo en la materia, su calificación y cualquier aspecto que se considere relevante. Como la asignatura DBT tiene continuidad en 2º de Bachillerato y las competencias específicas son las mismas, su evaluación se llevará a cabo en clase simultáneamente al 2º curso.

AUTOEVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO

En el proceso enseñanza aprendizaje es importante la evaluación tanto del alumnado como del docente. A este respecto la evaluación del docente , se va a efectuar a dos niveles de concreción:

- En un primer nivel se sitúa la autoevaluación del docente. Esta se llevará a cabo de forma continua por parte de la profesora, intentando destacar la eficacia de la metodología desarrollada en cada actividad, situación o experiencia, de tal forma que a partir de análisis de los resultados obtenidos, se planteen propuestas de mejora, para aplicar en siguientes actuaciones.
- En un segundo nivel se sitúa la evaluación del docente por parte del alumnado. En este sentido como se ha hecho en cursos anteriores, se llevará a cabo una evaluación del profesorado al término de cada una de las tres evaluaciones. De forma que se ha diseñado un cuestionario de Google, con ítems a través de los cuales , cada docente podrá recabar información sobre la evaluación que de él hacen sus alumnos. A través de estas dos herramientas, se deben establecer propuestas de mejora que se aplicarán en la siguiente evaluación.