

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2023 / 2024

## DEPARTAMENTO DE DIBUJO



IES ALARIFES RUIZ FLORINDO

Aprobada en Claustro el 13 de Noviembre de 2023

## INDICE

<b>1. MARCO LEGAL</b>	<b>2</b>
<b>2. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DEL DEPARTAMENTO</b>	<b>2</b>
<b>3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>3</b>
3.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO Y 3º ESO	3
3.2. DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO Y 2º BACHILLERATO	8
<b>4. SABERES BÁSICOS</b>	<b>11</b>
4.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO	11
4.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	13
4.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO	14
4.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO	16
<b>5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.</b>	<b>18</b>
5.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO	18
5.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	22
5.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO	26
5.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO	28
<b>6. METODOLOGÍA</b>	<b>30</b>
6.1. PRINCIPIOS GENERALES	31
6.2. PRINCIPIOS ESPECÍFICOS	32
6.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	33
6.4. TIPOS DE ACTIVIDADES	35
<b>7. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b>	<b>36</b>
7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	36
7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	38
<b>8. SITUACIONES DE APRENDIZAJE</b>	<b>39</b>
8.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO	39
8.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	40
8.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO	41
8.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO	43
<b>9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>	<b>46</b>
9.1. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA PENDIENTE	48
9.2. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS REPETIDORES	49
9.3. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE	50
9.4. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS DE APOYO	50
9.5. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS	50
9.6. PROGRAMA DE PROFUNDIZACIÓN	50
<b>10. ACTIVIDADES Y TAREAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA</b>	<b>50</b>
<b>11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>51</b>
<b>12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b>	<b>52</b>
<b>13. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>	<b>52</b>





## 1. MARCO LEGAL

- a. **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria
- b. **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril**, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- c. **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.
- d. **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 .
- e. **Decreto 327/2010, de 13 de julio**, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- f. **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.
- g. **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.
- h. **Instrucciones de 21 de junio de 2023**, de la Viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

## 2. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DEL DEPARTAMENTO

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

En este curso el Departamento está formado por Miguel Ángel Gómez Mercado (jefe de Dpto.) que impartirá:

- EPVA 1º ESO A, B, C.
- EPVA 3º ESO A, B.
- Dibujo Técnico I 1º Bach.
- Dibujo Técnico II 2º de Bach.



### 3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

#### 3.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO Y 3º ESO

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 etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego con el significado de modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La *téchne*, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano.

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 las 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.

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. Por último, 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.

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.

**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.**

### 3.2. DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO Y 2º BACHILLERATO

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.

Con idea de favorecer esta forma de expresión, 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, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados en



soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros, por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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 perspectivas 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 perspectivas. 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.

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.

**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.

## 4. SABERES BÁSICOS

### 4.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

#### 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 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.

## 4.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

### 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.



<b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>
<b>EPV.3.D.1.</b> Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
<b>EPV.3.D.2.</b> 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.
<b>E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.</b>
<b>EPV.3.E.1.</b> Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
<b>EPV.3.E.2.</b> 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.
<b>EPV.3.E.3.</b> Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
<b>EPV.3.E.4.</b> 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.

#### 4.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

<b>A. Fundamentos geométricos.</b>
<b>DIBT.1.A.1.</b> Desarrollo histórico del Dibujo. 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.
<b>DIBT.1.A.2.</b> 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.

**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, homología y afinidad.

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

**DIBT.1.A.8.** Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.

**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. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

**DIBT.1.B.4.** Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

**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.6.** Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.







**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.

## 4.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

### 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 simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.

**DIBT.2.B.3.** Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

**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 e interpretación.





**D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).**

**DIBT.2.D.1.** Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.

**5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

**5.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**

(Relacionados con las competencias específicas, perfiles de salida y sus saberes básicos)

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 como 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.

**CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.**

**1.1. Se introduce en 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.**

EPV.1.A.1.  
EPV.1.A.2.

**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.**

EPV.1.A.2.

**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.**

EPV.1.A.1.  
EPV.1.A.2.

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





<p>intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. <b>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</b></p>	
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.C.2.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.</p>
<p>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. <b>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</b></p>	
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.D.1.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.</p>
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como su producto</p>	





final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.  
**CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.**

**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.**

EPV.1.C.1.  
EPV.1.C.2.  
EPV.1.D.1.

**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 y creadoras han efectuado ante preguntas similares.**

EPV.1.C.2.  
EPV.1.D.2.

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.  
**CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

**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.**

EPV.1.C.1.  
EPV.1.C.2.

**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.**

EPV.1.B.5.  
EPV.1.C.1.  
EPV.1.C.2.

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

EPV.1.C.1.  
EPV.1.C.2.

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.  
**CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

**6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de**

EPV.1.A.1.  
EPV.1.A.2.





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.	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.
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.	EPV.1.A.2.

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. <b>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</b>	
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.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.
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.	EPV.1.C.2.

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. <b>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</b>	
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.	EPV.1.B.1. EPV.1.D.1.
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.	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.





	EPV.1.B.5. EPV.1.D.1.
<b>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.</b>	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.D.1.

## 5.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

(Relacionados con las competencias específicas, perfiles de salida y sus saberes básicos)

<p>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 como 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. <b>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</b></p>	
<p><b>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.</b></p>	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.
<p><b>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.</b></p>	EPV.3.A.2.
<p><b>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.</b></p>	EPV.3.E.1. EPV.3.E.2.

<p>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. <b>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</b></p>	
--	--





<b>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.</b>	EPV.3.C.2.
<b>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.</b>	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.
<b>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.</b>	EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.

<b>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.</b> <b>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</b>	
<b>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.</b>	EPV.3.D.1.
<b>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.</b>	EPV.3.A.2. EPV.3.D.1.
<b>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.</b>	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.2.

<b>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 su producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</b> <b>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</b>	
<b>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los</b>	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.







<b>contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</b>	
<b>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.</b>	EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.

<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. <b>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</b></p>	
<b>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.</b>	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.2.
<b>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.</b>	EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.D.1.
<b>5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</b>	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2.

<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. <b>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</b></p>	
<b>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.</b>	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.
<b>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</b>	EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2.





	EPV.3.E.3. EPV.3.E.4.
<b>6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.</b>	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2.

<b>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.</b> <b>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</b>	
<b>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.</b>	EPV.3.C.2.
<b>7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y pláticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</b>	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.E.4.

<b>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.</b> <b>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</b>	
<b>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.</b>	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1.
<b>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.</b>	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5.





<p><b>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.</b></p>	<p>EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.</p>
--	--

### 5.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

(Relacionados con las competencias específicas, perfiles de salida y sus saberes básicos)

<p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	
<p><b>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las Matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</b></p>	<p>DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.</p>

<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	
<p><b>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.</b></p>	<p>DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.</p>
<p><b>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</b></p>	<p>DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.</p>
<p><b>2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</b></p>	<p>DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.</p>





<p>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3.</p>	
<p><b>3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.</b></p>	<p>DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4.</p>
<p><b>3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.</b></p>	<p>DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.</p>
<p><b>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.</b></p>	<p>DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.</p>
<p><b>3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.</b></p>	<p>DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.</p>
<p><b>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</b></p>	<p>DIBT.1.A.9. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5. DIBT.1.B.6. DIBT.1.B.7. DIBT.1.C.4.</p>
<p><b>3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.</b></p>	<p>DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3.</p>

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





<p><b>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.</b></p>	<p>DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.</p>

<p>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.</p> <p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.</p>	
<p><b>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</b></p>	<p>DIBT.1.D.1. DIBT.1.D.2.</p>
<p><b>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</b></p>	<p>DIBT.1.D.3. DIBT.1.D.4.</p>

#### 5.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

(Relacionados con las competencias específicas, perfiles de salida y sus saberes básicos)

<p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	
<p><b>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.</b></p>	<p>DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.</p>





<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	
<p><b>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión.</b></p>	<p>DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.</p>
<p><b>2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.</b></p>	<p>DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.</p>
<p><b>2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.</b></p>	<p>DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.</p>

<p>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3.</p>	
<p><b>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.</b></p>	<p>DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.</p>
<p><b>3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.</b></p>	<p>DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.4.</p>
<p><b>3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</b></p>	<p>DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3.</p>
<p><b>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</b></p>	<p>DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3.</p>





	DIBT.2.B.4. DIBT.2.C.1.
--	----------------------------

<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p> <p>CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p>	
<p><b>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.</b></p>	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.4.
<p><b>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.</b></p>	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.
<p><b>4.3. Reflexionar desde un enfoque inclusivo sobre la brecha de género existente en la actualidad en los estudios técnicos, valorando la necesidad de la superación de esta.</b></p>	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.

<p>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.</p> <p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.</p>	
<p><b>5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</b></p>	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.3. DIBT.2.D.1.

## 6. METODOLOGÍA

Entendemos la metodología didáctica como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado destinadas a posibilitar el aprendizaje del alumnado. Esta se plasma en la forma de seleccionar, organizar y secuenciar las actividades de enseñanza- aprendizaje en función de los objetivos propuestos.

En línea con lo establecido en el anexo III del Real Decreto 243/2022, se adoptará para el desarrollo de esta programación un enfoque competencial integrado en un modelo constructivista



socio-cognitivo del aprendizaje, favoreciendo “metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje” mediante la “implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias”.

Este modelo que busca un desarrollo integral de cada alumno y alumna, que se sitúa en el centro del aprendizaje y construye de manera consciente su propia estructura de conocimiento partiendo de su esquema de conocimientos previos y estableciendo relaciones significativas entre el conocimiento nuevo y los que ya posee. Este aprendizaje significativo no se promueve como objetivo final del aprendizaje, sino como fin para lograr una transferencia del conocimiento a una práctica eficiente, es decir, la adquisición de competencias aplicadas a la realización de tareas.

Para ello, la metodología estará orientada al desarrollo de competencias específicas de la materia, que contribuirán al logro de las competencias clave, y se aplicará sobre situaciones de aprendizaje, como herramienta didáctica ideal para este propósito ya que permite “el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas”, según aparecen definidas en el citado RD 243/2022.

## 6.1. PRINCIPIOS GENERALES

Esta programación estará guiada por una serie de principios metodológicos que serán la base sobre la que se cimentará la práctica docente, siguiendo los principios y pautas establecidos en el **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)** en línea con lo establecido en la normativa de referencia y con la LOMLOE, que establece la aplicación del DUA como uno de los principios y fines de la educación.

En el desarrollo de la programación se aplicarán los siguientes principios metodológicos generales:

- Serán incorporadas una gran **variedad de estrategias metodológicas**; el aprendizaje de los saberes básicos que se abordan en cada uno de los bloques situaciones de aprendizaje requiere el desarrollo de distintas destrezas, moviliza diferentes procesos cognitivos y precisa la adopción de diferentes estrategias de aprendizaje por parte del alumnado. La intervención pedagógica se alineará con esta realidad a través de una metodología flexible y variada, tanto en su desarrollo como en los recursos a emplear.
- Esta flexibilidad metodológica deberá **atender a las diferentes necesidades del alumnado**, con estrategias y recursos variados que permitan dar múltiples opciones de respuesta a la diversidad en cuanto al acceso y procesamiento de la información, la planificación y ejecución de las tareas, estilos de aprendizaje y niveles de implicación y motivación presentes en el grupo. La metodología se adaptará a las características del alumnado y a los recursos con los que cuenta el centro, tomando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje como marco de referencia.
- Se usará la **tecnología como medio para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje**, mediante su incorporación como herramienta didáctica en el aula, mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje que favorezcan el intercambio de información y el acceso posterior por parte del alumnado a los recursos digitales usados en el aula y a través del propio trabajo del alumnado a través del aprendizaje y puesta en práctica secuenciada de los sistemas CAD que se llevará a cabo en las distintas situaciones de aprendizaje.







- La metodología estará diseñada de **manera secuenciada**, de modo que la adquisición en primer término de los conocimientos de base conceptual (conocimiento declarativo) permitan el desarrollo de las funciones ejecutivas, en oposición a la resolución mecánica de procedimientos, favoreciendo que se produzca la secuencia análisis del problema-planificación de los pasos necesarios a llevar a cabo-predicción de los resultados de manera previa a su ejecución. A continuación, se llevará a cabo el aprendizaje y ejecución de los procedimientos para llegar al resultado final (conocimiento procedimental) y, finalmente, sacar conclusiones sobre el proceso y compartir sus reflexiones y aprendizajes con sus semejantes.
- **La socialización y la discusión** sobre los razonamientos y procedimientos antes, durante y a la finalización de la ejecución formarán parte de la dinámica diaria de aula. Se promoverán la realización de actividades y proyectos grupales, las sesiones críticas sobre los productos gráficos obtenidos y los procedimientos de evaluación mutua y coevaluación como elementos clave para lograr que el aprendizaje sea productivo y significativo.
- Se tomará como punto de partida los **conocimientos previos del alumnado** y el aprendizaje se realizará de manera paulatina, de lo más simple a lo más complejo.
- El **aprendizaje debe ser funcional**, de manera que no sólo sea útil como aplicación práctica inmediata, sino que sirva de base para realizar otros aprendizajes, conectar con la adquisición de otros saberes y que pueda ser transferido a la vida real.

## 6.2. PRINCIPIOS ESPECÍFICOS

La enseñanza de la materia atenderá a una serie de principios metodológicos específicos que guiarán este proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Se pondrá énfasis en el **carácter comunicativo del Dibujo Técnico** y su capacidad de transmitir ideas visuales o espaciales de manera fiable y objetiva, para lo que se realizarán actividades que favorezcan el intercambio, la interpretación y la discusión de material gráfico.
- Se prestará especial atención a **el carácter expresivo de cualquier representación gráfica**, promoviendo en el alumnado evalúe la intencionalidad de los trazados que realiza y desarrolle recursos gráficos adecuados para el fin requerido, más allá de su ajuste a normas y criterios establecidos y de acuerdo con la práctica profesional del diseño, la arquitectura y la industria. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico, manejándolos con soltura, rapidez y precisión, así como las resoluciones a mano alzada que, permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.
- Se hará uso de una **metodología eminentemente activa**, limitando los desarrollos expositivos por parte del profesor y fomentando la práctica individual y colectiva sobre ejercicios, actividades, tareas y proyectos propuestos.
- Se promoverá el **aprendizaje por descubrimiento y la experimentación** tanto en la resolución de problemas como en la deducción y generalización de propiedades y procedimientos geométricos.
- Se hará partícipe al alumnado de la **planificación del proceso de aprendizaje**, de la **significatividad** de los saberes y competencias específicas a desarrollar y de su **transferencia** al mundo profesional (qué se va a aprender y por qué) tomando para ello ejemplos del mundo del diseño, arquitectura e ingeniería.
- Se fomentará el **aprendizaje aplicado a la elaboración de proyectos**, articulado a través de las situaciones de aprendizaje, de manera que el alumnado pueda aplicar lo aprendido a una situación real, desarrollando las competencias específicas sobre la resolución creativa de un problema práctico en un contexto concreto mediante la realización de tareas y



actividades significativas y motivadoras tanto individuales como grupales, y que tenga como resultado un producto final reconocible.

- Se promoverá **el trabajo interdisciplinar** de saberes con otras materias, principalmente a través de los proyectos planteados en las situaciones de aprendizaje. Por las competencias específicas y saberes básicos involucrados en Dibujo Técnico I se llevará a cabo un proyecto interdisciplinar en equipos cooperativos con la asignatura Tecnología e Ingeniería I, del departamento de Tecnología, que abarcará 4 situaciones de aprendizaje (SA 7 a 10) en torno a el concurso Mi Espacio de la ETSAS de Sevilla.
- Se integrará el **uso de los materiales tradicionales de dibujo técnico** con la utilización de **aplicaciones informáticas específicas** de dibujo o visualización de objetos (programas CAD, animaciones y aplicaciones de dibujo dinámico) como herramienta didáctica en el aula. Estas herramientas permitirán ampliar los recursos disponibles, mejorar la capacidad de visualización y de reconocimiento espacial de representaciones gráficas y simplificar el proceso de exposición de los contenidos, pudiendo concentrar una mayor parte del tiempo disponible en el aprendizaje a través de la práctica guiada por el profesor. La exposición continua a esta tecnología favorecerá el aprendizaje de software específico de CAD por parte del alumnado, que se desarrollará además de manera transversal a través de varias de las situaciones de aprendizaje propuestas, permitiendo que puedan incorporarlos de manera creciente en la práctica de documentación y la presentación de proyectos.

### 6.3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las estrategias metodológicas que se desarrollan a continuación surgen de la aplicación de los principios metodológicos expuestos anteriormente y tienen como fin procurar que la mayoría del alumnado garantice alcance los objetivos y desarrolle las competencias específicas de la materia. Estas estrategias tendrán carácter variable, según el contenido a trabajar, y flexible para poder adaptarse a las características del alumnado.

De manera general, la dinámica de clase combinará sesiones teórico-prácticas, sesiones prácticas y las sesiones grupales de discusión. Por otro lado, estas sesiones tendrán lugar de manera general en el aula de dibujo o en el aula de informática en el contexto del aprendizaje y trabajo con programas CAD.

Las sesiones teóricas se construirán, teniendo en cuenta el nivel curricular e ideas previas del alumnado, a partir de los saberes básicos y competencias específicas asociados a cada situación de aprendizaje. Los contenidos serán elaborados por el docente para ser expuestos combinando la expresión oral con el uso y trazado de imágenes siguiendo la metodología de **Clase magistral dialógica (CMD)**. Este desarrollo teórico irá acompañado de la **visualización de los procedimientos asociados o de la visualización espacial de un objeto**, para lo que usarán animaciones digitales creadas con programas de dibujo dinámico o con programas CAD seleccionadas por el profesor y trazados directos sobre la pizarra preferentemente a mano alzada o con instrumental de dibujo. Todo ello en una atmósfera de aula abierta a la pregunta, tanto del profesor al alumnado como viceversa, y en el que el profesor irá planteando interrogantes y retos al alumnado, fomentando el debate grupal, favorecido por el reducido tamaño del grupo y la disposición cercana y abierta.

Al mismo tiempo, el alumnado irá recogiendo por escrito las explicaciones expuestas por el docente siguiendo el esquema de la pizarra en su cuaderno de trabajo. Para los desarrollos gráficos, cada discente realizará un esquema general a mano alzada del planteamiento, que irá ilustrando con los anotaciones escritas y gráficas que considere oportuno para el entendimiento del procedimiento.



La combinación de animaciones digitales, visualizaciones espaciales y trazado en pizarra pretende aprovechar las ventajas de ambos sistemas. **Las animaciones** permiten desarrollar un ejercicio indicando el **trazado paso a paso** con gran rapidez, siendo posible no solo retroceder para volver a ver pasos anteriores sino también avanzar de manera rápida en aquellos procedimientos de trazado que, siendo necesarios, ya son dominados por el alumnado. Al ser contenidos digitales, este material **puede ser compartido** con el alumnado para su estudio posterior. Estas animaciones suponen una gran ventaja para el alumnado respecto a los ejercicios ya acabados que figuran en los libros de texto y cuyas explicaciones en forma de texto son a veces difíciles de seguir. Permiten además que el alumnado no se vea obligado al trazado en su cuaderno de los procedimientos completos, que suelen requerir mucho tiempo, y pueda concentrarse en su comprensión conceptual y en la anotación de la secuencia de procedimientos.

Las animaciones, al estar preseleccionadas y acabadas, carecen de la flexibilidad necesaria en el nivel de estudios, donde el alumnado demanda aclaraciones y se plantean variaciones sobre el problema original en una casuística imposible de predecir. Las animaciones dinámicas permiten variar algunas características posicionales y dimensionales. Es ahí donde **el dibujo directo en pizarra toma una relevancia especial**, permitiendo dar respuesta gráfica a todas las cuestiones planteadas, realizar variaciones en los procedimientos o plantear nuevos problemas o situaciones gráficas no previstas cuando resulte oportuno.

La configuración del aula, con una pantalla blanca de proyección enrollable, permite **proyectar directamente sobre la pizarra**, con lo cual es posible combinar las animaciones o infografías con trazado directo en la pizarra, añadiendo detalles o resaltando trazados y áreas del dibujo para una mejor comprensión del alumnado.

Con respecto a la visualización espacial, **la representación en perspectiva de objetos geométricos** para una mejor comprensión del alumnado es un recurso de gran valor, especialmente en el aprendizaje de sistemas proyectivos de gran abstracción, cuya correlación entre la representación proyectada y la realidad espacial no es en muchas ocasiones directa, como es el caso del sistema diédrico. Para conseguirlo se utilizarán representaciones en pizarra y a mano alzada, pero también imágenes digitales preseleccionadas, material manipulativo de aula y visualizaciones digitales dinámicas, creadas con programas CAD a aplicaciones específicas de dibujo y geometría como Monge o GeoGebra.

Otra de las estrategias metodológicas más relevantes a aplicar es el **Aprendizaje por Descubrimiento**. Esta es una metodología de aprendizaje en la que el sujeto descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de indagación por parte del alumnado y está basada en el método inductivo, por lo que utiliza datos u observaciones particulares para llegar a conclusiones generales a través de la identificación de patrones y su generalización. Este aprendizaje, resultado de la investigación y la experimentación, permite reducir la transmisión oral por parte del docente y promueve la autonomía, **el desarrollo del pensamiento lógico y la reflexión sobre el propio aprendizaje**. En este aprendizaje por descubrimiento se le planteará al alumnado la realización de una serie de ejercicios o trazados planificados a fin de que ellos se pueda inferir y generalizar una determinada propiedad.

Por la naturaleza eminentemente práctica y aplicada de la asignatura y el enfoque metodológico que se propone que para las situaciones de aprendizaje, donde se indica que estas estarán orientadas al desarrollo competencias específicas a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad, se usará de manera permanente la metodología **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**. Este método se basa en la realización de trabajos grupales de manera cooperativa para conseguir un producto final. Entre las ventajas más destacables que ofrece esta metodología



podemos destacar que favorece que el afianzamiento de los conocimientos, permite el trabajo competencial y multidisciplinar, posibilita la incorporación de las nuevas tecnologías, ejercita destrezas sociales y sirve de preparación para la vida real. El planteamiento de situaciones de aprendizaje desde este enfoque permitirá que, partiendo de los intereses del alumnado, el aprendizaje sea activo, motivador y participativo, favoreciendo tanto el trabajo individual como cooperativo y el aprendizaje entre iguales e integrando referencias a su vida cotidiana y a su entorno inmediato y pudiendo incorporar enfoques multidisciplinares, en línea con lo establecido en las citadas normativas curriculares de referencia.

Resultará de especial trascendencia la realización de **sesiones analítico-críticas** sobre trabajos de los alumnos y alumnas. Estas pueden estar organizadas a modo de sesión planificada, en la que el docente seleccionará previamente los trabajos y los aspectos más relevantes a discutir sobre cada trabajo, o ser introducida en cualquier momento de las sesiones haciendo uso de fotografías tomadas en el momento y proyectadas en una **aplicación de pizarra virtual** (Jamboard, Whiteboard, etc.) o usando la **cámara de documentos** del departamento y su software específico, para poder hacer anotaciones sobre los trazados e incluso compartirlas luego con el alumnado a través de la plataforma virtual de aprendizaje. El alumnado podrá realizar aportaciones o reflexiones sobre los trabajos expuestos, realizándose así una reflexión colectiva sobre los procesos llevados a cabo en los ejercicios, produciéndose un aprendizaje productivo entre iguales. Esta metodología permite desarrollar la empatía, la cooperación, la reflexión sobre el proceso y el desarrollo de un sentido cooperativo del trabajo.

#### 6.4. TIPOS DE ACTIVIDADES

Para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje que permita al alumnado adquirir las competencias claves y alcanzar los objetivos de etapa, se contemplan tres tipos de actividades: **ejercicios, actividades y tareas/proyectos**. En función del momento en el que son realizadas en cada situación de aprendizaje y de sus pretensiones serán actividades de **inicio, de desarrollo y de acabado**. Además, éstas se van a complementar con otros tres tipos más: **de refuerzo, de ampliación y complementarias**.

##### a. Actividades de inicio

Se motivará a los educandos y se indagará en sus ideas previas. Determinarán la elaboración y secuenciación de los saberes básicos cada situación de aprendizaje por parte del docente. Se propondrán al inicio de cada bloque temático y situación de aprendizaje y pueden incluir ejemplos de la vida real, aplicaciones, enlace con saberes básicos anteriores y posteriores, objetivos, evaluación de conocimientos previos. Por su carácter transversal, podrán ser incluidas en esta fase saberes básicos asociados a la Competencia Específica 1 a través de estudio y análisis de obras relevantes de arquitectura, ingeniería y arte.

##### b. Actividades de desarrollo

Los alumnos y alumnas procederán a relacionar sus ideas previas con los saberes básicos que se les presentan, modificando, profundizando y ampliando su propia estructura de conocimientos con la asistencia del profesor. Todas estas actuaciones van a estar asociadas a una o varias competencias específicas para asegurar un proceso de enseñanza -aprendizaje competencial que permita el desarrollo de las competencias clave recogidas en Perfil competencial. En función de su objetivo y función en el proceso de enseñanza-aprendizaje se distinguen:

- **Ejercicios:** propuestas didácticas que tienen como objetivo la adquisición de una habilidad o un procedimiento concreto y sencillo. Importantes para consolidar aprendizajes elementales. Su fin es “automatizar” algunos procedimientos.





- **Actividades:** propuestas didácticas que tienen como objetivo el dominio de una habilidad o un procedimiento concreto. Son importantes para consolidar aprendizajes de conceptos y procedimientos básicos. Aunque contribuyen al aprendizaje, no garantizan la transferencia a otras situaciones, siendo limitada su contribución al desarrollo de Competencias Clave.
- **Tareas:** propuestas didácticas que tienen como objetivo la integración del saber, saber hacer y saber ser, movilizando todos los recursos disponibles de la persona y permitiendo la transferencia de saberes a la vida cotidiana. Estas tareas pueden ser interdisciplinares y pueden estar asociadas a una o varias situaciones de aprendizaje.
- **Proyectos:** integran varias actividades, orientadas a la obtención de un producto final. Se llevarán a cabo mediante metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) e integradas en una o varias situaciones de aprendizaje.

#### c. Actividades de acabado

Se realizarán en la fase final de cada situación de aprendizaje. Tienen como objetivo afianzar lo aprendido y consolidar la estructura de conocimiento construida por el alumnado. Incluye actividades de síntesis, autoevaluación, profundización y evaluación, esta última consistente de manera general en una prueba gráfica sobre soporte papel.

#### d. Actividades de refuerzo

Son actividades destinadas a la mejora del aprendizaje de los discentes que no han desarrollado las competencias claves y conseguido los objetivos de manera satisfactoria en cada situación de aprendizaje.

#### e. Actividades de profundización

Se plantearán actividades de profundización para aquellos alumnos y alumnas que muestren una alta competencia durante el desarrollo de la situación de aprendizaje.

## 7. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación son el conjunto de técnicas y herramientas que usaremos para evaluar tanto el grado de adquisición de objetivos y competencias en el alumnado como la propia enseñanza.

La Evaluación, propone el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje y en los que hay que utilizar una gran variedad de instrumentos de evaluación, citando entre los posibles instrumentos cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios entre otros.

Esta variedad de instrumentos de evaluación ha de servir como garantía de valoración objetiva de todo el alumnado en las distintas fases y escenarios en los que se desarrolle el aprendizaje y ser una herramienta para que el propio proceso de evaluación esté adaptado a las necesidades de todo el alumnado, especialmente aquellos con necesidad específica de apoyo educativo.



En función del momento del proceso de enseñanza - aprendizaje en el que se lleve a cabo la evaluación, podemos diferenciar en cada situación de aprendizaje los siguientes tipos de evaluación, así como los instrumentos de evaluación que se van a usar en cada caso.

En las primeras semanas del curso se llevará a cabo una evaluación inicial con el fin de conocer y valorar la situación inicial de los alumnos y alumnas en cuanto al nivel de desarrollo de las competencias clave. Esta evaluación inicial será por tanto de carácter competencial y se realizará tomando como referente las competencias específicas de la materia. La técnica de evaluación principal será la observación, para lo que se elaborará una serie de escalas de observación para evaluación inicial. No obstante, y teniendo en cuenta el carácter inicial de esta materia para una parte del alumnado, para la elección de los ítems a observar en esta fase, se tendrán presente los descriptores operativos de las competencias clave asociadas a cada una de las competencias específicas a través de los criterios de evaluación, ya que pueden orientar esta evaluación hacia el logro de las competencias clave. El resultado de esta evaluación inicial servirá para orientar la metodología y establecer los indicadores de desempeño de cada uno de los criterios de evaluación.

En el desarrollo del curso encontraremos además tres tipos de evaluación en función de su ubicación temporal dentro de cada situación de aprendizaje:

#### **a. Evaluación de ideas previas**

Coincidirá con la fase inicial de la situación de aprendizaje. Nos permitirá conocer las ideas previas del alumnado en relación a los saberes básicos involucrados en cada situación de aprendizaje y el grado de motivación inicial del alumnado ante estos. Esta evaluación contribuirá a fijar la elaboración y secuenciación de los saberes básicos por parte del docente. Se centrará de manera general en dos aspectos fundamentales: reconocimiento e identificación visual de formas y sus características y realización de esquemas y trazados elementales. Para el primero se usarán preferentemente cuestionarios digitales y herramientas tipo Plickers, Kahoot o Google Forms que permiten la inserción de imágenes y están basados en la respuesta múltiple. Para el segundo se diseñarán ejercicios sencillos donde el alumnado tendrá que tomar parte activa realizando trazados o esquemas gráficos.

#### **b. Evaluación a lo largo del proceso**

Nos permitirá ir ajustando el proceso de enseñanza – aprendizaje a las necesidades de los educandos. Es la más importante, pues se centra en el trabajo diario del alumnado: los ejercicios, las tareas, las actividades y los proyectos que se realizan en las situaciones de aprendizaje. Para evaluar este trabajo diario se usarán distintos instrumentos de evaluación, diseñados específicamente para la valoración de cada aspecto del criterio. Se usarán los siguientes instrumentos de evaluación: escalas de observación y listas de control para la evaluación de trabajo diario; rúbricas para la evaluación de láminas, portfolio de clase y trabajos digitales. Durante esta fase se elegirán al menos dos momentos en los que el alumnado podrá realizar una autoevaluación de sus trabajos en base a una rúbrica de autoevaluación, lo que les permitirá identificar sus fortalezas y oportunidades de mejora.

#### **c. Evaluación final**

Pretende valorar los resultados alcanzados por el educando al final del proceso, certificar que han sido alcanzados los objetivos y el grado de adquisición de las competencias específicas.



Dado que la evaluación es formativa, estará orientada hacia el diagnóstico final de aquellos logros que cada alumno y alumna ha alcanzado y aquellos en los que está aún en proceso, especialmente de los que puedan suponer un obstáculo para aprendizajes posteriores, que van a determinar la necesidad de actividades de refuerzo o de profundización. Esta evaluación se llevará a cabo tras la realización de una prueba gráfica y la finalización del producto final de la situación de aprendizaje, para las que se usarán rúbricas específicas como instrumentos de evaluación.

## 7.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación debe reflejar el grado de desarrollo de las competencias del alumnado.

A comienzo de curso se informará al alumnado de los criterios de evaluación y de calificación de la materia, de modo que quede garantizada la **objetividad y la transparencia** en el proceso de evaluación. Los criterios de calificación están basados en la superación de los criterios de evaluación de la materia. La evaluación del logro de cada criterio se obtendrá usando los instrumentos de evaluación diseñados especialmente para evaluar los distintos aspectos de cada criterio a través las acciones evaluables que se establezcan en el desarrollo de cada situación de aprendizaje: rúbricas, listas de comprobación, escalas de observación, etc.

Todos los criterios de evaluación contribuirán del mismo modo a la calificación final, que se calculará como media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada uno de ellos y se expresará mediante una escala numérica de 0 a 10, sin decimales.

Se realizará una calificación global de los criterios evaluados hasta la fecha y se tendrá en cuenta los criterios trabajados desde el principio de curso hasta ese momento, coincidiendo con las sesiones de evaluación continua establecidas en el Plan de Centro. Dicha calificación numérica se hará constar en los boletines de calificaciones informativos, que serán entregados a los padres, madres o tutores legales a final de ambos trimestres.

La calificación de la evaluación ordinaria se obtendrá a partir de la media aritmética de todos los criterios de evaluación del curso.

En cuanto a la valoración del desempeño competencial, todos los criterios de evaluación asociados a cada competencia específica contribuirán del mismo modo al desarrollo de estas. Una vez obtenido el nivel de logro de cada competencia específica, será posible obtener la contribución de la materia al logro de las competencias clave de cada alumno y alumna a través de los correspondientes descriptores operativos asociados a cada competencia específica. El nivel de logro de cada competencia clave estará determinado por las aportaciones de las distintas materias cursadas por cada alumno y alumna.





## 8. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

### 8.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

<b>TITULO</b>	<b>El reloj de Guille</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	El alumno tendrá que reproducir el diseño de un reloj geométrico partiendo de conceptos trabajados previamente como mediatriz, bisectriz, ángulos, etc. También se introducirá en conceptos relacionados con las técnicas pictóricas.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
2,3,4,5,6,7,8	2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.2, 7.1, 7.2, 8.3	

<b>TITULO</b>	<b>Mural de polígonos</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	El producto final será la realización de un mural colectivo de todos los alumnos de 1º ESO. Todos partirán de una misma forma poligonal con la mismas dimensiones pero con distintos estudios del dintorno.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	2ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
1,2,3,4,5,6,7,8	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3	







<b>TÍTULO</b>	<b>Vidriera gótica</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Los alumnos tendrán que diseñar una vidriera gótica partiendo de los elementos estructurales que definen el estilo gótico, como es el rosetón, usando el lenguaje normalizado del dibujo técnico y practicando con las herramientas propias del dibujo. El resultado final es una pieza única en la que interactúan de nuevo los elementos geométricos junto con los plásticos o artísticos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
1,2,3,4,5,6,7,8	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 6.3, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3	

## 8.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

<b>TÍTULO</b>	<b>Suelos hidráulicos</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Los alumnos diseñarán un módulo en el que aplicarán los movimientos de giro, traslación y simetría, creando una obra colectiva.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1º evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
1, 2, 3, 4, 6, 7	1.3, 2.3, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 7.1, 7.2	

<b>TÍTULO</b>	<b>Arco omeya</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Con el estudio de la de la tradición andalusí los alumnos reproducirán un arco Omeya aunando historia, geometría y técnicas artísticas.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	2ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
1, 2, 3, 4, 5, 7	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2, 6.3, 5.3, 7.1, 7.2	





<b>TÍTULO</b>	El color según Andy Warhol	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Los alumnos realizarán una obra digital con la estética del Pop-art.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
1, 2, 3, 4, 5, 7, 8		1.1, 2.2, 3.2, 3.3, 5.2, 4.1, 4.2, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3

### 8.3. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO

<b>TÍTULO</b>	Recorrido por la historia	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Destacar la importancia del dibujo técnico en las diversas culturas a lo largo de la historia, identificando elementos del dibujo técnico en diferentes campos como en la arquitectura, en la ingeniería, etc.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
1		1.1

<b>TÍTULO</b>	Construyendo y transformando	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	El alumno/a reconocerá y utilizará las formas poligonales como principios de configuraciones útiles y estéticas, empleando también los movimientos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
2		2.1, 2.2, 2.3





<b>TITULO</b>	<b>Enlazando curvas</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Resolver casos sencillos de tangencias y enlace de líneas entre circunferencias y entre rectas y circunferencias y diseñará elementos en los que estas curvas sean las predominantes.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
2		2.1, 2.3

<b>TITULO</b>	<b>Desarrollando la visión espacial</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	A través de la geometría descriptiva los/as alumnos/as desarrollaran la visión espacial y su capacidad de representación.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	2ª y 3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3		3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6

<b>TITULO</b>	<b>La importancia del croquis en la documentación gráfica</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Los alumnos representarán piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, aplicando correctamente las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en estas.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
4		4.1, 4.2





<b>TITULO</b>	<b>CAD</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Conocerán y aplicarán, los alumnos/as, las posibilidades del dibujo asistido por ordenador CAD en la elaboración de dibujos 2D y 3D.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
5		5.1, 5.2

#### 8.4. DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

<b>TITULO</b>	<b>Analizando estructuras</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	El alumno hará una síntesis histórica de los progresos que se han producido estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados a través de los siglos.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
1		1.1

<b>TITULO</b>	<b>Transformaciones</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Identificar las características y propiedades de cada uno de los movimientos y transformaciones con el fin de aplicarlos adecuadamente.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
2, 3		2.1, 3.5





<b>TITULO</b>	<b>Tangencias</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Resolver los casos de Apolonio de tangencias.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
2, 3		2.2, 3.5

<b>TITULO</b>	<b>Curvas cónicas</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Resolver problemas geométricos relativos a las curvas cónicas en los que intervengan elementos principales de las mismas o rectas tangentes.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
2, 3		2.3, 3.5

<b>TITULO</b>	<b>Abatimientos, cambios de plano y giros</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Aplicación de los métodos en sistema diédrico.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	2ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3		3.1, 3.5

<b>TITULO</b>	<b>Cuerpos geométricos y de revolución</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Sabe representar los conos y los cilindros y esferas en sistema diédrico, diferenciando las partes vistas y ocultas.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	1ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3		3.2, 3.5





<b>TITULO</b>	<b>Perspectiva axonométrica y cónica</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Construcción de las perspectivas axonométricas y cónicas así como su capacidad de expresar las tres dimensiones de las formas representadas.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	2ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3		3.3, 3.5

<b>TITULO</b>	<b>Planos acotados</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Proyectos gráficos mediante planos acotados.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3		3.4, 3.5

<b>TITULO</b>	<b>Acotación</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Definir gráficamente piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando correctamente las normas referidas a vistas, cortes, secciones, roturas y acotación.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
3, 4		3.5, 4.1, 4.2, 4.3

<b>TITULO</b>	<b>CAD</b>	
<b>PRODUCTO FINAL</b>	Representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD.	
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	3ª evaluación	
<b>COMPETENCIAS</b>		<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
5		5.1





## 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad, desde el punto de vista metodológico, debe estar presente en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y llevar al profesor o profesora a:

- Detectar los conocimientos previos de los alumnos y alumnas al empezar cada unidad. A los alumnos y alumnas en los que se detecte una laguna en sus conocimientos, se les debe proponer una enseñanza compensatoria, en la que debe desempeñar un papel importante el trabajo en situaciones concretas.
- Procurar que los contenidos nuevos que se enseñan conecten con los conocimientos previos y sean adecuados a su nivel cognitivo (aprendizaje significativo).
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.

La respuesta educativa a la diversidad es el eje fundamental del principio de la individualización de la enseñanza. El tratamiento y la atención a la diversidad se realizan desde el planteamiento didáctico de los distintos tipos de actividades a realizar en el aula, que pueden ser:

- **Actividades de refuerzo**, concretan y relacionan los diversos contenidos. Consolidan los conocimientos básicos que se pretende que alcancen los alumnos, manejando reiteradamente los conceptos y procedimientos. A su vez, contextualizan los diversos contenidos en situaciones muy variadas.
- **Actividades finales de cada unidad didáctica**, que sirven para evaluar de forma diagnóstica y sumativa los conocimientos y procedimientos que se pretende que alcancen los alumnos. También sirven para atender a la diversidad del alumnado y sus ritmos de aprendizaje, dentro de las distintas pautas posibles en un grupo-clase, y de acuerdo con los conocimientos y el desarrollo psicoevolutivo del alumnado.

Las actividades, si son procedimentales y están bien organizadas, permiten evaluar, en su desarrollo, los procedimientos utilizados por los alumnos y, en el producto final, los conocimientos y competencias alcanzados/conseguidos.

Serán útiles, para atender a la diversidad, usar los principios del **diseño universal para el aprendizaje** (DUA), un conjunto de principios para desarrollar el currículo que proporcionen a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender. Es decir, un enfoque que facilite un diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, objetivos, métodos, materiales y evaluaciones formulados partiendo de la diversidad, que permitan aprender y participar a todos, no desde la simplificación o la homogeneización a través de un modelo único para todos, sino por la utilización de un enfoque flexible que permita la participación, la implicación y el aprendizaje desde las necesidades y capacidades individuales.

El DUA hace dos aportaciones:

- Se rompe la dicotomía entre alumnado con discapacidad y sin discapacidad. La **diversidad** es un concepto que se aplica a **todos los estudiantes**, que tienen diferentes capacidades que se desarrollan en mayor o menor grado, por lo que cada cual aprende mejor de una forma única y diferente al resto. Por tanto, ofrecer distintas alternativas para acceder al aprendizaje no solo beneficia al estudiante con discapacidad, sino que también permite que cada alumno escoja aquella opción con la que va a aprender mejor.





- Encontramos nuevamente que el foco de la discapacidad se desplaza del alumno a los **materiales** y a los **medios** en particular, y al diseño curricular en general. El currículo será discapacitante en la medida en que no permita que todo el alumnado pueda acceder a él.

Los tres principios del DUA sientan las bases del enfoque y en torno a ellos se construye el marco práctico para llevarlo a las aulas:

- **Principio I:** proporcionar múltiples formas de **representación** de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje), ya que los alumnos son distintos en la forma en que perciben y comprenden la información.
- **Principio II:** proporcionar múltiples formas de **expresión** del aprendizaje (el cómo del aprendizaje), puesto que cada persona tiene sus propias habilidades estratégicas y organizativas para expresar lo que sabe.
- **Principio III:** proporcionar múltiples formas de **implicación** (el porqué del aprendizaje), de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje.

Para cada uno de estos principios se plantean diversas **pautas** que permiten la aplicación de los principios del DUA en el aula:

#### **A. Proporcionar múltiples formas de representación:**

##### **1. Proporcionar diferentes opciones para percibir la información:**

- Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información.
- Ofrecer alternativas para la información auditiva.
- Ofrecer alternativas para la información visual.

##### **2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos:**

- Definir el vocabulario y los símbolos.
- Clarificar la sintaxis y la estructura.
- Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos.
- Promover la comprensión entre diferentes idiomas.
- Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios.

##### **3. Proporcionar opciones para la comprensión:**

- Activar los conocimientos previos.
- Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas.
- Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación.
- Maximizar la memoria y la transferencia de información.

#### **B. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión:**

##### **4. Proporcionar múltiples medios físicos de acción:**

- Proporcionar varios métodos de respuesta.







- Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales.
- Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.

**5. Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación:**

- Utilizar múltiples formas o medios de comunicación.
- Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción.
- Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje.

**6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas:**

- Guiar el establecimiento de metas adecuadas.
- Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias.
- Facilitar la gestión de información y de recursos.
- Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.

**C. Proporcionar múltiples formas de implicación:**

**7. Proporcionar opciones para captar el interés:**

- Optimizar la elección individual y la autonomía.
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad.
- Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.

**8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia:**

- Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos
- Variar los niveles de desafío y apoyo
- Fomentar la colaboración y la comunidad
- Proporcionar una retroalimentación orientada

**9. Proporcionar opciones para la autorregulación:**

- Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación
- Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias
- Desarrollar la autoevaluación y la reflexión

Teniendo en cuenta estos principios, se planificarán las clases y se aplicarán, además, a los alumnos que lo necesiten, los correspondientes Programas de Refuerzo del Aprendizaje (PRA) y Adaptaciones Curriculares correspondientes.

### **9.1. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA PENDIENTE**

Durante la segunda quincena de octubre las familias de los alumnos con alguna materia pendiente de nuestro departamento serán informadas a través de Séneca de que el alumno sigue un programa de refuerzo.



El profesor responsable de la aplicación del programa de refuerzo dejará constancia del mismo en una ficha individualizada cuyo modelo se recoge en el Plan de Centro y en la que se irá recogiendo la información acerca de la evolución del alumno.

### **Asignaturas de enseñanza secundaria obligatoria**

Para los alumnos que tengan que recuperar alguna de las materias de Enseñanza Secundaria Obligatoria el departamento tiene previsto entregarles las actividades diseñadas específicamente para ellos y que estarán relacionadas con los criterios de evaluación no superados en el curso anterior. El profesor encargado del seguimiento del alumno será el profesor que ese curso le imparta la materia y si el alumno no cursa ninguna de las materias del departamento el encargado será el jefe del departamento. La calificación de las actividades se irá añadiendo a la tabla del año anterior con el fin de ir incorporándolas con el resto de los criterios. En el momento que el alumno alcance el 5 se considerará que ha superado la materia pendiente.

En el supuesto que el alumno no entregase las actividades o estuviese incompleto o incorrecto tendrá que hacer un examen antes de la evaluación ordinaria de junio y superarlo con más de un 5 de nota media.

### **Asignaturas de bachillerato**

Para los alumnos que tengan que recuperar la materia Dibujo Técnico I de Bachillerato el departamento tiene prevista la realización de una prueba escrita por trimestre. A dicha prueba los alumnos serán convocados con la suficiente antelación.

## **9.2. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS REPETIDORES**

Durante la segunda quincena de octubre las familias de los alumnos que estén repitiendo curso serán informadas a través de Séneca de que el alumno sigue un programa de refuerzo. El profesor responsable de la aplicación del programa de refuerzo dejará constancia del mismo en una ficha individualizada cuyo modelo se adjunta como anexo a esta programación y en la que se irá recogiendo la información acerca de la evolución del alumno.

El alumnado que repite curso tendrá un plan de atención personalizada recogido en su Programa de Refuerzo del Aprendizaje que podrá consistir en las siguientes acciones:

- Asistencia al Programa de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA).
- Participar en el Plan de Mejora del Aprendizaje y el Rendimiento (PMAR).
- Fichas/ actividades de Refuerzo/ Cuaderno de clase.
- Seguimiento individualizado del trabajo en el nivel que cursa.
- Entrevista con el alumno/a.
- Entrevista con la familia.

Las Medidas de Atención Educativa Ordinaria a Nivel de Aula podrán consistir en el trabajo en pequeños grupos, priorización de contenidos, utilización del refuerzo positivo, evitar la corrección sistemática de los errores, darle atención individualizada siempre que sea posible, asegurarse de que el alumnado ha entendido las instrucciones de la tarea, etc.





### **9.3. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE**

Durante la segunda quincena de octubre, tras la evaluación inicial, las familias de los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje, serán informadas a través de Séneca de que el alumno sigue un programa de refuerzo. El profesor responsable de la aplicación del programa de refuerzo dejará constancia del mismo en una ficha individualizada cuyo modelo se recoge en el Plan de Centro y en la que se irá recogiendo la información acerca la evolución del alumno.

### **9.4. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS DE APOYO**

Durante la segunda quincena de octubre, tras la evaluación inicial, las familias de los alumnos censados en Séneca con necesidades de aprendizaje, serán informadas a través de Séneca de que el alumno sigue un programa de refuerzo. El profesor responsable de la aplicación del programa de refuerzo dejará constancia en Séneca del Programa de refuerzo ANEAE que seguirá el alumno.

### **9.5. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS**

Los alumnos con necesidades de aprendizaje que necesiten una adaptación significativa, ésta será realizada por la profesora de pedagogía terapéutica y registrada en Séneca. El profesor de la materia seguirá las directrices que en ella hayan quedado reflejadas.

### **9.6. PROGRAMA DE PROFUNDIZACIÓN**

En el caso en que en alguna de las materias del departamento hubiera alumnado con altas capacidades y tras la evaluación inicial se considerara necesario, se llevaría a cabo un programa de profundización.

## **10. ACTIVIDADES Y TAREAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

De acuerdo con el art. 9 de la Orden del 30 de mayo de 2023, debemos “garantizar la incorporación de un tiempo diario no inferior a 30 minutos para el desarrollo de la lectura”.

Se obliga a la lectura en voz alta de diversos textos vinculados al desarrollo de la asignatura durante todo el curso. De esta manera la totalidad del alumnado se esfuerza y motiva su progreso.

Esto deriva en comprensión lectora. La lectura es un factor esencial del enriquecimiento intelectual y constituye una actividad clave en la educación por ser uno de los principales instrumentos de aprendizaje, cuyo dominio abre las puertas a nuevos conocimientos. Un deficiente aprendizaje lector y una mala comprensión de lo leído abocan a los alumnos al fracaso escolar y personal. Por ello, la comprensión lectora, además de ser un instrumento de aprendizaje, es un requisito indispensable para que el alumno sienta gusto por la lectura.





La lectura estará presente en todas las áreas de la Educación Secundaria. Por ello, el fomento de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora serán impulsados, no solo desde el área de Lengua Castellana y Literatura, sino a través de las actividades específicas de todas las áreas. Las sesiones de lectura no deben orientarse, pues, como una continuación de la clase de Lengua Castellana y Literatura, sino también como la puesta en práctica de sus enseñanzas y han de servir para evaluar el nivel de comprensión lectora del alumno.

Los objetivos que pretendemos lograr son los siguientes:

- a. Despertar, aumentar y consolidar el interés del alumnado por la lectura como elemento de disfrute personal.
- b. Proporcionar y reforzar estrategias desde todas las áreas del currículo para que los escolares desarrollen habilidades de lectura, escritura y comunicación oral y se formen como sujetos capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar y fuera de él.
- c. Facilitar al alumnado el aprendizaje de estrategias que permitan discriminar la información relevante e interpretar una variada tipología de textos, en diferentes soportes de lectura y escritura.
- d. Promover que el profesorado asocie la lectura, la escritura y la comunicación oral al desarrollo de las competencias.
- e. Transformar la biblioteca escolar (manteniendo la del aula) en un verdadero centro de recursos en diferentes soportes, para la enseñanza, el aprendizaje y el disfrute de la lectura.
- f. Lograr la implicación de toda la comunidad educativa en el interés por la lectura.

La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Por ello, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de este curso, se fomentará la misma con actividades expresas que supongan búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas tratados en la misma; igualmente se complementará directamente en unidades didácticas específicas como la de análisis publicitario o fotografía-cómic. Finalmente, se propondrán la lectura de textos relacionados directamente con el ejercicio de ilustración o la búsqueda del significado del vocabulario propio de la asignatura.

## 11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los criterios de selección de los materiales curriculares que sean adoptados por los equipos docentes siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan el análisis:

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en la programación docente.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
- La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.





Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas...
- Modelos varios de escayola para dibujo del natural.
- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- Material para reciclaje.
- Material informático. Una cámara digital, Internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...
- Libros de apoyo del Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- Trabajar con distintas páginas webs de contenido plástico y de arte:

<http://www.educacionplastica.net/>

<http://blog.educastur.es/luciaag/>

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>

<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

<http://www.educared.org>

<http://www.smconectados.com>

<http://www.profes.net>

<http://www.librosvivos.net>

Webs de museos, monográficos de artistas, etc.

## 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

El departamento no tiene programada ninguna actividad, pero está abierto a colaborar con otros departamentos que los soliciten.

## 13. CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

### PROGRAMACIÓN GENERAL

1. Seleccione los contenidos que voy a impartir siguiendo criterios predefinidos (objetivos, relevancia, utilidad, interés y conocimientos previos del alumnado, etc.).
2. Decido los criterios de calificación e instrumentos de evaluación en función de las características de la materia (objetivos, contenidos, desarrollo, etc.) y de las características del alumnado.
3. Calculo el tiempo que voy a dedicar a cada uno de los temas del programa, teniendo en cuenta tanto el tiempo que el alumnado necesita para aprender los contenidos, como el total de su carga de estudio.





4. Pienso en la metodología que voy a utilizar en cada fase del curso, teniendo en cuenta los recursos de los que puedo disponer para impartir mi docencia.
5. Me coordino con los miembros de mi departamento que imparten clase a los otros grupos del mismo nivel para sincronizar el ritmo de trabajo, los contenidos tratados a lo largo del curso y los instrumentos de evaluación.
6. Contemplo las medidas de atención a la diversidad que voy a poner en práctica con el alumnado con NEAE.

## PLANIFICACIÓN DE LA CLASE

1. La actividad de aula se adecua a lo establecido en el Proyecto Educativo y en las programaciones didácticas y a lo establecido en la normativa vigente.
2. Selecciono los contenidos que voy a impartir.
3. Decido los diferentes métodos de enseñanza que voy a utilizar.
4. Elaboro un guion de lo que voy a tratar en clase y asigno el tiempo que dedicaré a cada parte del guion.
5. Preparo actividades de distinto grado de dificultad que permitan ampliar y/o reforzar.
6. Planteo actividades en clase que permitan al alumnado realizar inferencias y conexiones con otras áreas o materias.
7. Planteo actividades que propicien la adquisición de las competencias clave a través de situaciones educativas que posibiliten conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.
8. Diseño situaciones en el aula en las que el alumnado integre aprendizajes, los ponga en relación con distintos tipos de contenidos y los utilice de manera efectiva en diferentes contextos.
9. Planteo actividades relacionadas con buscar, consultar fuentes de diferente naturaleza (documentos escritos, imágenes, gráficos, infografías, audios, vídeos...) y soporte, aplicando especialmente estrategias de búsqueda y acceso en Internet.
10. Planteo actividades relacionadas con desarrollar estrategias adecuadas para seleccionar y organizar información concreta y relevante, analizarla, obtener conclusiones, hacer predicciones y comunicar su experiencia, comunicándola oralmente y por escrito, utilizando especialmente las Tics.
11. Planteo actividades relacionadas con utilizar de manera adecuada el vocabulario correspondiente a cada uno de los bloques de contenidos.
12. Planteo actividades que permitan trabajar la lectura, la escritura y la expresión oral de forma sistemática.
13. Pido a mi alumnado que haga resúmenes, esquemas y otras formas de esquematización o síntesis del contenido de la materia a partir de mis explicaciones, de lecturas del libro de texto o de cualquier otra fuente.
14. Diseño actividades relacionadas con plantear y resolver problemas asociados a situaciones de la vida cotidiana, utilizando diferentes estrategias y procedimientos de resolución, siendo capaz de comunicar el procedimiento seguido en la resolución y las conclusiones.
15. Propongo actividades significativas y variadas (de análisis, investigación, preparación de tareas, redacción, exposición oral, etc., no sólo de elegir o completar o de reproducción mecánica).

## ACTUACIÓN EN EL AULA

1. Cumpló en el aula lo programado.





2. Informo al alumnado de los objetivos, actividades, criterios de evaluación y calificación, etc. de la materia.
3. Atiendo las propuestas del alumnado y fomento el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales en el alumnado.
4. Fomento el aprendizaje y el análisis crítico mediante el desarrollo de la comprensión y fluidez lectora, así como la comprensión y expresión oral.
5. Hago un resumen de la clase anterior al comenzar mi intervención.
6. Presento un esquema de lo que vamos a tratar en clase.
7. Relaciono el contenido de la clase con lo que ya conoce el alumnado.
8. Establezco explícitamente relaciones entre los contenidos explicados y con otros conocimientos y experiencias.
9. Planteo el contenido de forma que despierte el interés del alumnado.
10. Adapto la cantidad y dificultad de los contenidos impartidos en clase al nivel del alumnado.
11. Destaco el contenido principal de la clase.
12. Ofrezco diferentes puntos de vista sobre un mismo tema.
13. Indico claramente el paso de un punto del esquema a otro.
14. La estructura de mis explicaciones es clara, lógica y organizada.
15. Verifico que el alumnado ha comprendido los conceptos.
16. Utilizo ejemplos para ilustrar el contenido de mi exposición.
17. Muestro aplicaciones de la teoría en situaciones reales.
18. Utilizo recursos expresivos (gestos, silencios, variaciones en el tono de voz, etc.).
19. Uso distintos tipos de agrupamientos para facilitar distintas formas de interacción y relaciones interpersonales.
20. Dirijo la mirada a todo el alumnado mientras expongo.
21. Solicito que el alumnado intervenga en clase con preguntas y comentarios.
22. Respondo con precisión a las preguntas del alumnado.
23. Incluyo actividades efectivas y motivadoras para que el alumnado realice durante la clase.
24. El alumnado realiza prácticas con materiales o en situaciones reales.
25. Oriento y superviso personalmente las actividades y/o las prácticas.
26. Me apoyo en diferentes materiales didácticos efectivos para hacer más comprensible lo que estudiamos.
27. Mi forma de impartir las clases mantiene la atención y el interés del alumnado.
28. Resumo lo que se ha tratado en clase.
29. Detecto dificultades de aprendizaje y adopto medidas inmediatas.
30. Ofrezco a mi alumnado ejercicios de refuerzo, tanto para recuperar criterios no superados como para mejorar la nota.
31. Soy respetuoso/a con el alumnado y promuevo buenas relaciones de trabajo con mi alumnado.
32. Realizo actividades para mejorar el clima de convivencia del grupo y/o tomo medidas para resolver los conflictos que surgen.

## EVALUACIÓN

1. Aplico en el aula los instrumentos y criterios de evaluación recogidos en la programación del departamento.
2. Establezco claramente los criterios que voy a seguir para valorar los conocimientos del alumnado (rúbricas, criterios de calificación, etc.).
3. Utilizo otros instrumentos de evaluación aparte del examen escrito (preguntas orales, intervenciones en clase o salir a la pizarra, trabajos escritos, trabajos orales como exposiciones orales o vídeos, prácticas, etc.).





4. Informo al alumnado tanto de los criterios de evaluación y calificación que voy a seguir para evaluarles como de los instrumentos que voy a utilizar.
5. Utilizo rúbricas para evaluar y las comparto con mi alumnado para que sepa qué es lo que puntúa y cuánto.
6. Evalúo en varios momentos del curso para hacer un seguimiento continuo del progreso del alumnado.
7. La evaluación se ajusta a las actividades realizadas durante el curso y el nivel de exigencia se corresponde con el nivel impartido.
8. Realizo una evaluación inicial al comenzar el curso para estimar los conocimientos previos del alumnado.
9. Verifico previamente que las preguntas y tareas propuestas son comprensibles y asequibles para el alumnado.
10. Corrijo y evalúo de manera inmediata y continua las actividades diarias que realiza el alumnado tanto en horario escolar como extraescolar.
11. Comento con el alumnado los resultados de las actividades evaluables realizadas y les oriento sobre cómo pueden mejorar los resultados de la evaluación.
12. Informo a mi alumnado periódicamente (entre evaluaciones) sobre el desarrollo de su aprendizaje (calificaciones parciales, aspectos a mejorar, consejos para hacerlo...).
13. Escucho reclamaciones a las notas de las actividades evaluables, doy las explicaciones pertinentes y, si es necesario, rectifico la nota.
14. Realizo alguna actividad al final de cada tema, mes o trimestre para que el alumnado autoevalúe su aprendizaje, ya sea oral o por medio de algún cuestionario.
15. Tengo en cuenta los resultados de las pruebas de evaluación para introducir modificaciones tanto en mi planificación como en mi actuación docente.

