I.E.S. TORRE DE LOS GUZMANES (La Algaba)
CURSO 2025/2026
DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento de DIBUJO

EDUCACIÓN PLÁSTICA
VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º y 3º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO
DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

DIBUJO TÉCNICO
1º y 2º BACHILLERATO

I.E.S. TORRE DE LOS GUZMANES
LA ALGABA

ÍNDICE

1. ASPECTOS GENERALES.

1.1. Marco Legal.
1.2. Contextualización.
1.3. Composición del Departamento y grupos impartidos.
1.4. Contribución del Departamento al Plan de Mejora.

2. CONCRECIÓN CURRICULAR: Etapa de ESO.

2.1. Objetivos de etapa.
2.2. Contribución de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual en el desarrollo de las competencias clave.
2.3. Competencias específicas, conexión con los descriptores del Perfil Competencial.
2.4. Saberes Básicos. Selección, organización, secuenciación y concreción de los saberes.
2.5. Criterios de evaluación.
2.6. Competencias Específicas y criterios de evaluación.

3. CONCRECIÓN CURRICULAR: Etapa de BACHILLERATO

3.1. Objetivos de etapa.
3.2. Contribución de la materia de Dibujo Técnico en el desarrollo de las competencias clave.
3.3. Competencias específicas, conexión con los descriptores del Perfil Competencial.
3.4. Saberes Básicos. Selección, organización, secuenciación y concreción de los saberes.
3.5. Criterios de evaluación.
3.6. Competencias Específicas y criterios de evaluación.

4. METODOLOGÍA.

4.1. Principios didácticos generales.
  4.1.1. Criterios metodológicos.
  4.1.2. Propuesta metodológica.
  4.1.3. Procedimiento didáctico.
4.2. Espacios, tiempos y agrupamientos.
4.3. Recursos didácticos.
4.4. Programa de lectura. Forma de trabajar la lectura y la oralidad (PLC)

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA).

- **5.1. Medidas generales: programas de refuerzo (programa alumnado repetidor) y profundización.**
- **5.2. Diseño Universal de Aprendizaje.**
- **5.3. Medidas para los alumnos NEAE.**

6. EVALUACIÓN.

- **6.1. Carácter de la evaluación y referentes de la evaluación.**
- **6.2. Recuperación de criterios no superados.**
- **6.3. Programas de materias pendientes.**
- **6.4. Criterios de calificación**
- **6.5. Procedimientos e instrumentos de evaluación.**
- **6.6. Evaluación de la práctica docente.**

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

8. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

1. ASPECTOS GENERALES

1.1. Marco Legal

- *Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.*
- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
- *Decreto 10382023, 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.*
- *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.*
- *Decreto-Ley 6/2023, de 11 de julio, Disposición final primera, por la que se modifica el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar de los centros docentes a excepción de los universitarios.*
- *Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar de los centros docentes a excepción de los universitarios.*
- *Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.*

1.2. Contextualización

El I.E.S. Torre de los Guzmanes está situado en la localidad de La Algaba, perteneciente a la comarca de la Vega Sevillana y ubicada en el margen derecho del río Guadalquivir, junto a la Ruta de la Plata, (Carretera Nacional 630, Sevilla, Gijón). Esta localidad se caracteriza por la cercanía a la ciudad de Sevilla, a escasos 7 Km. Sus orígenes se remontan a la época medieval y actualmente su población está en torno a los 16.300 habitantes, la tasa de paro es del 25%, y sus motores económicos son diversos: además de las superficies de cultivos que hay en el municipio, principalmente de origen hortofrutícola, al noreste de la ciudad existe un polígono industrial.

La Algaba también es ciudad dormitorio de la ciudad de Sevilla, debido al gran número de sus habitantes que trabajan en la ciudad de Sevilla. El alumnado del centro procede, principalmente, de la localidad y de su pedanía de El Aral; asimismo, un reducido número precede de Torre de la Reina (Guillena). Éstos cursan tanto E.S.O, como bachillerato, Ciclo Formativo de Grado Medio Guía en el medio natural y de Tiempo libre y nuestra,Ciclo de Grado Básico I y II de Agrojardinería y Composiciones Florales y Ciclo de Grado Superior (primer curso) de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.

El centro recibe aproximadamente un total de 700 alumnos/as, matriculados en las diferentes opciones de la oferta educativa del centro. El perfil del alumnado responde a la siguiente descripción: de clase media, media-baja y con expectativas muy diferentes con respecto a la educación y a su propio desarrollo. Una parte del alumnado que accede al centro lo hace con carencias académicas, falta de hábitos de estudio y expectativas escasas en la educación.

1.3. Composición del Departamento y grupos impartidos

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, garantizando, 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 escolar 2025-2026 los profesores que imparten la asignatura del departamento de DIBUJO son las siguientes:

COMPONENTES

D. Miguel Vargas Garcia (Jefe de Departamento)

D. Fernando Trigo Del Bosch

DISTRIBUCIÓN NIVELES, GRUPOS Y ASIGNATURAS

Miguel Vargas García		
NIVEL	GRUPO	ASIGNATURA
3º ESO	C	EPVA 3
3º ESO	C-D	ATENCIÓN EDUCATIVA
4º ESO	B	ATENCIÓN EDUCATIVA
4º ESO	A-B-C-D	EXPRESIÓN ARTÍSTICA
2º BACH	X	DIBUJO TÉCNICO II

Fernando Trigo Del Bosch		
NIVEL	GRUPO	ASIGNATURA
1º ESO	A-B-C	EPVA 1
3º ESO	A-B-D	EPVA 3
3º ESO	B	ATENCIÓN EDUCATIVA
4º ESO	B	DIBUJO TÉCNICO
1º BACH	X	DIBUJO TÉCNICO I

1.4. Contribución del Departamento de Dibujo al Plan de Mejora

*Promover el t**rabajo colaborativo entre departamentos**: establecer unos criterios comunes para la evaluación de cualquier tipo de trabajo (escrito u oral) utilizando las rúbricas del PLC y fijando unos objetivos mínimos por nivel, buscar una mayor coordinación en la organización de actividades complementarias.*
*Propiciar **tareas interdisciplinares entre departamentos** afines (sobre todo en la primera etapa de la ESO), y ajustar las programaciones para no repetir contenidos, haciendo más eficiente la práctica Docente.*
*Programar actividades en las que participen distintos departamentos para incluir a todos los alumnos de un grupo. Promover el **trabajo en equipo, colaborativo, del alumnado**.*

1º TRABAJO COLABORATIVO E INTERDISCIPLINARIEDAD.

Colaborar con el Departamento de Biología en la Feria de la Ciencia. Realizar algunas actividades relacionadas con la Botánica en colaboración con este departamento.
Con el departamento de Lengua para realizar ilustraciones de algunos textos creativos como poemas o relatos.

2º COORDINACIÓN ENTRE LOS MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.

La coordinación entre los miembros del departamento nos ayuda para establecer acuerdos sobre actividades y ejercicios, temporalización o secuenciación de contenidos. Procuramos poner en común las actividades que vamos realizando y tomamos decisiones sobre priorización de contenidos y su impartición durante el curso. También sobre el uso de los recursos y materiales.
Contamos con una carpeta compartida en drive y un Classroom donde están todos tipo de documentos y actividades para facilitar la coordinación y el acceso a este material que ponemos en común.

3º CONVIVENCIA y LIMPIEZA EN EL CENTRO

- Gestión positiva de conflictos:
  - Prevención del acoso entre iguales
  - Mediación de alumnado ayudante
- Mejora en el intercambio de información sobre conductas contra la convivencia y actuaciones realizadas desde la jefatura de estudio y coordinador de convivencia
- Fomentar la corrección y la buena educación a la hora de dirigirse al profesorado por correo electrónico y en el aula: llamar a la puerta, saludar, corrección al hablar, etc.
- Potenciar que el alumnado asuma sus responsabilidades: tareas, fechas de entrega, fechas de exámenes, material, etc. para proporcionar las habilidades y capacidades sociales que formen futuros ciudadanos/as libres y autónomos.
- Mejora ambiental del centro:
  - Mejorar la gestión de residuos con especial incidencia en el patio del recreo
  - Hacer una campaña de concienciación de limpieza y reciclado.

2. CONCRECIÓN CURRICULAR: ETAPA DE ESO

2.1. Objetivos de etapa

Logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

La Educación Secundaria Obligatoria debe contribuir a desarrollar en los alumnos capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo.

El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria Obligatoria. Constituye el referente último tanto para la programación como para la evaluación docente en las distintas etapas y modalidades de la formación básica, así como para la toma de decisiones sobre promoción entre los distintos cursos y para la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

El currículo que desarrolla la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía incorpora el Perfil competencial como elemento necesario que identifica y define las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar el segundo curso de esta etapa e introduce los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al término del mismo. Se concibe, por tanto, como referente para la programación y toma de decisiones docentes.

La vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, tanto para el alumnado como para el personal docente, garantizándose, así, que todo alumno o alumna que supere con éxito la Enseñanza Básica y, por tanto, haya adquirido y desarrollado las competencias clave definidas en el Perfil de salida, sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

– Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.

– Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.

– Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

–Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.

–Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.

–Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.

–Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

–Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.

–Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.

–Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.

2.2. Contribución de la materia en el desarrollo de las competencias clave

Tomando como referencia el Real Decreto 243/2022, las competencias clave son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL).**
- **Competencia plurilingüe (CP)**
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**
- **Competencia Digital (CD).**
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).**
- **Competencia Ciudadana (CC).**
- **Competencia Emprendedora (CE).**
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).**

El enfoque competencial de nuestra enseñanza exige realizar una relación de las competencias claves y específicas con el resto de los elementos curriculares. En el mapa curricular de cada unidad de programación se podrá observar la interrelación entre ellas (a través de los descriptores del Perfil competencial), los contenidos o saberes básicos y los criterios de evaluación.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad

entre hombres y mujeres, y la autoregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

LAS ASIGNATURAS CONTRIBUIRÁN A DESARROLLAR LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS:

a. Comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación lingüística.

- Desarrollar la capacidad lingüística en el área de las artes visuales con el objeto de comunicar mejor las ideas
- Adquirir un vocabulario específico en relación a los diferentes agentes o significantes plásticos.
- Obtener y procesar información mediante la lectura y el estudio de contenidos artísticos.
- Elaborar mensajes escritos sobre contenidos artísticos.

b. Competencia matemática y Competencias claves en Ciencia y Tecnología. La competencia matemática entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

- Conocer diferentes materiales e instrumentos de trazado técnico.
- Desarrollar capacidades y habilidades relacionadas con el trazado geométrico.
- Conocer diferentes métodos geométricos y utilizarlos correctamente.
- Conocer trazados geométricos elementales para llegar a soluciones más complejas.
- Desarrollar capacidades abstractas con el objeto de entender cómo se aprecia y se representa la realidad espacial.
- Conocer diferentes códigos científicos y matemáticos de representación de formas.
- Utilizar el conocimiento geométrico en producciones personales.

c. La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de la competencia Competencias claves en Ciencia y Tecnología mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico.

- Observar y descubrir la relación entre el mundo natural y el artificial.

- Utilizar técnicas concretas para la descripción de las formas corpóreas.
- Aplicar procedimientos para el estudio y descripción del entorno.
- Relacionar procedimientos artísticos con el mundo natural.

d. Competencia digital, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y a las tecnologías de la información expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información.

- Utilizar las tecnologías de la información para el desarrollo de los objetivos del área.
- Aplicar las tecnologías de la información en las actividades en el aula.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso las tecnologías de la información para la obtención y tratamiento de imágenes y contenidos artísticos.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso de medios tecnológicos concretos para el tratamiento del color en la imagen.
- Elaborar mensajes multimedia que fomenten la cultura, el arte y los derechos humanos.
- Colaborar en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

e. Aprender a aprender.

A la competencia Aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa.

- Utilizar la técnica y los conocimientos adquiridos en situaciones diferentes.
- Observar con el fin de adquirir información suficiente y relevante.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos creativos.

f. Competencias sociales y cívicas, entendidas como aquéllas que permiten vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia Sociales y Cívicas. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

- Respetar las normas de funcionamiento de las aulas de Educación Plástica Visual y Audiovisual y de dibujo.
- Trabajar en equipo, aportando ideas, soluciones y respetando las de los demás.
- Trabajar en creaciones plásticas, expresando vivencias y emociones.
- Cuidar y conservar los materiales e instrumentos de dibujo técnico y el material informático y utilizarlos convenientemente en el proceso descriptivo.
- Cuidar y conservar la biblioteca del aula.
- Trabajar en equipo cooperando y siendo responsable de los actos.
- Trabajar en equipo cooperando en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

g. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

Colabora en gran medida en la adquisición de Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor dado que sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma:

- Desarrollar la creatividad y favorecer iniciativas personales basadas en la investigación y experimentación.
- Desarrollar estrategias de planificación, teniendo presente diferentes posibilidades creativas.
- Planificar los procesos creativos, siendo autocrítico con los resultados.
- Favorecer la creatividad e imaginación en la búsqueda de formas, planificando el proceso creativo.

h. Conciencia y expresiones culturales, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. El alumnado aprende a:

- Conocer y aprender a valorar el patrimonio arqueológico y cultural de Andalucía
- Conocer y diferenciar los distintos códigos artísticos que se dan en las manifestaciones plásticas.
- Conocer diferentes códigos artísticos y utilizar las técnicas y los recursos que le son propios.
- Trabajar con materiales y técnicas concretas experimentando con sus posibilidades visuales.
- Facilitar la expresión y comunicación artística personal
- Conocer el entorno y aplicar diversas técnicas en su descripción.
- Facilitar la expresión y comunicación a través del color.

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria y en la Enseñanza Básica.

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada materia o ámbito.

Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para cada etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen en el Perfil competencial los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar el segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre los cursos que componen la etapa.

PROPUESTA DE GRADUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE CON SUS DESCRIPTORES AL TÉRMINO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA

Teniendo en cuenta lo regulado en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y de acuerdo con lo establecido en el artículo 11 del citado Real Decreto, se presentan a continuación los descriptores de cada una de las competencias clave secuenciados en el segundo curso de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, tomando como referente el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica y correspondiendo el cuarto curso con el Perfil de salida del alumno o alumna al finalizar dicha etapa.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal, iniciándose progresivamente en el uso de la coherencia, corrección y adecuación en diferentes ámbitos personal, social y educativo y participa de manera activa y adecuada en interacciones comunicativas, mostrando una actitud respetuosa, tanto para el intercambio de información y creación de conocimiento como para establecer vínculos personales.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista crítico y personal con la propiedad intelectual.

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

CCL4. Lee de manera autónoma obras diversas adecuadas a su edad y selecciona las más cercanas a sus propios gustos e intereses, reconociendo muestras relevantes del patrimonio literario como un modo de simbolizar la experiencia individual y colectiva, interpretando y creando obras con intención literaria, a partir de modelos dados, reconociendo la lectura como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, identificando y aplicando estrategias para detectar usos discriminatorios, así como rechazar los abusos de poder, para favorecer un uso eficaz y ético de los diferentes sistemas de comunicación.

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

COMPETENCIA PLURILINGÜE

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CP1. Usa con cierta eficacia una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas breves, sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos y frecuentes de los ámbitos personal, social y educativo.

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, utiliza progresivamente estrategias adecuadas que le permiten comunicarse entre distintas lenguas en contextos cotidianos a través del uso de transferencias que le ayuden a ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, respeta y muestra interés por la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno próximo, permitiendo conseguir su desarrollo personal y valorando su importancia como factor de diálogo, para mejorar la convivencia y promover la cohesión social.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos observados que suceden en la realidad más cercana, favoreciendo la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y la tarea investigadora, mediante la realización de experimentos sencillos, a través

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes centrados en el análisis y estudios de casos vinculados a experimentos, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos, en diferentes formatos (tablas, diagramas, gráficos, fórmulas, esquemas...) y aprovechando de forma crítica la cultura digital, usando el lenguaje matemático apropiado, para adquirir, compartir y transmitir nuevos conocimientos.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Aplica acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y cuidar el medio ambiente y los seres vivos, identificando las normas de seguridad desde modelos o proyectos que promuevan el desarrollo sostenible y utilidad social, con objeto de fomentar la mejora de la calidad de vida, a través de propuestas y conductas que reflejen la sensibilización y la gestión sobre el consumo responsable.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona su entorno personal digital de aprendizaje, integrando algunos recursos y herramientas digitales e iniciándose en la búsqueda y selección de estrategias de tratamiento de la información, identificando la más adecuada según sus necesidades para construir conocimiento y contenidos digitales creativos.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Participa y colabora a través de herramientas o plataformas virtuales que le permiten interactuar y comunicarse de manera adecuada a través del trabajo cooperativo, compartiendo contenidos, información y datos, para construir una identidad digital adecuada, reflexiva y cívica, mediante un uso activo de las tecnologías digitales, realizando una gestión responsable de sus acciones en la red.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con progresiva autonomía, medidas preventivas en el uso de las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, tomando conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, responsable, seguro y saludable de dichas tecnologías.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder llevar a cabo un uso responsable y ético de las mismas.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos;
identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes para la salud, desarrolla hábitos encaminados a la conservación de la salud física, mental y social (hábitos posturales, ejercicio físico, control del estrés...), e identifica conductas contrarias a la convivencia, planteando distintas estrategias para abordarlas.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones, experiencias y comportamientos de las demás personas y reflexiona sobre su importancia en el proceso de aprendizaje, asumiendo tareas y responsabilidades de manera equitativa, empleando estrategias cooperativas de trabajo en grupo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Reflexiona y valora sobre los principales problemas éticos de actualidad, desarrollando un pensamiento crítico que le permita afrontar y defender las posiciones personales, mediante una actitud dialogante basada en el respeto, la cooperación, la solidaridad y el rechazo a cualquier tipo de violencia y discriminación provocado por ciertos estereotipos y prejuicios.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia y ecodependencia con el entorno a través del análisis de los principales problemas ecosociales locales y globales, promoviendo estilos de vida comprometidos con la adopción de hábitos que contribuyan a la conservación de la biodiversidad y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CE1. Se inicia en el análisis y reconocimiento de necesidades y hace frente a retos con actitud crítica, valorando las posibilidades de un desarrollo sostenible, reflexionando sobre el impacto que puedan generar en el entorno, para plantear ideas y soluciones originales y sostenibles en el ámbito social, educativo y profesional.

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Identifica y analiza las fortalezas y debilidades propias, utilizando estrategias de autoconocimiento, comprendiendo los elementos económicos y financieros elementales y aplicándolos a actividades y situaciones concretas, usando destrezas básicas que le permitan la colaboración y el trabajo en equipo y le ayuden a resolver problemas de la vida diaria para poder llevar a cabo experiencias emprendedoras que generen valor.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Participa en el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia como una oportunidad para aprender.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

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

Descriptores operativos al finalizar la Enseñanza Básica

CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Reconoce, disfruta y se inicia en el análisis de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, desarrollando estrategias que le permitan distinguir tanto los diversos canales y medios como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3. Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1º y 3º ESO)

2.3. Competencias específicas y conexión con los descriptores del Perfil Competencial.

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 s e 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, justificandolas 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 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 d e la cultura artística individual y del imaginario propio. A demás 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.

2.4. Saberes Básicos. Selección, organización, secuenciación.

Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

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 y significa 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 da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando 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 que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil competencial del alumnado al término del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria y el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

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

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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 requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su

curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima.

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

Saberes básicos

Saberes básicos de 1º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.2. 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.

A.3. 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.

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

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

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

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

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

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

C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

D.3. 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.

D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo- arte.

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

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

E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

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

E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

Saberes básicos de 3º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

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.

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.

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

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.

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

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

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.

C.1. Factores y e tapas d el proceso creativo: e lección d e materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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

D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo- arte.

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

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

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.

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

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

2.5. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación de 1º ESO

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.

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

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

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

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

2,3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.

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

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

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

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

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

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

5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.

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

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 los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

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

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

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

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

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

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

8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

Criterios de evaluación de 3º ESO

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones ymanifestaciones 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.

2.5. Saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.

En la siguiente tabla se relacionan las competencias específicas con los criterios de evaluación y los saberes mínimos a impartir.Saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas de 1º ESO y 3º ESO.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (primer curso)

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
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.	1.1.	A.1. A.2. A.3.
	1.2.	A.3.
	1.3.	A.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 intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1.	C.2.
	2.2	B.1. B.2. B.3. B.4. B.5.
	2.3.	B.1. B.5. C.1.
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.	3.1.	D.1.
	3.2	A.1. A.2. D.1.
	3.3.	B.3. B.4.
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.	4.1.	C.1. C.2. D.1.
	4.2.	C.2. 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.	5.1	C.1. C.2.
	5.2	B.5. C.1. C.2.
	5.3.	C.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.	6.1.	A.1. A.2.
	6.2.	B.5. E.1. E.2.
	6.3.	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.	7.1.	C.1. C.2.
	7.2.	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.	8.1.	B.1. D.1
	8.2.	B.1 B.2. B.3. B.4. B.5. D.1.
	8.3.	B.1. B.2. D.1.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (tercer curso)

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
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.	1.1.	A.1. A.2. A.3.
	1.2.	A.3.
	1.3.	E.1. E.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 intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1	C.2,
	2.2	B.1. B.2. B.3. B.4. B.5.
	2.3.	B.1. B.5. C.1.
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.	3.1.	D.1.
	3.2	A.1. D.1.
	3.3.	B.3. B.4. D.2.
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.	4.1.	C.1. C.2.
	4.2.	C.2. 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.	5.1	C.1. C.2. D.2.
	5.2	B.5. C.1. C.2. D.1.
	5.3.	C.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.	6.1.	A.1. A.2.
	6.2.	B.5. E.1. E.2. E.3. E.4
	6.3.	A.2. A.3.
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.	7.1	C.2.
	7.2.	C.1 C.2. E.4.
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.	8.1.	B.1. D.1.
	8.2.	B.1. B.2. B.3. B.4. B.5.
	8.3.	B.1. B.2. D.1. D.2.

3. Expresión Artística 4º ESO

3.1. Competencias específicas, conexión con los descriptores del Perfil Competencial.

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

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1,CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

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

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3,CCEC3, CCEC4.

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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

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

3.2. Saberes Básicos. Selección, organización, secuenciación.

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje.

El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráficoplásticas como audiovisuales.

Los saberes básicos de la materia se articulan en dos bloques.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques:

«Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, a prendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.

«Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.

A.5. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).

A.6. Grafiti y pintura mural.

A.7. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

A.8. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

A.9. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsablede los residuos.

A.10.Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsablede los residuos.

B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

B.10. Técnicas básicas de animación.

B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

3.3. Criterios de Evaluación.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

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

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

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

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

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

4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

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

3.4. Saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.

Expresión Artística 4º ESO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la Mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1.	A.1. A.9. B.1. B.2. B.7.
	1.2.	A.1. A.9. B.1. B.2. B.7.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1.	A.2. A.3. A.6.
	2.2	A.4. A.5. A.8.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	3.1.	B.3. B.4. B.6. B.8. B.9.
	3.2.	B.3. B.4. B.5. B.6. B.8. B.10. B.11.
4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	4.1.	B.7. B.8.
	4.2.	B.7. B.8. B.9.
	4.3.	A.7. B.9.

4. Dibujo Técnico 4º ESO

4.1. Competencias específicas, conexión con los descriptores del Perfil Competencial.

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1,CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5,CCEC3, CCEC4.

3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.

Persigue el desarrollo de la visión espacial y del inicio en algunas de las aplicaciones de los Sistemas de Representación derivados de la Geometría Descriptiva que son necesarios en todos los procesos constructivos, artísticos y de diseño, 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3,CCEC4.

4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.

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 técnicos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como 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: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales
herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

4.2. Saberes Básicos. Selección, organización, secuenciación.

La comprensión y representación de la realidad que nos rodea son d e gran importancia, en general, en toda la educación básica. En este sentido, el Dibujo Técnico, como disciplina de comunicación gráfica objetiva, permite representar formas con rigor y precisión, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado; estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas e integra conocimientos científicos y destrezas artísticas. Se trata, pues, de una disciplina basada fundamentalmente en el análisis y comprensión del entorno para poder construir un pensamiento activo y crítico.

Además, su carácter práctico facilita la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender así como la responsabilidad tanto en el trabajo individual como en grupo, dotando al alumnado de mecanismos de gestión emocional y permitiendo también la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de la convivencia.

Mediante la realización de esbozos, bocetos o croquis a mano alzada se desarrolla la capacidad de observación y la creatividad del alumnado, favoreciendo el desarrollo de otros modos de expresión y comunicación. Si a esto le añadimos los instrumentos para comunicarnos de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones, se desarrollan, además, destrezas tecnológicas y competencias digitales útiles para abordar la educación postobligatoria o los retos de la sociedad actual.

Por tanto, la materia de Dibujo Técnico de 4º de ESO pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo, de forma estandarizada y aceptada por todos, dotando al alumnado de un conjunto de competencias específicas diseñadas para: apreciar y analizar el entorno y el arte identificando las estructuras geométricas; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación; formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos colaborativos; aplicar, investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

Una materia con un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que implican al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.

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

De este modo, los saberes básicos se organizan en torno a cinco bloques interrelacionados:

- El bloque **«Fundamentos de la Geometría»**, plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica.
El bloque **“ Geometría Plana”** aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos.

- El bloque **«Geometría descriptiva»** pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea.

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

- El bloque **«Herramientas digitales para dibujo»** presenta al alumnado el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas.

El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

Saberes básicos

A. Fundamentos de la Geometría.

A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.
B.3. Transformaciones geométricas en el plano.
B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C. Geometría descriptiva.

C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.
C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.
C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.
C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.
C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.
D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.
D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.
D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.

E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
E.2. Generación de volúmenes básicos.
E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

4.3. Criterios de Evaluación

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.

1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.

3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.

3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.

4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.

4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.

4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.

4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.

5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.

4.4. Saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.

Dibujo Técnico 4º ESO		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4	1.1.	A.1. A.2. A.4.
	1.2.	A.3. A.4. A.5.
2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.	2.1.	A.1. A.4. A.5. B.1. B.2. B.3. B.4.
	2.2	A.2. A.5. B.1. B.2. B.3. B.4.
	2.3.	A.5.
3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	3.1.	A.2. C.1. C.2. C.4. C.5. C.6.
	3.2.	C.1. C.2. C.3. C.4. C.5. C.6.
	3.3.	A.5.
4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4	4.1.	A.1. A.4. D.1. D.3.
	4.2	D.1. D.2. D.3. D.4.
	4.3.	D.1. D.4. D.5.
	4.4	A.5. D.2.
5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.	5.1.	E.1. E.3.
	5.2.	E.2. E.3.
	5.3	E.1. E.2. E.3.

3. CONCRECIÓN CURRICULAR: ETAPA DE BACHILLERATO.

3.1. Objetivos de etapa

1. Ejercer la ciudadanía democrática , desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

2. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discrimi nación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina , como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita , la lengua castellana y, en su caso, la lengua oficial de su Comunidad Autónoma.
Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras .

6. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

7. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo , sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

8. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

9. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente

10. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

11. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de información y enriquecimiento cultural.

12. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social

13. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

14. Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

3.2. Contribución de la materia de Dibujo Técnico I y II en el desarrollo de las competencias clave

Tomando como referencia el Real Decreto 243/2022, las competencias clave son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística (CCL).
Competencia plurilingüe (CP)
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
Competencia Digital (CD).
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
Competencia Ciudadana (CC).
Competencia Emprendedora (CE).
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

El enfoque competencial de nuestra enseñanza exige realizar una relación de las competencias claves y específicas con el resto de los elementos curriculares. En el mapa curricular de cada unidad de programación se podrá observar la interrelación entre ellas (a través de los descriptores del Perfil competencial), los contenidos o saberes básicos y los criterios de evaluación.

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

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción:

La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se favorece la competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se
concretan las competencias específicas de cada área o ámbito. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Es importante señalar que la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

PERFIL COMPETENCIAL DEL BACHILLERATO

Teniendo en cuenta lo regulado en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato y de acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del presente Decreto, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato, constituyéndose así el Perfil competencial del alumnado al término del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptores operativos previstos para la enseñanza básica.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

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

comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber.

Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

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

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

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

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

Descriptores operativos

CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.
La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

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

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

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

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

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

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

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

Descriptores operativos

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

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

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

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

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

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

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

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

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

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

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial.

Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos

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

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que
participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

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

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas.

Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos

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

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

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

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC)

La competencia en conciencia y expresiones culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.
valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Descriptores operativos

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

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

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

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

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

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

3.3. Competencias específicas, conexión con los descriptores de Perfil Competencial

Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia. Constituyen un elemento de conexión entre, por un lado, las competencias clave y, por otro, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

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.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.

3. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.
4.
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, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los 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.

3.4. Saberes Básicos. Selección, organización secuenciación.

Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Esta programación se plantea un reparto y desglose de los saberes básicos conforme a lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022 y a la normativa autonómica Decreto 103/2023 y a la Orden de 30 de mayo.

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:

- **A**preciar 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 e íntimamente ligados a las competencias específicas:

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 arábigo- andaluza y las manifestaciones de la arquitectura en el patrimonio andaluz, entre otras.

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

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

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

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.

Saberes básicos

Dibujo Técnico I

A. Fundamentos geométricos.

A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

A.2. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

A.3.Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

A.4. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

A.5.Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

A.6. Tangencias básicas. Curvas técnicas.

A.7. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

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

B.3. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

B.4. 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.

B.5. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

B.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

C.2. Formatos. Doblado de planos.

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

C.4. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

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

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

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

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

Dibujo Técnico II

A. Fundamentos geométricos.

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 X IX y X X: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.

A.2.Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado d e figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

A.3.Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

A.4.Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

A.5.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.

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 decuerpos 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).

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.

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.

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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

C.1.Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planode taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

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

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

C.4.Planos de montaje sencillos. Elaboración e

3.5. Criterios de Evaluación.

Dibujo Técnico I

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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

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

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.

3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.

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

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.

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

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

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

Dibujo Técnico II

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.

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

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

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

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

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

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

3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

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

4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.

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

5.1. 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.

5.2. 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.

3.6. Saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.

Competencias específicas	Dibujo Técnico I		Dibujo Técnico II	
	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	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	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	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.	DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión.	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2.
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interésB por la precisión.	DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en e l e spacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, g iros y c ambios 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.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1.
	3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3.	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.	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.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.4.
	3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3.

	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	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.	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3. DIBT.2.B.4. DIBT.2.C.1.
	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.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3		
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e I SO d e manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y f ormatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.4.
	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.	DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	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.	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.
			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.	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.

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

3.7.Elementos transversales

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y la no violencia y la creatividad deberán trabajarse desde todas las materias. Asimismo se prevé que la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la igualdad entre hombres y mujeres, la formación estética y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales sean objeto de un tratamiento transversal.

4.METODOLOGÍA

La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

4.1. Principios didácticos generales

En el Área de Educación Plástica Visual y Audiovisual se pueden distinguir tres estrategias básicas para el aprendizaje: observar, hacer y analizar. Tal y como indica el nombre del área hay que contar con la observación y con la praxis específicas, pero también con el contraste de ideas, el análisis tanto de los trabajos realizados como de ejemplos tomados de la Historia de Arte, de la Teoría de la Imagen o de los hallazgos del Diseño.

La metodología tiene como punto de partida los sondeos que proporcionan datos que ayudan a conocer los esquemas previos y comprender las estructuras cognitivas de los alumnos. Y no solo en el aspecto conceptual, ya que sirve también para comprender qué

procedimientos emplean en su aprendizaje y qué actitudes manifiestan.

Una metodología así debe responder a los intereses y necesidades expresivas del alumnado y crearles nuevas y sugerentes expectativas. Debe motivarlo y convertirlo en protagonista de la acción. A tal fin, conviene fomentar la construcción de un conocimiento propio que se logrará por el camino del trabajo en grupo, unas veces y por el del aprendizaje individualizado, otras. En todo caso, irá encontrando esquemas propios de actuación y seleccionando aquellos mecanismos, procedimientos y materiales más acordes con sus necesidades comunicativas.

Otros factores, como el respeto a las características del material, expresividad de cada medio, conducen al descubrimiento de una autodisciplina que lleva al trabajo bien hecho y que puede aportar cierta satisfacción.

En EPVA no tenemos libro de texto así que el profesor elaborará y proporcionará al alumnado el material necesario para la realización de las actividades y aquellos contenidos necesarios para el desarrollo de las mismas. El alumnado realizará trabajos escritos y resúmenes que fomenten la expresión oral y escrita y la competencia digital. Dichos
trabajos seguirán las pautas establecidas en el PLC, lo cual, desarrollará también su apreciación por el orden, limpieza y estética de cualquier trabajo escrito.

Con el fin de dinamizar y agilizar los procesos de trabajo, conviene que sean fijados, con flexibilidad, unos plazos indicados.

4.1.1. Criterios metodológicos

El currículo del área para la ESO pretende potenciar en los alumnos y alumnas la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual y plástico. Para alcanzar este objetivo general, optamos por articular los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

El criterio de dificultad. Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.

El criterio de interés. Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos/ as proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

El criterio de operatividad. Queda reflejado en torno a la clásica formulación del saber ver, saber interpretar, saber hacer y sigue estos pasos:

Saber ver:

- Pone a los alumnos/as en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizar en un determinado campo de la expresión plástica.
- Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplarizante.

Saber interpretar:

- Lleva a los alumnos/as a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética rigor exactitud en su trazado.
- Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer:

- Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma del lenguaje plástico.
- Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión fomentando la investigación y la creatividad.
- Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento de aprendizaje.Propuesta metodológica.

1.Adecuar los contenidos con los objetivos y los medios para conseguirlos.

2.Favorecer la creatividad y la expresión personal, partiendo de planteamientos comunes para todos los alumnos. Es importante la experimentación y la investigación, ya sea encauzada o intuitiva.

3.Promover el trabajo en grupos, fomentando la cooperación y la desinhibición. Procurar que los grupos sean poco numerosos y que exista una adecuada distribución de funciones.

4.Utilizar medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos (Presentaciones digitales, videos online (youtube), DVDS, proyección de imágenes fijas…).

5.Proporcionar a los alumnos en cada tema esquemas y apuntes donde se recojan las ideas más importantes.

6.Adaptar las actividades a las circunstancias específicas del alumnado: nivel de destrezas (edad, esquemas y habilidades previas), anhelos individuales o colectivos,….

7.Crear un ambiente adecuado en el aula para desarrollo de las actividades. En algunas ocasiones será sugerente un fondo musical.

8.Ilustrar las actividades con ejemplos del arte, la artesanía y el diseño, de distintas culturas y épocas, evocando la andaluza y otros vestigios del arte local.

9.Mostrar en el aula trabajos realizados por otros alumnos en cursos anteriores.

10.Realizar visitas esporádicas a museos y galerías, monumentos y conjuntos históricos.

11.Utilizar la calle como elemento motivador para la obra plástica, con la posibilidad de salir en horas de clase para realizar apuntes del natural. En unidades temáticas concretas como la fotografía, los alumnos tendrán que realizar las tomas necesarias en diversos lugares.

12.Exponer trabajos de los alumnos en el aula o en otras zonas comunes del instituto y realizar trabajos creativos en colaboración con otros seminarios.

13.Animar al alumnado a superar las dificultades que les puedan surgir con las técnicas y materiales utilizados, a persistir frente a la falta de destreza, sin abusar de la repetición

de ejercicios, ordenando y replanteando durante el proceso creativo.

14.Programar reuniones en el aula para que los alumnos analicen sus trabajos.

15. La finalidad última de todas estas propuestas es el enriquecimiento expresivo y comunicativo de los alumnos.

4.1.3. Procedimiento didáctico.

La secuencia didáctica de cada uno de los temas es uniforme, aunque puede ser flexible dependiendo del alumnado, y consta de los siguientes elementos:

- Presentación del tema y experiencias previas. A partir de una imagen inicial se plantea el tema en su contexto dejando claro el interés de su estudio. Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que tiene que dar una repuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos anteriormente.

- Exposición de los conceptos. De acuerdo con el carácter integrador que se ha querido dar a la articulación de todos los contenidos se presentará la obra clásica y de una forma muy especial las muestras de arte contemporáneo, menos familiares para los alumnos y alumnas, por su valor ejemplificador y como objeto de estudio.

- En la exposición de los conceptos se adopta una línea clara y sistemática. El tópico es definido y explicado acudiendo a sencillas experiencias que llevan a la comprensión e integración del concepto en los propios conocimientos.

- En el desarrollo del tema el alumno podrá llegar a los conceptos por dos caminos: uno el de la exposición discursiva de la teoría y otro el que corresponde a la observación de las imágenes y el comentario que cada una de ellas suscita.

- Tanto en los temas que tratan de conceptos que pertenecen al diseño técnico como en los que tratan de formas expresivas, se proporcionan desarrollos procedimentales cuya aplicación en trabajos de características semejantes permite un sólido aprendizaje. A lo largo del desarrollo de cada tema se sugieren suficientes pautas para la ejercitación de lo expuesto y para la creación de imágenes nuevas.

- Aplicaciones y análisis de obras. Como cierre del modelo didáctico se estudian aplicaciones del concepto estudiado en diferentes obras creativas. Así, en el tema referido a trazados geométricos, tangencias y enlaces, se analizan obras plásticas, arquitectura, pintura, escultura y artes decorativas, en las que están presentes ese tipo de trazados, o se analizan obras de grandes artistas en las que la espiral es protagonista. Con estas consideraciones se abre el tema hacia una dimensión de su utilidad.

4.2. Espacios, tiempos y agrupamientos

En cuanto a los **agrupamientos** se trabajará de manera individual y autónoma de manera general aunque en la ESO se fomentará el trabajo en grupos de forma colaborativa y el trabajo cooperativo en grupos base (4-5 personas), favoreciendo los valores de solidaridad, igualdad y respeto por las ideas propias y las de los demás. Habrá momentos en los que el alumnado, aún permaneciendo en el grupo base, tenga que realizar las actividades de forma individual o en parejas.

Aquellas actividades en las que se desarrollan aprendizajes procedimentales con el ordenador requerirán una organización individual o en parejas.

La organización del trabajo en el área implica diversos agrupamientos, grupos heterogéneos en los que distintas capacidades y distintos niveles de habilidad enriquecen el trabajo y el desarrollo de conceptos. El trabajo en gran grupo favoreciendo situaciones de diálogo, puesta en común, trabajos individuales en los que el alumnado demuestra el grado de desarrollo de la competencias en especial la comunicativa.

Los grupos de expertos para desarrollar el trabajo especializado y la comunicación a sus iguales. Los grupos fijos a lo largo de una situación de aprendizaje favorecerán la cohesión y el trabajo de roles de forma rotativa. Los grupos homogéneos se emplearán en actividades colaborativas en las que demuestran el dominio de destrezas, contenidos y desarrollo de competencias.

Los librosLa organización o agrupamiento del grupo-clase va a depender de la actividad que se realiza. Por ello, la distribución de los alumnos será la siguiente:

- Individual: realización de las pruebas de evaluación y trabajos individuales.
- Parejas: realización de actividades creativas y elaboración de trabajos mediante la búsqueda de información.
- Grupo clase: actividades como debate o clases magistrales.

Además, los **tiempos** de trabajo en el aula serán flexibles, adaptándose a las necesidades de cada grupo. Estos vendrán pues determinados por las características del grupo, el nivel de conocimientos de los alumnos y sus dificultades y carencias. Se tendrá en cuenta las características evolutivas del alumnado. En los tiempos de impartición de contenidos influirán los conocimientos previos, la integración y el tratamiento equilibrado entre los distintos contenidos, que sean significativos y la continuidad y el carácter de progresión en el desarrollo de la secuenciación.

Cada sesión podrá dividirse de tal forma que haya trabajo autónomo o por grupos, así se podrá atender a la diversidad de forma más individualizada, además se propiciará el trabajo cooperativo entre los alumnos y la relación personal entre ellos ya que unos ayudarán a otros en la realización de la tareas en clase.

A través de la temporalización se distribuirán los saberes básicos para las tres evaluaciones.

Los contenidos según están planteados en los bloques correspondientes también podrán impartirse según el criterio del profesor atendiendo al interés pedagógico de cada situación pudiendo modificarse el orden cronológico establecido en esta programación. Se dará prioridad a aquellos bloques temáticos que el docente considere mas importantes en cada curso.

Todos los bloques no se impartirán cronológicamente. Habrá algunos contenidos de cada bloque que se explicarán a lo largo de las tres evaluaciones. Por tanto la temporalización será dinámica e interdependiente.

Se irán alternando contenidos de dibujo artístico y de dibujo técnico para promover en el alumnado el aprendizaje de procedimientos y materiales utilizados en los distintos ámbitos del dibujo. Una vez aprendidos los contenidos de cada tema de dibujo técnico se aplicarán estos conocimientos a la realización de un trabajo creativo con un carácter artístico. Las clases teóricas se alternarán con las clases prácticas, realizando resúmenes y/o pruebas escritas para asimilar los contenidos desarrollados.

4.3. Recursos didácticos

Normalmente utilizamos el libro de texto para explicar algunos temas. También usamos la pizarra digital para proyectar y exponer las explicaciones a través de vídeos explicativos. Para aquellos ejercicios más creativos se muestran ejemplos de trabajos realizados por alumnos de otros cursos pasados. También se utilizan temas elaborados por el profesorado que se dejan en la plataforma classroom para que el alumno pueda imprimirlos. Para la realización de actividades se entregan fotocopias que el alumno realiza en clase bajo la supervisión del profesor y también como tareas para realizar en casa.

Este Departamento dispone de los siguientes materiales y recursos didácticos:

- Equipo informático (adquirido por el Centro).
- Un ordenador portátil (adquirido por el departamento).
- Proyector digital.
- Caballetes de pintura y de modelado.
- Modelos de escayola.
- Reglas variadas.
- Libros de texto de primero, segundo, tercero y cuarto de E.S.O. y de 1º y 2º de Bachillerato de diferentes editoriales.
- Libros específicos de diseño bidimensional y tridimensional, color, modelado y cerámica, geometría plana y descriptiva, procedimientos y técnicas de dibujo y fotografía.

Además de los materiales señalados los alumnos aportarán los siguientes:

- Colores primarios de pintura al agua.
- Pinceles para acuarela
- Lápices y portaminas
- Pegamento
- Material para hacer collage (revistas y papel de color)
- Papel de distinto tipo y formato.
- Plantillas de dibujo, reglas y compás.
- Todo el material que ellos crean necesario para las distintas propuestas creativas.

4.4. Programa de lectura. Forma de trabajar la lectura y la oralidad

En la ESO se leerán en voz alta textos de los libros de la asignatura y luego se les preguntará sobre lo leído para practicar la comprensión lectora. En Bachillerato en las asignaturas de Dibujo técnico se trabajará la comprensión de textos escritos por medio de la lectura y análisis de los diferentes enunciados de problemas propuestos.

La oralidad se trabajará con la realización de ejercicios en la pizarra, por parte de los alumnos y explicación de estos a sus propios compañeros. También se propondrá la realización de presentaciones explicativas de distintos temas.

Para la presentación de trabajos se seguirá el MANUAL DE ESTILO del I.E.S. Torre de los Guzmanes:

CUADERNO DE CLASE

El cuaderno es una herramienta para el estudio que se debe trabajar adecuadamente

Presentación	El **soporte** dependerá de cada asignatura: bloc de anillas, libreta, etc., pero siempre habrá una portada donde se indique el nombre del alumno/a, grupo y asignatura. La **primera página** del cuaderno se dejará en blanco. Se dejará **margen** superior, inferior y laterales. Los **renglones** tendrán espacio suficiente entre sí para poder escribir y leer con comodidad. Cada día se debe poner la **fecha** en el margen derecho. Los **ejercicios** incluirán **página** y **número** de la actividad. Al comenzar un **tema**, se empezará siempre en una página nueva del cuaderno, donde se destaque el nombre del tema. Los **diferentes apartados** de cada tema deben quedar claramente diferenciados (color, subrayado y mayúscula). **Se corregirán todas las actividades** en el cuaderno, tachando, de forma limpia los errores, e incluyendo las nuevas aportaciones.
Instrumento de escritura	Bolígrafo **azul** o **negro** con carácter general. Bolígrafo **rojo** o de otro color para correcciones. En aquellas áreas y casos que el profesor/a estime conveniente, se podrá utilizar el lápiz como instrumento de escritura.

PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

Diseño de página	El tipo de papel utilizado será: A4 blanco por una sola cara.

Por escrito:
· Se realizarán a bolígrafo
· Márgenes: al menos dos centímetros por cada lado
· Todas las páginas irán numeradas

Con ordenador:
· Tipo de letra: Arial, tamaño 12
· Interlineado: 1,5
· Texto justificado
· Todas las páginas irán numeradas
· Márgenes: al menos 2 cm por cada lado

Portada	· Título en la parte central de la página · En la parte baja, el nombre del alumno o alumna, el curso, el grupo, la materia y la fecha de presentación

Índice	La segunda página será un índice de contenidos.
Estructura	Se debe diferenciar de manera gráfica los apartados de los que se compone el trabajo del desarrollo. El alumnado señalará cuáles son sus aportaciones personales y cuáles ha copiado de algún autor, citándolo convenientemente.
Fotos y gráficos	Si se incluyen deben llevar un pie de imagen explicativo. Sería interesante el uso de imágenes libres y no de aquellas que tienen derecho de autor, en caso de utilizar estas últimas se debe citar la procedencia.
Ortografía y expresión	En los cursos de **ESO** la ortografía se valorará de forma positiva con un peso de un 10% de la nota de la actividad. La claridad en la exposición, la coherencia en la redacción, la riqueza expresiva (léxica y sintáctica) y la limpieza y organización tendrán un peso importante en la valoración final del trabajo. No obstante, en **Bachillerato**, estos elementos deben ser exigencias requeridas para la aceptación del trabajo, pudiendo ser devuelto en caso de que no se cumpliesen estos requisitos.

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA).

Al alumnado con mayores dificultades se le prestará apoyo de manera individualizada para guiarlo en las tareas y en la consecución de los objetivos. Al alumnado que avance más rápido se le propondrán actividades de ampliación y profundización en la materia.
Los centros docentes establecerán los siguientes programas de atención a la diversidad:

- Atención a alumnado con altas capacidades intelectuales.
- Programas de profundización.
- Adaptaciones del currículo.
- Apoyo personalizado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
- Programas de refuerzo del aprendizaje.

Dentro de estos **programas de refuerzo del aprendizaje,** seguiremos desarrollando en nuestro centro el **Plan de recuperación de asignaturas de cursos anteriores** y el **Plan de atención al alumnado repetidor**, tal y como veníamos haciendo hasta ahora. Dentro de este último plan se hará un seguimiento del alumno para determinar si tiene dificultades en la realización de las actividades para ayudarlo a realizarlas de forma adecuada.
Normalmente los alumnos repetidores no suelen tener dificultades con la asignatura ya que
suelen aprobarla al final de curso.

Este departamento a partir del análisis de las pruebas iniciales y de la evaluación inicial podrá detectar necesidades especiales en alumnos, por ello planteará medidas de atención a la diversidad,

La atención a la diversidad debe ser una tarea cotidiana dentro de la dinámica de clase, aportando los recursos necesarios para favorecer la integración de estos alumnos y la convivencia en el aula.

Algunos de estos recursos son:

- Realización de una prueba inicial para tomar contacto, evaluar conocimientos previos y detectar los primeros síntomas de posibles problemas
- Realización de la evaluación inicial, donde se podrá conocer la opinión del resto del equipo docente y poner en común los casos concretos, intentando adoptar las primeras medidas conjuntas.
- Repaso de los contenidos dados en la clase anterior.
- Preguntar periódicamente la comprensión de los conceptos explicados.
- Revisar periódicamente los trabajos y anotar los posibles fallos y errores cometidos, así como las faltas de ortografía.
- Corrección individual de los trabajos durante la realización en el aula. Para aquellos alumnos con problemas visuales se les colocará en primera fila y dispondrán de más tiempo para realizar las actividades.
- Aportar actividades de profundización a aquellos alumnos que asimilen los conocimientos con rapidez.
- Aportar actividades de refuerzo para aquellos alumnos cuyo aprendizaje sea más lento.
- Proponer actividades con menor nivel de dificultad dentro de los contenidos trabajados.
- Fomentar la participación en clase.

En cada grupo nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori, cuando se elaboran las programaciones anuales; por tanto es un hecho que se va descubriendo durante las primeras semanas de clase.

Establecemos un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje, teniendo presente la amplitud y complejidad de los contenidos que es necesario impartir en este nivel de bachillerato.

Un primer paso para ello son los ejercicios de evaluación inicial en los primeros días de clase y a partir de aquí el trabajo diario con los alumnos.

Básicamente las actividades se realizarán en el aula, con ello el profesor tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de las mismas, de las dudas que le surgen al alumno, posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento. Una vez comprobado que pueden realizarlas sin dificultad las terminarán en casa si no nos da tiempo en clase.
Siempre que sea posible se llevará a cabo una enseñanza personalizada, todo ello encaminado a que el alumno asimile los contenidos mínimos programados para el curso.

En atención a la diversidad consideramos que nuestra actividad de enseñanza, no sólo debe ser respetuosa con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren enriquecedoras. Se contemplará la variedad de procedimientos y estrategias de trabajo y así el alumno podrá desarrollar las actividades más adecuadas a sus capacidades para conseguir los objetivos.

En la programación ha de tenerse en cuenta la respuesta a la diversidad del alumnado y las consiguientes necesidades educativas específicas, con unas finalidades básicas:

1.Prevenir la aparición o evitar la consolidación de las dificultades de aprendizaje
2.Facilitar el proceso de socialización y autonomía de alumnos y alumnas.
3.Asegurar la coherencia, progresión y continuidad de la intervención educativa.
4.Fomentar actitudes de respeto a las diferencias individuales.
5.Evitar o disminuir el absentismo y el abandono escolar.
6. Proponer actividades de refuerzo y ampliación para el alumnado que promocione a segundo con la asignatura pendiente. Así como actividades de ampliación para alumnos con altas capacidades intelectuales, ampliando incluso en los contenidos que así lo requieran A fin de atender al alumnado con Necesidades educativas especiales a lograr unos objetivos y lograr y desarrollar las capacidades, se podrían realizar llegado el caso.

5.1. Medidas generales: programas de refuerzo (programa alumnado repetidor) y profundización.

Actividades de refuerzo:

En el momento que se detecte que un alumno tiene dificultades para alcanzar los objetivos propuestos en una actividad se le ofrecerá la posibilidad de realizar ejercicios de refuerzo o recuperación adaptados a sus necesidades, se flexibilizará el plazo de entrega para adaptarlo a su ritmo de trabajo o cualquier otra medida que se considere oportuna con el objetivo de conseguir que el alumno progrese adecuadamente en el desarrollo de sus competencias.

Actividades de ampliación:

Si algún alumno presenta disposición a profundizar en algunas de las unidades didácticas se le plantearán actividades de ampliación adecuadas a su nivel de desarrollo competencial. Dichos programas consistirán en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario, mediante la realización de actividades que supongan, entre otras, el desarrollo de tareas o proyectos de investigación que estimulen la creatividad y la motivación del alumnado.

Alumnos que no promocionan y se encuentran repitiendo curso:

En el caso del alumnado repetidor este departamento establece un seguimiento individualizado de su evolución mediante un documento en el que se anotarán las siguientes cuestiones:

- Punto de partida del alumno**.** Dificultades detectadas en el curso anterior.
- Observaciones: asistencia regular a clase, hábito de estudio, capacidad de aprendizaje, interés y motivación, realización de actividades, participación en clase, cumplimiento de las normas, atención, colaboración de las familias y otras cuestiones que se consideren oportunas.
- Dificultades detectadas: necesidades educativas, condiciones personales o de historia escolar, otras…

- Propuesta de medidas para solventar las dificultades y conseguir la evolución favorable del alumno. Se establecerá un protocolo de actuación individualizado una vez detectadas las dificultades.

Otras observaciones:

Dicho seguimiento estará coordinado con el profesor-tutor y con la familia o tutor/a legal del alumno/a, a quien se le informará periódicamente a través de dicho documento por el que pueden adherirse al seguimiento.

5.2. Diseño Universal de Aprendizaje.

El aula constituye un espacio de trabajo en el que convive un grupo con identidad propia, diverso y heterogéneo, no solo en cuanto a motivaciones e intereses, sino que también en ritmos de aprendizaje. Es por ello importante visualizar la educación como un elemento compensador de desigualdades, atendiendo a un modelo inclusivo, en el que se favorece la equidad, proporcionando un escenario en el que exista igualdad de oportunidades para el desarrollo de la personalidad a través del proceso educativo (artículo 1b, LOE), previendo las posibles necesidades y la implementación de mecanismos para su tratamiento.

La atención a la diversidad queda definida como el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos y alumnas en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios.
Para el caso concreto de la Comunidad Autónoma de Andalucía, estas acciones se encuentra reguladas por la Orden 15 de enero de 2021 (capítulo III).

Es, por lo tanto, un objetivo principal del sistema educativo adaptar la enseñanza a los diferentes alumnos del aula, reconocido como uno de los objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030 (ODS4: “Garantizar una educación inclusiva y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos”). Es por ello que la legislación vigente recomienda el empleo de estrategias de metodología didáctica diseñadas basados en la filosofía propuesta por el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), pues se trata de un modelo que, fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia, combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica (Alba, 2019).

El DUA se basa en tres principios fundamentales:

Principio	Descripción
I. Proporcionar múltiples formas de representación (el "qué" del aprendizaje.	La información presentada puede ser percibida y entendida de manera distinta por el alumnado, bien sea por limitaciones de tipo sensorial (visual o auditiva), por trastornos del aprendizaje (dislexia) o diferencias lingüísticas o culturales, entre otras. Por tanto, es fundamental el empleo de diferentes formas de presentar la información (tamaño de letra, subtítulos en videos, iconografía) para que el alumnado pueda establecer las conexiones necesarias y lograr el aprendizaje.
II. Proporcionar múltiples formas de expresión y acción (el cómo del aprendizaje)	La interacción con el alumnado puede hacerse a través de diferentes vías, sin llegar a prevalecer unas sobre otras, sino siendo más o menos adecuadas dependiendo de las características físicas y cognitivas de los alumnos y alumnas. Es por ello que el DUA propone la utilización de diferentes medios físicos de acción (varios métodos de respuesta, software accesible) y formas de expresión (múltiples formas de comunicación: materiales virtuales, herramientas gráficas).
III. Proporcionar múltiples formas de implicación ("el por qué" del aprendizaje)	Los estudiantes difieren notablemente en lo que les motiva o hace que se impliquen en el aprendizaje. Se ofrecerá, por tanto, diferentes opciones para captar el interés (involucrando al alumnado en el establecimiento de objetivos, contextualizando, creando rutinas), fomentar el esfuerzo (sistema de recordatorios, dividiendo en metas, enfatizar en el proceso y la mejora) y promover la autorregulación (autoevaluación, gestión de la frustración, reconocimiento de los progresos).

Intentamos hacer lo máximo posible siguiendo el modelo DUA pero en la práctica con una ratio de 30 alumnos en determinadas asignaturas y una variedad tan enorme de capacidades es materialmente imposible llevar a cabo esa tarea si no se cuentan con los recursos personales necesarios. En algunas asignaturas en las que hay 15 alumnos es factible y de hecho se realiza con éxito, lo cual es muy gratificante y estimulante tanto para los docentes como para los alumnos. Además, el trato con los alumnos es más cercano y los resultados académicos mucho mejores.

A veces, ante la dificultad de llevar a cabo esta metodología, se hace necesario solicitar la colaboración de determinados alumnos más destacados que ayudan a los compañeros con más dificultades explicándoles las actividades que se realizan en clase. Esto tiene desde luego algo muy positivo como contrapartida, favorece la interactuación entre los alumnos, la comprensión entre ellos, la colaboración y la valoración positiva de la enseñanza y el desarrollo de habilidades sociales.

En clase a veces se desarrollan tres o cuatro actividades diferentes, con lo que eso conlleva de atención, dedicación y entrega por parte del profesor, que a veces no puede atender de forma adecuada a determinados alumnos. En resumen, en la práctica, para que este sistema pueda llevarse a cabo con garantías se requieren de ciertas condiciones sin las cuales se hace más difícil su puesta en marcha.
Aún así, el profesorado hace lo máximo posible ya sea con la gestión del grupo, con distintos tipos de actividades, adaptadas en distintos grados y niveles y con una atención personalizada en la medida de lo posible.

5.3. Medidas para los alumnos NEAE

En el aula pueden existir alumnos o alumnas que requieran un tratamiento especial y personalizado para lograr su integración en el sistema educativo y su adaptación a los procesos de aprendizaje. La LOMLOE reconoce estos estudiantes como alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), definidos (según el artículo 73 de esta misma ley) como aquellos que afrontan barreras que limitan su acceso, presencia, participación o aprendizaje, derivadas de discapacidad o de trastornos graves de conducta, de la comunicación y del lenguaje, por un periodo de su escolarización o a lo largo de toda ella, y que requiere determinados apoyos y atenciones educativas específicas para la consecución de los objetivos de aprendizaje adecuados a su desarrollo.
El sistema educativo debe disponer de medidas de prevención precoz de alumnos con necesidades específicas y prever medidas para su correcto tratamiento.
Dentro de esta clasificación se puede distinguir el alumnado que presenta necesidades
educativas especiales (NEE), ya sea por presentar cierto grado de discapacidad, trastornos graves de conducta o de la comunicación o de lenguaje; retraso madurativo, trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, de atención o de aprendizaje, una situación de vulnerabilidad socioeducativa, altas capacidades intelectuales, que se ha incorporado tardíamente al sistema educativo o que cuenta con especiales condiciones personales o de historia escolar.

En clase tenemos alumnos con distintas capacidades y niveles intelectuales, desde alumnos muy brillantes académicamente hasta alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. En la ley se señala la importancia de atender la diversidad que acabamos de reseñar.

Desde nuestro punto de vista, como ya hemos señalado más arriba, se hace muy difícil poder atender a esta variedad de alumnado ya que a veces resulta imposible poder atenderlos a todos de manera adecuada. Se pueden establecer pautas didácticas para poder llevar a cabo la práctica docente en el aula y así poder atender a todos los alumnos, pero esto siempre va a conllevar que mientras se atiende a unos alumnos los demás tendrán que realizar las actividades por sí mismos sin la ayuda o el seguimiento por parte del profesor.

A esto se le suma la diversidad de alumnos con distintas dificultades. Algunos de ellos requieren una atención personalizada y continuada, cosa que es imposible de llevar a cabo sin la ayuda de profesores de apoyo. Se cuenta con el apoyo de una profesora PTIS para atender a algunos alumnos. Pero a veces en la clase nos encontramos con varios alumnos que necesitan de esta supervisión, con lo cual siempre alguno de ellos va a quedar

desatendido. Ante este problema nos planteamos cuál es la solución, ya que es materialmente imposible atenderlos a todos durante la hora de clase.
A los alumnos con dificultades se le suelen entregar actividades adaptadas a su nivel
intelectual y a sus capacidades, pero no basta solo con adaptarle las actividades ya que necesitan de una supervisión y de una ayuda personalizada.
Por otro lado están aquellos alumnos que realizan las actividades antes que el resto de compañeros, ya que tienen algún tipo de talento especial o habilidad creativa.
A veces estos alumnos también necesitan de una atención personalizada para poder explicarles el desarrollo de la actividad de profundización que se le entrega.

En la teoría, el atender a todos los alumnos en clase, es una necesidad y una obligación, pero en la práctica no es factible con los medios con los que contamos y con la ratio que actualmente existe en las clases.

El profesorado se encuentra a veces con esta problemática y puede sentirse incapacitado para poder realizar la práctica docente atendiendo a todos los alumnos. De todas formas estas son las **Medidas que se podrán tomar con estos alumnos:**

- Adaptación de las pruebas escritas en presentación y forma (y en el tiempo facilitado en caso necesario).
- Creación de actividades adaptadas a su nivel curricular.
- Colocar a estos alumnos con compañeros que puedan ayudarles a realizar las actividades.

6. EVALUACIÓN

La evaluación tendrá como referentes los criterios de evaluación que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

6.1. Carácter de la evaluación y referentes de la evaluación.

1.La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas materias o ámbitos del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

2.La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias, que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

3.El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

4.El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus evaluaciones, para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

5.Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, calificación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro.

6.En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado del primer y tercer curso de la etapa, deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de cada materia, a través de la superación de los criterios de evaluación que tiene asociados. Los criterios de evaluación se relacionan de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas tal y como se dispone en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

6.2. Recuperación de criterios no superados.

El alumnado que tenga una valoración negativa al finalizar un trimestre deberá:

- Realizar aquellas actividades que el alumno no presentó o realizó en la fecha indicada.
- Repetición de las pruebas escritas u orales.
- Desarrollar actividades de refuerzo tendentes a alcanzar los objetivos mínimos.
- Cualquier actividad que mejore la actitud y el comportamiento del alumno.

(Estas pruebas o entrega de actividades se realizará el trimestre siguiente al no superado)

La calificación de la evaluación ordinaria del alumnado será la media ponderada de la evaluación de cada trimestre de acuerdo con los criterios trabajados.
Los alumnos con una valoración negativa en la materia en la evaluación final tendrán que realizar una prueba de recuperación o entregar determinados ejercicios antes de que finalice la evaluación ordinaria.

- En la ESO:

Aquellos alumnos que tengan criterios no superados a lo largo del curso podrán recuperarlos en el último trimestre mediante un examen o entrega de actividades que se realizará durante el mes de junio y que será personalizado en función de lo que tenga pendiente cada alumno.

- En bachillerato:

En el caso de los alumnos de 1º de bachillerato, los criterios no superados serán aquellos que el alumno tenga que recuperar en la convocatoria extraordinaria de septiembre. Para ello el profesorado implicado tendrá que elaborar un informe en el que se precisen qué criterios tiene que recuperar cada alumno y cómo debe preparar dicha prueba.

6.3. Programas de materias pendientes.

El artículo 57 de la LEA, hace referencia al alumnado con materias pendientes y nos dice:" El alumnado que promocione con evaluación negativa en alguna materia seguirá los programas de refuerzo que establezca el departamento correspondiente, que será el órgano responsable de su aplicación y seguimiento…"

Para los alumnos que tienen pendiente la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual, el departamento propone el siguiente seguimiento:

- Se informará al alumnado y familias de este de los contenidos pendientes y de la forma de recuperarlos mediante un documento explicativo.
- Se facilitará a los alumnos la información necesaria para desarrollar las actividades prácticas a través de fotocopias y de consultas directas.
- Se realizará un seguimiento de las actividades propuestas, para evaluar los avances y necesidades que tengan los alumnos. A tal efecto se establece un horario para consultas y seguimiento de las actividades propuestas, siendo los jueves de 11:00 a 11:30.
- El alumnado debe de superar los criterios de evaluación propios de la materia, que estarán desarrollados a partir de diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, actividades evaluables…). A criterio del profesor de la materia pendiente, los alumnos realizarán un examen por evaluación (sólo en la primera y segunda) para un seguimiento del proceso de recuperación. (Aquellos alumnos que no aprueben los exámenes de la primera y/o segunda evaluación realizarán un examen de recuperación de la materia no superada en la tercera evaluación).
- Se establecerá una fecha para que los alumnos entreguen las actividades desarrolladas a lo largo del curso para su evaluación final. Se tendrá en cuenta el interés, los avances y la dedicación de los alumnos en la asignatura durante el presente curso.
- Los criterios de evaluación serán los mismos que para el resto de los alumnos de la materia.

La calificación final de la asignatura pendiente se obtendrá de la nota media de los tres trimestres. **Si el alumno de ESO no consigue superar la pendiente de esta forma, pero sí aprueba la materia en curso en la evaluación ordinaria, automáticamente recupera la pendiente.**

6.4. Criterios de calificación

LA CALIFICACIÓN SE OBTIENE DE LA MEDIA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN. TODOS LOS CRITERIOS TENDRÁN EL MISMO VALOR.

El alumnado que en la fecha establecida no haga una prueba escrita u oral, o no entregue un trabajo, deberá acreditar, a ser posible, con justificante de facultativo médico su falta de asistencia para que se le pueda repetir en otra fecha. Si esto anterior no fuera posible, en última instancia serán sus padres quienes deban hablar personalmente con el profesor de la materia para justificar correctamente su ausencia y se le pueda así poner la prueba en otra fecha, la cual siempre será establecida por su profesor.

6.5. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Procedimientos de evaluación

1. El profesorado llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias de la materia.

2. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado, favoreciéndose la coevaluación y autoevaluación por parte del propio alumnado.

3. Los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen, así como indicadores claros, que permitan conocer el grado de desempeño de cada criterio. Para ello, se establecerán indicadores de logro de los criterios, en soportes tipo rúbrica. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (5), bien (6), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

4. Estos indicadores del grado de desarrollo de los criterios de evaluación o descriptores deberán ser concretados en las programaciones didácticas y deberán ser matizados en base a la evaluación inicial del alumnado y de su contexto. Los indicadores deberán reflejar los procesos cognitivos y contextos de aplicación que están referidos en cada criterio de evaluación.

5. La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

6. Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas y estarán recogidos en las programaciones didácticas.

7. Los docentes evaluarán tanto el grado de desarrollo de las competencias del alumnado como su propia práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en la programación didáctica.

Instrumentos de evaluación

Para evaluar los criterios se utilizarán diferentes instrumentos en cada evaluación dado el carácter práctico de la asignatura:

- Observación directa en el aula.
- Seguimiento de la entrega de tareas realizadas en casa.

- Calificación del Bloc de trabajo. Análisis de las producciones de los alumnos: realización de ejercicios prácticos sobre los temas que se desarrollen en el aula.
- Cuaderno de clase.
- Exposición de trabajos teóricos.
- Trabajos realizados tanto en grupo como individuales: actividades realizadas en clase, trabajos prácticos grupales, resúmenes de temas teóricos del libro de texto, trabajos teóricos.
- Pruebas específicas que pueden ser tanto escritas, orales como prácticas. Recogida de datos mediante controles y exámenes: (Se pueden realizar pruebas escritas de control periódico durante cada trimestre y cada uno de ellos en referencia a conceptos específicos).
- Intercambios orales con los alumnos: puestas en común y diálogos.

La nota final de cada evaluación será la media ponderada entre la calificación de las láminas y/o ejercicios propuestos por el profesor, la nota de los controles, independientemente de que está última sea negativa.

Los criterios de evaluación estarán desarrollados en estos instrumentos.

6.6. Evaluación de la práctica docente.

De acuerdo con el artículo noveno de las Instrucciones conjuntas 1/2022 y el artículo octavo de la Instrucción 13/2022, los docentes evaluarán su propia práctica docente. Así, durante todo proceso de evaluación, debemos tener en cuenta también la evaluación de la propia práctica docente, por lo que se propone la siguiente escala en forma de encuesta para que el profesorado pueda valorarse y mejorar. Además, al finalizar cada trimestre se hará un seguimiento de la planificación pedagógica y didáctica en los distintos cursos, poniendo una
escala de consecución de objetivos que atenderá a las preguntas propuestas a continuación:
Se proponen dos encuestas en forma de escalas de valoración. La primera es una encuesta
anónima para plantear al alumnado al finalizar cada trimestre en aras de fomentar la mejora de las metodologías y de la aplicación didáctica.

CRITERIOS PARA EVALUAR Y, EN SU CASO, REVISAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE DEL PROFESORADO.

La evaluación de la práctica docente debe realizarse en todo momento, antes, durante y después del acto educativo.
Los objetivos que pretendemos al evaluar la práctica docente son, entre otros, los siguientes:

1. Ajustar la práctica docente a las peculiaridades del grupo y a cada alumno.
2. Comparar la planificación curricular con el desarrollo de la misma.
3. Detectar las dificultades y los problemas.
4. Favorecer la reflexión individual y colectiva.

5. Mejorar las redes de comunicación y coordinación interna.
6. La regularidad y calidad de la relación con los padres o tutores legales.

¿Qué evaluar?

A) COMPETENCIA DOCENTE:
1. Formación científica.
2. Formación pedagógica.
3. Trabajo en equipo y promoción del centro.

B) INTERVENCION DOCENTE:
1. Clima del aula.
2. Planificación curricular de unidades didácticas (objetivos, contenidos y actividades).
3. Metodología aplicada.
4. Empleo de recursos y del tiempo.
5. Práctica evaluativa. Criterios de evaluación.

¿Cómo evaluar?

Los instrumentos básicos de recogida de información utilizados son:
1. Cuestionarios a los alumnos sobre la práctica docente.
2. Observación de los resultados obtenidos al terminar una unidad y/o una evaluación.
3. Autoevaluación del profesor. Reflexión de los resultados y propuestas de mejora.
4. Observador externo: grabaciones, contrastar con otros compañeros,..

¿Cuándo evaluar?

La evaluación debe estar ligada al proceso educativo, es decir, que en cierta medida debe llevarse a cabo de forma continua. No obstante, puede haber momentos especialmente indicados para la valoración de la marcha del proceso:
1. Antes, durante y después de cada unidad didáctica.
2. Trimestralmente, aprovechando que disponemos de los resultados académicos de los alumnos, es un buen momento para la evaluación de algunos aspectos relacionados con la intervención en el aula.
3. Anualmente.

Criterios generales sobre la evaluación de los aprendizajes:

La evaluación hay que hacerla necesariamente en base al progreso que vaya haciendo el alumnado en la adquisición de las capacidades que nos hayamos propuesto conseguir. Hay que controlar cómo va evolucionando, qué dificultades existen, cuáles son los aspectos que más inciden en el proceso, etc., para ir proponiendo las correcciones oportunas.
Por otro lado es fundamental que los Equipos de Ciclos revisen los criterios de evaluación, así como los instrumentos de evaluación, con el fin de adecuarlos cada vez más a las peculiaridades de nuestro centro y a una verdadera evaluación formativa y orientadora que corrija las dificultades encontradas, averigüe las causas y adopte soluciones, adaptándose al estilo y ritmo de aprendizaje del alumnado.

Los criterios de evaluación deben ser flexibles y poderse graduar teniendo en cuenta las características particulares (sociales, educativas, etc.) del alumno.

Presentamos un documento en el que se puede evaluar la práctica docente a partir de unos criterios.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Profesor:_____ **Fecha: _____**

Puntuación: Mínimo 1, máximo 5.	1	2	3	4	5	Comentarios
1. MOTIVACIÓN: Se promueve la participación de todos los alumnos y alumnas y se valoran sus aportaciones.						
2. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS: La organización de la información y de los contenidos, y la programación de las unidades didácticas han sido adecuadas.						
3. ACTIVIDADES: Las actividades programadas son adecuadas al nivel de los alumnos y a los objetivos perseguidos.						
4. ORGANIZACIÓN: La distribución de los alumnos y de los materiales del aula ha sido adecuada.						
5. INSTRUCCIONES A LOS ALUMNOS: Las instrucciones y orientaciones son claras y directas para los alumnos.						
6. CLIMA DEL AULA: Las relaciones que se han formado en el aula son positivas y benefician al trabajo diario.						
7. DIVERSIDAD: La diversidad de capacidades del alumnado se han tenido en cuenta para programar las unidades didácticas.						
8. Otros aspectos que el docente considere:						

En La Algaba a ___ de _____ de 2025

7.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Durante el curso se podrán realizar las siguientes actividades:

ACTIVIDAD	TIPO	NIVEL	TRIMESTR E
Visitas a exposiciones que el departamento encuentre interesantes.	Complementaria. Extraescolar.	Todos	1º, 2º y 3º
Salida alrededores del instituto para realizar trabajos sobre conceptos espaciales y tridimensionales.	Complementaria.	4º E.S.O.	1º, 2º y 3º
La arquitectura y el entorno. Salida por el pueblo de La Algaba para dibujar los edificios más emblemáticos.	Complementaria.	4º E.S.O.	1º, 2º y 3º
Exposición final de curso de los trabajos y actividades elaborados por los alumnos/as de secundaria.	Complementaria.	Todos	3º
Participación en los diferentes concursos convocados y en las actividades derivadas de los proyectos que se realicen en el centro.	Complementaria.	Todos	1º, 2º y 3º
Visitas Culturales que el departamento considere interesantes.	Complementaria. Extraescolar.	Todos	2º y 3º

El profesorado realizará su actividad docente de acuerdo con las programaciones didácticas de los Departamentos a los que pertenezca. En caso de que algún profesor o profesora decida incluir en su actividad docente alguna variación respecto de la programación del Departamento, consensuada por el conjunto de sus miembros, dicha variación y su justificación deberán ser incluidas en la programación didáctica del Departamento. En todo caso, las variaciones que se incluyan deberán respetar la normativa vigente, así como las decisiones generales adoptadas en el Proyecto Educativo de Centro.

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (UNIDAD DE PROGRAMACIÓN)

<table>
<tr><td colspan="3">Justificación:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Producto final: (opcional)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Temporalización:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivos:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Competencia específica ___:</td></tr>
<tr><td>Criterios de evaluación</td><td>Instrumentos</td><td>Saberes básicos</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Conexión con el perfil competencial:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Competencia específica ___:</td></tr>
<tr><td>Criterios de evaluación</td><td>Instrumentos</td><td>Saberes básicos</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Conexión con el perfil competencial:</td></tr>
<tr><td colspan="3">APLICACIÓN DIDÁCTICA: TIPOLOGÍA DE TAREAS, PROYECTOS…</td></tr>
<tr><td>Estrategias didácticas: Lección magistral, trabajo colaborativo, aprender haciendo, tutoría entre iguales.</td><td colspan="2" rowspan="5">Ejemplos de actividades:</td></tr>
<tr><td>Recursos y procesos cognitivos: ordenadores, internet, mapas, gráficas; analizar, interpretar, producir, elaborar.</td></tr>
<tr><td>Espacios Aula, informática.</td></tr>
<tr><td>Tiempos: Flexibles, dependiendo de la dificultad de la actividad.</td></tr>
<tr><td>Agrupamientos: Individual, grupo clase, grupos pequeños.</td></tr>
<tr><td colspan="3">ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA)</td></tr>
</table>

Medidas Generales	Flexibilidad en la organización del espacio y del tiempo, acompañamiento de aprendizajes abstractos con ejemplos concretos, secuenciación de tareas.	
Medidas Específicas	Selección y priorización de elementos curriculares, fichas de vocabulario, incremento del tiempo para realización de tareas.	
Medidas DUA	Ofrecer diversas formas de presentar la información y los productos, pautas claras para la elaboración de las tareas, fomentar la autonomía.	
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO (INDICAR LAS QUE SE USEN)		
Instrumentos de evaluación		
Prueba escrita:		
Rúbrica de trabajo escrito:		
Rúbrica de exposición oral:		
Escala de observación:		
MARCO RELACIONAL		
Elementos transversales:		
Interdisciplinariedad:		
Con otras unidades:		

8. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

A continuación se desglosan todas las unidades de programación por cursos y asignaturas.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE GRAFITO. ESCALAS TONALES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas de grafito. Escalas tonales.

Temporalización: 7 sesiones. Dos trabajos, uno con **3** sesiones y otro con **4** sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Se realizarán dos ejercicios de **3** o **4** sesiones cada uno aumentando el segundo en dificultad y utilizando un esquema o plantilla dibujada con instrumentos de dibujo técnico.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:

Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. BODEGÓN LÁPICES DE GRAFITO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio dibujo de un Bodegón con lápices de grafito.

Temporalización: 6 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno calcará en una hoja una plantilla del bodegón. A continuación se le entregará una muestra del dibujo terminado y a partir de la guía del profesor irá realizando el dibujo. Primero dibujará el fondo a través o mediante una serie de texturas visuales a partir de líneas puntos y planos. Después se explicará cómo realizar el volumen a través del claroscuro modulando mediante degradados los objetos que se presentan en el bodegón.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE COLORES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Practicas con lápices de colores. Escalas tonales. Degradados. Mezclas.

Temporalización: 5 sesiones. Dos trabajos, uno con **2/3** sesiones y otro con **3** sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Se realizarán dos ejercicios de **2/3** sesiones cada uno aumentando el segundo en dificultad y utilizando un esquema o plantilla dibujada con instrumentos de dibujo técnico.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.

Si hay que señalar que hay un alumno que tiene actividades adaptadas relacionadas con el trabajo que estamos realizando. Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular.
Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de los alumnos, que en el caso de estos alumnos, es muy escaso.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. NOMBRE DECORADO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio dibujo del NOMBRE del alumno con ornamentación libre.

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno realizará un boceto en el que dibujará su nombre con letras creativas y a continuación las decorará con elementos ornamentales originales. Una vez terminado el boceto en este se realizarán pruebas de color y posteriormente lo pasará a limpio.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.
Si hay que señalar que hay un alumno que tiene actividades adaptadas relacionadas con el trabajo que estamos realizando. Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular.
Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de los alumnos, que en el caso de estos alumnos es muy escaso.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. DIBUJO LIBRE A COLOR DE POLÍGONOS REGULARES CON LAS TÉCNICAS APRENDIDAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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

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

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

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

8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir delos resultados obtenidos a 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

SABERES BÁSICOS

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

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

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.

B.3.Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Utilización expresiva del color.

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

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.

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

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

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

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

E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Mediatriz, circunferencia, rectas paralelas. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

DIBUJO LIBRE A COLOR DE POLÍGONOS REGULARES CON LAS TÉCNICAS APRENDIDAS.

Temporalización: 2 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Realizar un dibujo/composición libre con polígonos regulares dado el lado o inscritos de mínimo tres diferentes siempre y cuando no se incluyan en el mismo triángulo y cuadrado, sino, incluir un cuarto. Colorear con lápices de colores de madera o cera, o rotuladores.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de ejemplos y explicación en pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividad ya que es un

poco libre, sólo se le facilita 3 polígonos regulares incluyendo entre ellos triángulo y cuadrado a aquel alumnado con programa de refuerzo.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

3 y 4. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

CCEC:3 y 4 Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CCL2 Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. EJERCICIOS DE TANGENCIAS Y ESPIRAL.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

SABERES BÁSICOS

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

E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Mediatriz, circunferencia, rectas paralelas. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

EJERCICIOS DE TANGENCIAS Y ESPIRAL

Temporalización: 2 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Se realizarán ejercicios al mismo ritmo que la explicación pausada en la pizarra para que el alumnado pueda ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan finalizar con èxito los diferentes ejercicios: recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, circunferencia tangente a dos rectas que se cortan en un punto, óvalo y ovoide y espiral, donde se incluyen mediatrices y bisectrices durante el proceso entre otras cosas.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Explicación en pizarra paso a paso y subida de vídeos de cada ejercicio del proceso paso a paso a través de Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas al ser explicado pausadamente a través de la pizarra y el esfuerzo de los vídeos subidos a Classroom.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio
de desarrollo personal.

3. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

CCL1: Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 5. SUMA Y RECTAS DE SEGMENTOS Y ÁNGULOS. TIPOS DE TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

SABERES BÁSICOS

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

E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Mediatriz, circunferencia, rectas paralelas. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

SUMA Y RECTAS DE SEGMENTOS Y ÁNGULOS. TIPOS DE TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS

Temporalización: 2 sesiones.

Organización: Ejercicios individuales. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones en la pizarra y el feedback del alumnado con pregunta-repuesta para saber si recuerdan contenido de primaria y a partir de ahí hacer el contenido entre todos y la que no hayan dado explicarlo paso a paso junto con ellos.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10 en la elaboración de cada una de las cinco tareas.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestra de ejemplos con imágenes.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de ejercicios realizados. Al alumnado con NEAE se le adapta el tiempo, se le sienta en primeras filas con compañeros/as que pueda reforzar e incluso refuerzo del profesorado dando el apoyo necesario en las mesas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio
de desarrollo personal.

3. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

CCL1: Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 6. CÍRCULO CROMÁTICO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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.

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

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

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.

SABERES BÁSICOS

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

B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma,
B.4. color y textura. Utilización expresiva del color.
B.5. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.6. 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.

C.2. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

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

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Mediatriz, circunferencia, rectas paralelas. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

CÍRCULO CROMÁTICO

Temporalización: 2 sesiones.

Organización: Ejercicios individuales. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones en la pizarra de forma pausada para que el alumnado pueda ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan finalizar la tarea con èxito. Partiendo de un hexágono dado el lado que ya previamente han repetido en varios ejercicios anteriores, después lo convertiremos en un polígono estrellado para que en cada hueco puedan ir añadiendo con témperas los colores primarios, secundarios y dos tonalidades intermedias en el orden pertinente. Además de haber rellenado los huecos en el dibujo realizado en la pizarra con cada color que debe incluir, hay una muestra de ejemplo subido a Classroom.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10 en la elaboración de cada una de las cinco tareas.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestra de ejemplo subido a Classroom.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas sobre todo porque es una tarea que les gusta el mezclar colores con témperas, igualmente el profesorado estará visitando las diferentes mesas dando el apoyo necesario.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

3. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

CCEC:2. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CCL2 Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 7. ESCALAS TONALES. SOMBREADO DE CIRCUNFERENCIAS CONVIRTIÉNDOLAS EN ESFERAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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.

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

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

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.

SABERES BÁSICOS

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

B.3.Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Utilización expresiva del color.
B.4.La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
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.

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

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

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Mediatriz, circunferencia, rectas paralelas. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

ESCALAS TONALES. SOMBREADO DE CIRCUNFERENCIAS CONVIRTIÉNDOLAS EN ESFERAS.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicios individuales. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones en la pizarra de forma pausada para que el alumnado pueda ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan finalizar la tarea con èxito. Las escalas se realizarán partiendo de tres filas de cinco cuadrados de 30 por 30mm explicando el proceso de los diferentes tonos de grises que debe haber en cada uno, el tipo de lápiz y su presión y el orden a aplicar. Además de haber rellenado los huecos en el dibujo realizado en la pizarra con cada ejemplo a incluir, hay una muestra de ejemplo subido a Classroom con enlace de vídeo explicativo.
Otro día se les explicará de la misma forma que las escalas, cómo realizar las esferas a partir de tres circunferencias de radio 20 mm.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10 en la elaboración de cada una de las cinco tareas.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestra de ejemplo subido a Classroom.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas sobre todo porque es una tarea que les gusta el rellenar con lápiz, igualmente el profesorado estará visitando las diferentes mesas dando el apoyo necesario.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los

problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

3. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

CCEC:2. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CCL2 Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.

Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. GEOMETRÍA PLANA. TRAZADOS FUNDAMENTALES. LA CIRCUNFERENCIA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

No hay ninguna competencia específica relacionada con los saberes que se enseñan en esta unidad didáctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Cuadernillo con teoría y práctica. Geometría plana: trazados fundamentales y la circunferencia.

Temporalización: 5 sesiones. **4** sesiones para la realización de los ejercicios.**1** sesión para la corrección de los mismos.

Organización: Actividad grupal. Los alumnos a partir del cuadernillo elaborado por el profesor realizarán los ejercicios siguiendo las instrucciones que se indican en el. Los alumnos están sentados por parejas o en grupo lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado y resolverá las dudas que vayan surgiendo durante la clase.

Posteriormente, una vez que hayan terminado de realizar las actividades del cuadernillo, estas se corregirán en la pizarra, siendo los propios alumnos los que, de forma voluntaria, realizarán las actividades para que sus compañeros las corrijan en sus cuadernillos. Esto fomenta la participación ya que el profesor pondrá un positivo a aquellos alumnos que participen en la corrección.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Cuadernillo de teoría y actividades elaborado por el profesor. Pizarra. Classroom.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.
Si hay que señalar que en 1º D hay varios alumnos que tiene actividades adaptadas relacionadas con el trabajo que estamos realizando. Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular.
Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de los alumnos, que en el caso de estos alumnos, es muy escaso.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. TRAZADO DE PARALELAS Y PERPENDICULARES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

No hay ninguna competencia específica relacionada con los saberes que se enseñan en esta unidad didáctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Lámina con cajetín. Paralelas.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno realizará una lámina en un folio A4 con cajetín donde practicará el trazado de paralelas con escuadra y cartabón. El profesor explicará como se trazan en la pizarra y luego realizará una supervisión y corrección individualizada.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra y reglas de trazado en la pizarra.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.
Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular. Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de los alumnos, que en el caso de estos alumnos es muy escaso.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. GEOMETRÍA PLANA. LOS POLÍGONOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

No hay ninguna competencia específica relacionada con los saberes que se enseñan en esta unidad didáctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Cuadernillo con teoría y práctica. Geometría plana: los polígonos,

Temporalización: 4 sesiones. **3** sesiones para la realización de los ejercicios.**1** sesión para la corrección de las actividades.

Organización: Actividad grupal. Los alumnos, a partir del cuadernillo elaborado por el profesor, realizarán los ejercicios siguiendo las instrucciones que se indican en el mismo. Los alumnos están sentados por parejas o en grupo lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado y resolverá las dudas que vayan surgiendo durante la clase.

Posteriormente, una vez que hayan terminado de realizar las actividades del cuadernillo, éstas se corregirán en la pizarra, siendo los propios alumnos los que, de forma voluntaria, realizarán las actividades para que sus compañeros las corrijan en sus cuadernillos. Esto fomenta la participación ya que el profesor pondrá un positivo a aquellos alumnos que participen el la corrección.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Cuadernillo de teoría y actividades elaborado por el profesor. Pizarra. Classroom.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.
Si hay que señalar que en 1º D hay varios alumnos que tiene actividades adaptadas relacionadas con el trabajo que estamos realizando. Y una alumna que tiene un cuadernillo con adaptación curricular significativa. Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular.
Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de los alumnos, que en el caso de estos alumnos, es muy escaso.
En 1º E no existe esta problemática.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 1º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS REGULARES INSCRITOS EN UNA CIRCUNFERENCIA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

No hay ninguna competencia específica relacionada con los saberes que se enseñan en esta unidad didáctica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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

E.1.Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2.Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Lámina con cajetín. Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno realizará una lámina en un folio A4 con cajetín donde realizará el trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. El profesor explicará como se trazan en la pizarra y luego realizará una supervisión y corrección individualizada.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra y reglas de trazado en la pizarra.

Atención a la diversidad:
En principio son actividades que no muestran una dificultad reseñable.
Hay un grupo de alumnos que presenta algunas carencias y desfase curricular.
Podemos decir que en general los alumnos pueden realizar las actividades propuestas ya que la única dificultad está en el propio interés y motivación de

los alumnos, que en el caso de estos alumnos es muy escaso.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE GRAFITO. ESCALAS TONALES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

3,3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

adecuados al propósito.

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

SABERES BÁSICOS

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

B.1.Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.2.Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B.3.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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas de grafito. Escalas tonales.

Temporalización: 3 sesiones. Dos trabajos con **3** sesiones cada uno.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Se realizarán dos ejercicios de **3** sesiones cada uno aumentando el segundo en dificultad y utilizando un esquema o plantilla dibujada con instrumentos de dibujo técnico.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. DIBUJO CON LÍNEAS RECTAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.1.Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.2.Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B.3.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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio con Líneas Rectas.

Temporalización: 12 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Se realizarán primero bocetos preparatorios para que el alumno pueda ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan desarrollar un trabajo personal y original. La temporalización para dichos bocetos será flexible, ya que hay alumnos con más capacidades para desarrollar y expresarse con el lenguaje artístico plástico que otros. Se pretende que el alumno vaya eliminando los bloqueos internos y sea capaz de enfocar la actividad desde una perspectiva lúdica y libre de condicionamientos o miedos. Después se realizará el trabajo definitivo partiendo del boceto o bocetos previos que cada uno haya dibujado. A medida que el dibujo vaya progresando el profesor irá explicando aquellos contenidos, saberes y procedimientos que se requieran para la consecución de la actividad con un nivel de calidad lo más alto posible.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. LÁPICES Y ÚTILES DE DIBUJO TÉCNICO.
FIGURAS GEOMÉTRICAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

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.

3. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, con autonomía , diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

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.

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

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

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al

objetivopropuesto, 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.

SABERES BÁSICOS

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

B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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 gráfica-plástica : técnicas y procedimientos

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y humedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus caracteristicas expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Realización de una composición con figuras geométricas y color con lápices de madera

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones del profesorado. Se darán a conocer a tres artistas que trabajan con figuras geométricas : Piet Mondrian , Vasili Kandinski y Hilma Klint. Se visionarán obras de estos tres artistas y se le explicará al alumnado la diferencia entre dibujo a mano alzada y dibujo técnico. También se diferenciarán las posibilidades del lápiz 2b y el lápiz 2h. El profesorado explicará la diferencia entre el dibujo a mano alzada y el dibujo con reglas.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-2en la elaboración de la lámina “Figuras geométricas” . Dentro de su cuaderno de prácticas y teoría de clase,

Escala numerica del 0-2 en la teoría del cuaderno de prácticas y teoría.
Seguimiento del trabajo diario en clase, seguimiento de su cuaderno de prácticas y teoría y realización de un parte de una prueba escrita o examen.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Apuntes sobre artistas.
Visionado de proyecciones de obras de artistas.
Muestra de obras de artistas que trabajan figuras geométricas: Piet Mondrian, Vasili Kandinski , Hilma Klint,.etc.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con NEAE donde se adapta el tiempo y necesita ayuda en la realización del dibujo técnico previo (figuras geométricas),el profesorado dará el apoyo necesario.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE GRAFITO. EL BODEGÓN.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

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.

3. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, con autonomía , diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

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.

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

5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación

con los fines de presentación y representación perseguidos.

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.

SABERES BÁSICOS

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

B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
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 artistica y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Realización de un Bodegón. Valoración de encaje, claroscuro y técnica.

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Trabajo individual. El alumnado a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesorado. Los alumnos están sentados individualmente y tendrán como muestra una copia del bodegón en fotocopia o proyección. El profesorado supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase y del cuaderno de prácticas y teoría.

Recursos:
Muestras de trabajos proyectadas en la pantalla de clase.

Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:

El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay alumnos que necesitarán más tiempo para la realización del trabajo, se les realizará un adaptación de tiempo.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. DIBUJO CON LÍNEAS CURVAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

4. 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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B.3. 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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio con Líneas Curvas.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Se realizarán primero bocetos preparatorios para que el alumno pueda ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan desarrollar un trabajo personal y original. La temporalización para dichos bocetos será flexible, ya que hay alumnos con más capacidades para desarrollar y expresarse con el lenguaje artístico plástico que otros. Se pretende que el alumno vaya eliminando los bloqueos internos y sea capaz de enfocar la actividad desde una perspectiva lúdica y libre de condicionamientos o miedos. Después se realizará el trabajo definitivo partiendo del boceto o bocetos previos que cada uno haya dibujado. A medida que el dibujo vaya progresando el profesor irá explicando aquellos contenidos, saberes y procedimientos que se requieran para la consecución de la actividad con un nivel de calidad lo más alto posible.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. DIBUJO CON LÍNEAS RECTAS Y CURVAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B.3. 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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio con Líneas Curvas.

Temporalización: 14 sesiones.

Organización: Ejercicio por parejas. Se realizarán primero bocetos preparatorios para que los alumnos puedan ir descubriendo los recursos gráficos que le permitan desarrollar un original. La temporalización para dichos bocetos será flexible, ya que hay alumnos con más capacidades para desarrollar y expresarse con el lenguaje artístico plástico que otros. Se pretende que los alumnos vayan eliminando los bloqueos internos y sean capaces de enfocar la actividad desde una perspectiva lúdica y libre de condicionamientos o miedos. Después se realizará el trabajo definitivo partiendo del boceto o bocetos previos que cada pareja de alumnos haya dibujado. A medida que el dibujo vaya progresando el profesor irá explicando aquellos contenidos, saberes y procedimientos que se requieran para la consecución de la actividad con un nivel de calidad lo más alto posible.

Esta actividad permite aprender a desarrollar la capacidad de realizar un trabajo colaborativo, la tolerancia y respeto hacia ideas ajenas, la adaptación y flexibilidad ante ideas y opiniones de otros, la ayuda mutua y el ejercicio de la creatividad personal enfocada en un resultado conjunto.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. DIBUJO TÉCNICO. TRAZADOS FUNDAMENTALES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

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.

SABERES BÁSICOS

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

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

E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Trazados fundamentales. Teorema de Thales. Lugares geométricos. Ángulos.

Temporalización: 12 sesiones.

Organización: Trabajo individual. Se explicarán en la pizarra los ejercicios con regla y compás. Se visualizarán trabajos en proyecciones en la pantalla digital. Se atenderán dudas individualizadas. Se proporcionarán actividades para su realización tanto en el cuaderno como en láminas y posteriormente se realizará una prueba práctica a modo de examen.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase y del cuaderno de prácticas y teoría.
Evaluación y corrección de pruebas escritas y láminas con ejercicios.

Recursos:
Muestras de trabajos proyectadas en la pantalla de clase.
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay alumnos que necesitarán más tiempo para la realización del trabajo, se les realizará un adaptación de tiempo. Aquellos alumnos que terminen las láminas con suficiencia realizarán actividades de ampliación.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal, iniciándose progresivamente en el uso de la coherencia, corrección y adecuación en diferentes ámbitos personal, social y educativo y participa de manera activa y adecuada en interacciones comunicativas, mostrando una actitud respetuosa, tanto para el intercambio de información y creación de conocimiento como para establecer vínculos personales.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. DIBUJO TÉCNICO. TANGENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

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.

SABERES BÁSICOS

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

E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Trazados fundamentales. Tangencias.

Temporalización: 6 sesiones.

Organización: Trabajo individual. Se explicarán en la pizarra los ejercicios con regla y compás. Se visualizarán trabajos en proyecciones en la pantalla digital. Se atenderán dudas individualizadas. Se proporcionarán actividades para su realización tanto en el cuaderno como en láminas y posteriormente se realizará una prueba práctica a modo de examen.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase y del cuaderno de prácticas y teoría.
Evaluación y corrección de pruebas escritas y láminas con ejercicios.

Recursos:
Muestras de trabajos proyectadas en la pantalla de clase.
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay alumnos que necesitarán más tiempo para la realización del trabajo, se les realizará un adaptación de tiempo. Aquellos alumnos que terminen las láminas con suficiencia realizarán actividades de ampliación.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal, iniciándose progresivamente en el uso de la coherencia, corrección y adecuación en diferentes ámbitos personal, social y educativo y participa de manera activa y adecuada en interacciones comunicativas, mostrando una actitud respetuosa, tanto para el intercambio de información y creación de conocimiento como para establecer vínculos personales.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. MÓDULO Y RED MODULAR.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

4. 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.

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.

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

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

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

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

8-3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

SABERES BÁSICOS

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

B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B. 2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

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

E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Diseño de un módulo de 10x10 cm.
Diseño de una red modular a lápiz en el cuaderno.

Temporalización: 8 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones del profesorado. Se visionarán obras de redes modulares de diferentes artistas. Se explicara la diferencia entre el módulo y la red modular. También se diferenciarán las posibilidades del lápiz 2b y el lápiz 2h. Se explicarán los diferentes movimientos y transformaciones geometricas del módulo en la red modular (traslación, giro y simetria).

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Dos trabajos en el cuaderno de apuntes de la asignatura.
Escala numérica del 0-2 en la teoría del cuaderno de prácticas y teoría.
Seguimiento del trabajo diario en clase, seguimiento de su cuaderno de prácticas y teoría y realización de un parte de una prueba escrita o examen.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Visionado de proyecciones de obras de artistas.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con NEAE donde se adapta el tiempo y necesita ayuda en la realización del dibujo técnico previo (figuras geométricas), el profesorado dará el apoyo necesario.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando

un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. LAS TIC Y EL DISEÑO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

4. 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.

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.

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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

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

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

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
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

1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas,

realización de bocetos.
3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

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

E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Realización de una composición con figuras geométricas y color con lápices de madera.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Trabajo individual. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones del profesorado. Se visionarán obras de redes modulares. Se explicarán los programas que podemos utilizar Libre office Draw, Kolour Paint,...
Se explicarán las herramientas de estos programas de diseño, como se guarda un documento o exporta a PDF y como se envía y un trabajo por correo electrónico con un archivo adjunto. Impresión a color del trabajo.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Entrega de la práctica impresa y por e-mail en .pdf.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Visionado de proyecciones de obras de artistas. Pórtatiles del centro.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con NEAE donde se adapta el tiempo y necesita ayuda en la realización del dibujo técnico previo (figuras geométricas), el profesorado dará el apoyo necesario.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EPVA 3º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. TÉCNICAS DE AGUA: TÉMPERA, TINTA CHINA Y FALSO GRABADO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

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.

4. 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.

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.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

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.

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

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias,

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

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

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

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

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

SABERES BÁSICOS

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

E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Boceto del diseño de una calle con tempera y tinta china.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Este trabajo lo realizará el alumno a partir de explicaciones del profesorado. Se visionarán obras de ejemplos de arquitectura urbana hechos con la técnica del falso grabado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Seguimiento del trabajo diario en clase, seguimiento de su cuaderno de prácticas

y teoría y realización de un parte de una prueba práctica.
Escala numérica del 0-2 en la elaboración del boceto en su cuaderno de apuntes y prácticas de clase .
Lámina con una valoración del 0 al 10 en papel gris de papel de estraza.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Visionado de proyecciones de obras de artistas. Papel gris de estraza.
Tinta china negra.
Témperas, pinceles, brochas.

Atención a la diversidad:
El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay alumnos que necesitarán más tiempo para la realización del trabajo, se les realizará un adaptación de tiempo.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas

plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE GRAFITO. ESCALAS TONALES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas de grafito. Escalas tonales.

Temporalización: 5 sesiones. Dos trabajos, uno con **2** sesiones y otro con **3** sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Se realizarán dos ejercicios de **2** sesiones el primero y de **3** el segundo aumentando éste en dificultad y utilizando un esquema o plantilla dibujada con instrumentos de dibujo técnico.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje

permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. DIBUJO CON LÍNEAS CURVAS Y LÁPICES DE GRAFITO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio dibujo con líneas curvas lápices de grafito.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. La temporalización para dicho dibujo será flexible, ya que hay alumnos con más capacidades para desarrollar y expresarse con el lenguaje artístico plástico que otros.
Se pretende que el alumno vaya eliminando los bloqueos internos y sea capaz de enfocar la actividad desde una perspectiva lúdica y libre de condicionamientos o miedos.

A medida que el dibujo vaya progresando el profesor irá explicando aquellos contenidos, saberes y procedimientos que se requieran para la consecución de la actividad con un nivel de calidad lo más alto posible.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. DIBUJO DE LA FLOR DE LA VIDA O SÍMBOLO DEL YING YANG.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

4.1. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Dibujo de un círculo con la Flor de la Vida o el símbolo del Ying Yang.

Temporalización: 10-12 sesiones. Boceto **2** sesiones y trabajo final **8-10** sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor utilizando regla y compás. Primero realizará un boceto previo donde aprenderá a dibujar el motivo de “La Flor de la Vida” y lo decorará con motivos abstractos siguiendo las pautas del ejercicio anterior. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Una vez hayan decidido que motivos van a utilizar y sus tonalidades realizarán el trabajo final a partir del boceto.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Para aquellos alumnos a los que les resulta muy difícil el uso del compás se ha propuesto el dibujo del símbolo del Ying Yang.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía

digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. PRÁCTICAS CON LÁPICES DE COLORES. TRAZO, ESCALAS Y DEGRADADOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de
realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

4.1. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas con lápices de colores. Trazos, escalas tonales y degradados.

Temporalización: 7 sesiones. Dos trabajos, uno con **3** sesiones y otro con **4** sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado. Se realizarán dos ejercicios de **3 y 4** sesiones aumentando el segundo en dificultad y utilizando un esquema o plantilla dibujada con instrumentos de dibujo técnico.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. DISEÑO DE UN SOL CON DECORACIÓN ABSTRACTA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

4.1. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1.Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Diseña tu sol. Lápices de colores.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. Se entregarán fotocopias con diseños y dibujos de un sol de distintas épocas y estilos como modelos o ejemplos. Primero se realizará un boceto con cuatro diseños diferentes y a continuación se elegirá uno para realizarlo en una hoja formato A4. En el que se haya elegido se realizarán pruebas de color. Posteriormente se decorará el fondo del dibujo con motivos abstractos y/o figurativos.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de diseños de otros artistas de distintas épocas. Muestras de dibujos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la

interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. DIBUJO ABSTRACTO CON LÍNEAS CURVAS Y RECTAS EN COLOR.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1.Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2.Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio dibujo abstracto con líneas curvas y rectas en color

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. La temporalización para dicho dibujo será flexible, ya que hay alumnos con más capacidades para desarrollar y expresarse con el lenguaje artístico plástico que otros. Se pretende que el alumno vaya eliminando los bloqueos internos y sea capaz de enfocar la actividad desde una perspectiva lúdica y libre de condicionamientos o miedos. A medida que el dibujo vaya progresando el profesor irá explicando aquellos contenidos, saberes y procedimientos que se requieran para la consecución de la actividad con un nivel de calidad lo más alto posible. Este dibujo se realizará después de que hayan realizado el boceto del ejercicio anterior.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. DISEÑO PERSONAL DE ZAPATILLAS CONVERSE.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1.Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2.Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Diseño personal de zapatillas Converse

Temporalización: 6 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno elaborará el ejercicio a partir de una plantilla con un dibujo de las zapatillas Converse por ambos lados. El alumno creará en ella un diseño personal que coloreará posteriormente con lápices de colores y/o rotuladores.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad,

considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. DIBUJO CON TINTA CHINA. PRÁCTICAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Prácticas con tinta china utilizando pinceles de distinto grosor.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Se trata de que el alumno vaya probando el uso de los pinceles con tinta china para ejercitar el trazo.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 5. ESCALA DE TONOS. TRABAJO DE PROPORCIÓN Y SOMBREADO EN MANIQUÍ COMO FORMA SENCILLA DE INTRODUCIR EL CUERPO HUMANO Y LA ETAPA DE GRECIA. TRABAJO DE PROPORCIÓN Y SOMBREADO EN ESCULTURA. RETRATO: PROPORCIÓN Y SOMBREADO (ROMA)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
A.10. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

ESCALA DE TONOS. TRABAJO DE PROPORCIÓN Y SOMBREADO EN MANIQUÍ COMO FORMA SENCILLA DE INTRODUCIR EL CUERPO HUMANO Y LA ETAPA DE GRECIA. TRABAJO DE PROPORCIÓN Y SOMBREADO EN ESCULTURA. RETRATO: PROPORCIÓN Y SOMBREADO (ROMA)

Temporalización: 6-8 sesiones para las escalas de tono y el maniquí: **6-8** para el trabajo de proporción y sombreado de esculturas; **6-8** para el trabajo del retrato

Organización: Ejercicio individual.

Escala de tonos y trabajo de proporción y sombreado de maniquí:

1º: Hacer las escalas tonales del archivo que se adjunta en Classroom ya que servirán como referencia para hacer el sombreado del maniquí posteriormente.

2º: Realizar en la fotocopia del maniquí dada en clase, la repartición de la proporción de la cabeza en todo el cuerpo. Al seccionarlo en partes resultará más fácil dibujarlo en un A4. Las reparticiones realizadas en la fotocopia dada deberán ponerlas en su A4 y dibujar el maniquí de forma centrada. Tomar referencias de proporciones con su lápiz como se ha explicado en clase. Tener en cuenta la posición de las articulaciones como referencia para hacer bien las proporciones y realizar los ejes de movimiento explicados en clase. Hacer figuras geométricas como boceto para después poder enlazar las líneas de las diferentes formas de cada parte del maniquí. No borrar las referencias para que se pueda ver el proceso realizado.

Trabajo de proporción y sombreado en escultura:

1º: En clase se posicionarán las diferentes esculturas en el centro y todo el alumnado se situará alrededor. Deben recordar posicionar su mesa y silla en el mismo lugar cada día, para que no varíe el dibujo que estaban realizando el día anterior.
En un A4 deben marcar con lápiz los topes de altura, ancho y la mitad para que todo esté bien proporcionado. Dividir en tantas secciones como les resulte más cómodo, mientras más secciones más referencias tendrán para hacer bien las diferentes proporciones de todo.

2º: Deben utilizar el lápiz como ya practicaron en el ejercicio anterior y se ha vuelto a explicar en clase. Incluir también los ejes de movimiento y utilizar formas geométricas para después ir situando las diferentes formas de cada parte de la escultura.

3º: Cuando revisen que las proporciones están bien irán trabajando la parte de sombreado como ya aprendieron anteriormente. Deben mirar dónde está la luz, la sombra y cuantos tonos intermedios de gris hay para crear ese efecto visual de volúmen.

4º: En todos esos días lo interesante es que trabajen lo más rápido posible para que realicen varios bocetos y que como mínimo uno, esté lo mejor y terminado posible, aunque el resto de los dibujos a entregar no lo esté.

<u>Trabajo de retrato</u> (previamente realizarán la unidad 2 como introducción al retrato y después realizarán esta tarea):

1º GUIA PREVIA DE AYUDA: Observando la estructura de líneas de la imagen del hombre subida y dada, tendrán que realizar con ayuda de escuadra y cartabón las mismas conexiones de líneas en el retrato de la mujer subido y dado.

2º ESTRUCTURA A SEGUIR: En un folio aparte realizarán con escuadra y cartabón (para hacer las paralelas y perpendiculares) la proporción de la estructura del hombre pero de forma centrada, dejando márgenes proporcionados y con espacio para poner el cuello y hombros.

3º PROPORCIÓN: Teniendo en cuenta las proporciones de los espacios de la estructura realizada en el retrato de la mujer, irán dibujando en la estructura que ya han realizado en su A4, poco a poco cada trozo, pero también, teniendo en cuenta la imagen como un todo para que no resulte extraño y quede todo bien proporcionado.

4º SOMBREADO: En una tarea anterior realizaron unas escalas tonales con lápices 2H, HB y 2B, deben tenerlas por delante para que le ayuden a elaborar el sombreado. Deben observar bien el retrato de la mujer donde le da la luz y la sombra para que puedanr ir colocando los tonos más claros y oscuros de grises. El pelo, cejas y pestañas serán los tonos más oscuros, después donde le da la sombra y en cada cambio de plano. Las zonas donde le da la luz y en primer plano serán las más claras. Deben ir moldeando progresivamente en diferentes tonos de grises para que se pueda ver el volumen y desaparezca la línea.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:

Muestras de ejemplos, plantillas y enlaces a videos subidos a Classroom además de explicación en la pizarra.

Atención a la diversidad:

El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas sobre todo porque es una tarea que les gusta el rellenar con lápiz, igualmente el profesorado estará visitando las diferentes mesas dando el apoyo necesario.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA 1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA 3. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la

ciudadanía democrática.

CCEC: 3 y 4 Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos Y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 6. TRABAJO DE LAS EMOCIONES COMO INTRODUCCIÓN AL RETRATO RELACIONADO CON ROMA Y A LA CREACIÓN DE PERSONAJES. REALIZACIÓN DE UN STICKER CON ELLO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1..2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

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

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

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

herramientas y distinguiendo sus fines.

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

4-1- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.

B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

TRABAJO DE LAS EMOCIONES COMO INTRODUCCIÓN AL RETRATO RELACIONADO CON ROMA Y A LA CREACIÓN DE PERSONAJES. REALIZACIÓN DE UN STICKER CON ELLO.

Temporalización: 6-12 sesiones.

Organización: Ejercicio individual aunque se ayudarán, también será un trabajo en equipo cuando lleguen a la parte de realización del sticker en PC, al tener

pocos PC para todo el grupo se tendrán que repartir en parejas para que se organicen y planifiquen la repartición de los tiempos…

En ese tiempo se irán ayudando mutuamente, mientras una persona esté con el PC la otra podrá orientarle si tuviera complicaciones ya que previamente habrán copiado el paso a paso con las instrucciones a seguir. Tiene varias partes:

- <u>Trabajo de las emociones</u>:

1º Deben realizar 9 cuadritos (3 filas de 3 cuadritos) donde aparezcan dos puntitos como ojos en cada uno de ellos, en la primera fila se pondrán cejas neutras, segunda cejas alegres y tercera cejas tristes. En la primera columna bocas neutras, segunda bocas alegres y tercera bocas tristes. Deben escribir la emoción que les transmita cada carita justo debajo de cada una de ellas.
2º Deben hacer 6 tipos diferentes de: formas de caras, cejas, ojos, bocas, nariz y orejas. Seleccionar dos de cada y construir dos caras completas poniéndole cuello y hombros y colorearlas con lápices o rotuladores de colores
3º Seleccionar una de las dos caras realizadas y volver a hacer los nueve cuadraditos para cambiarles el eje de movimiento con las nueve emociones que previamente hicieron con la estructura básica.

<u>Sticker:</u>

1º Deben hacer una foto a una de las caras realizadas al completo con una emoción seleccionada, y enviárselo al correo del instituto o subirlo a su Drive.
2º Descargarla en el ordenador para posteriormente abrirlos en **Gimp**, borrarle el fondo, colorear digitalmente la cara realizada y convertirlo a png.
3º La cara guardada como png debe incluirla en whatsapp web, convertirla a sticker y enviársela a algún contacto.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Instrucciones del paso a paso del proceso a realizar específicamente en Gimp escritos en la pizarra y colgados en Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas gracias a las instrucciones dadas y el supuesto trabajo en parejas. El profesorado se repartirá por las mesas para solventar principalmente problemas con los ordenadores cuando lleguen a esa parte y en general, a las dudas obtenidas durante el proceso.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL2 Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.
Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar

decisiones y asumir responsabilidades.

CCL3 y CD1 Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CPSAA3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CCEC1 y 2. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CCEC: 3 y 4 Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CPSAA5. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CD5. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

CCL1. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

STEM3. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. DIBUJO CON TINTA CHINA. EJERCICIO FINAL.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de
realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio final con tinta china utilizando pinceles de distinto grosor, palillos o plumillas.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Se trata de que el alumno, una vez que haya probado el uso de los pinceles y palillos con tinta china, realice una obra final original poniendo en práctica lo aprendido.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. EL COLOR. TÉMPERAS. EJERCICIOS TRAZO, MANCHAS Y TEXTURAS. MEZCLAS: ESCALAS MONOCROMÁTICAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas y ejercicios de trazo, mancha, texturas. Escalas monocromáticas.

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Creación de escalas monocromáticas con los colores primarios y añadiendo blanco y negro. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de diseños de otros artistas de distintas épocas. Muestras de dibujos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. EL COLOR. TÉMPERAS. EJERCICIOS MEZCLAS: COLORES SECUNDARIOS Y ESCALAS DE COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pruebas y ejercicios de trazo, mancha, texturas. Mezclas de color: secundarios. Escalas colores cálidos y fríos.

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Creación de mezclas de colores primarios para obtener los secundarios. También con colores cálidos y fríos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. EL COLOR. TÉMPERAS. DIBUJO FINAL UTILIZANDO LOS ELEMENTOS FORMALES DEL LENGUAJE VISUAL, MEZCLAS MONOCROMÁTICAS, MEZCLAS DE COLORES SECUNDARIOS Y CÁLIDOS Y FRÍOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Ejercicio final. Punto, línea, plano, texturas. Mezclas de color: secundarios. Escalas monocromáticas. Colores fríos y cálidos.

Temporalización: 10 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. En un momento de la creación del ejercicio se intercambiarán los dibujos entre los compañeros de forma que cada uno intervendrá en el dibujo del otro. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia

identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE EA 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: EA 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 5. SIMETRÍA. EL PLANO. COLLAGE CON CARTULINA NEGRA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de
realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Creación de diseños a base de cartulinas negras sobre fondo blanco mediante simetría y planos positivos y negativos.

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Se trata crear diseños a base de planos que forman simetrías a base de planos de color negro y blanco creados a base de cartulina negra. La forma básica será un cuadrado y a partir de ahí se creara el diseño recortando formas en su interior que se separarán para crear formas simétricas positivas y negativas.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones

culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON ESCUADRA Y CARTABÓN.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazado de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón

Temporalización: 4 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Serán dos láminas: una con el trazado de paralelas y perpendiculares horizontales, verticales, en cuadrícula y con ángulos. La segunda será una cuadrícula sobre la que realizarán un dibujo a base de nudos celtas. El profesor explicará en la pizarra la realización del ejercicio. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazados fundamentales. Paralelismo Perpendicularidad. Angulos. La circunferencia. Láminas con ejercicios.

Temporalización: 5 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. 4 sesiones para la explicación del tema. 1 sesión para realizar ejercicios. El profesor explicará en la pizarra los contenidos teóricos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Fotocipias. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES. PROPORCIONALIDAD. LA CIRCUNFERENCIA. ÁNGULOS Y ARCO CAPAZ.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazados fundamentales. Proporcionalidad. La circunferencia. Ángulos y arco capaz. Láminas con ejercicios.

Temporalización: 8 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. **5** sesiones para la explicación del tema. **3** sesión para realizar ejercicios. El profesor explicará en la pizarra los contenidos teóricos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento

individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Fotocipias. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. POLÍGONOS. TRIÁNGULOS Y CUADRILÁTEROS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Pológonos. Triángulos y cuadriláteros. Láminas con ejercicios.

Temporalización: 11 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. **1** sesión para la explicación de los polígonos. **5** sesiones para explicar triángulos y **2** para cuadriláteros. **3** para realizar ejercicios. El profesor explicará en la pizarra los contenidos teóricos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.

Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Fotocipias. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del

conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. TRAZADO DE POLÍGONOS REGULARES INSCRITOS DADO EL RADIO DE LA CIRCUNFERENCIA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazado de polígonos regulares inscritos en un circunferencia

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Serán dos láminas con dos polígonos cada una con cajetín para escribir sus datos y el título de la lámina. El profesor explicará en la pizarra la realización del ejercicio. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que

cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. CUADERNILLO CON ACTIVIDADES RELACIONADAS CON LOS POLÍGONOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Cuadernillo de actividades sobre Trazados fundamentales y la Circunferencia.

Temporalización: 3 sesiones.

Organización: Ejercicio individual y por parejas. Los alumnos están sentados por parejas lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado y resolverá las dudas que vayan surgiendo ya que se

pretende que los alumnos lean en el cuadernillo como realizar los distintos ejercicios.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Cuadernillo de actividades y teoría realizado por el profesor. Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo,

distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. DiBUJO DE UN HEXÁGONO Y UN OCTÓGONO ESTRELLADO EN COLOR.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico
B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

B Geometría plana.

B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Dibujo de un Hexágono y un octógono estrellado en color

Temporalización: 6 sesiones. **3** sesiones para cada figura.

Organización: Ejercicio individual. El alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor utilizando regla y compás. Realizarán dos dibujos de

polígonos estrellados aumentando la complejidad en el segundo y utilizando texturas y dibujos rellenando los planos del polígono estrellado con color. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra. Apuntes en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 4. CURVAS TÉCNICAS. ÓVALOS Y OVOIDES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.
2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Láminas ovoides y óvalos.

Temporalización: 4 sesiones. **2** sesiones cada lámina.

Organización: Ejercicio individual. El alumno a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por otro alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor y fotocopias con el proceso de trazado. Serán dos láminas con dos polígonos cada una con cajetín para escribir sus datos y el título de la lámina. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos. Pizarra. Fotocopias con el proceso de trazado.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 1. TRAZADO DE TANGENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazado de tangencias.

Temporalización: 6 sesiones. **4** sesiones teoría y **2** práctica.

Organización: Ejercicio individual. El profesor explicará en la pizarra la realización de los diferentes casos y posteriormente se realizarán ejercicios para practicar lo aprendido. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias realizados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Sin embargo hay diferentes niveles curriculares e intelectuales lo cual hace complicado desarrollar la clase con el nivel y la temporalización adecuada. Con 30 alumnos se hacer muy difícil desarrollar una clase con suficiente calidad didáctica y de contenidos.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y
aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 2. TRAZADO DE ENLACES Y APLICACIONES DE TANGENCIAS Y ENLACES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Trazado de enlaces y aplicación de tangencias y enlaces.

Temporalización: 12 sesiones. **6** sesiones teoría. **6** sesiones aplicación en piezas.

Organización: Ejercicio individual. El profesor explicará en la pizarra la realización de los diferentes casos y posteriormente se realizarán ejercicios para practicar lo aprendido. Los alumnos están sentados por parejas y compartirán una muestra lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente

mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias realizados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Sin embargo hay diferentes niveles curriculares e intelectuales lo cual hace complicado desarrollar la clase con el nivel y la temporalización adecuada. Con 30 alumnos se hacer muy difícil desarrollar una clase con suficiente calidad didáctica y de contenidos.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar

los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DT 4º ESO

ÁREA O ÁMBITO: DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

TÍTULO: UNIDAD 3. APLICACIÓN ARTÍSTICA DE TANGENCIAS Y ENLACES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico
B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

B Geometría plana.

B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Dibujo de un símbolo del YING YANG empleando tangencias y enlaces.

Temporalización: 2 sesiones. Se terminara en casa.

Organización: Ejercicio individual. El alumno elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor utilizando regla y compás. Posteriormente, una vez realizada la estructura a través de tangencias, el alumno decorará el símbolo con

motivos libres y originales. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Pizarra.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo,

distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE DT I

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. PRÁCTICAS CON ESCUADRA Y CARTABÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Trazado de paralelas y perpediculares.

Temporalización: 8 sesiones. **3** actividades, 2 con **3** sesiones y 1 con **2** sesiones.

Organización: Actividad individual. El alumno, a partir de un modelo o muestra del trabajo realizado por un alumno, elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Los alumnos están sentados por filas y compartirán muestras lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado.

Se realizarán dos ejercicios de **3** sesiones cada uno de trazado de paralelas y perpendiculares aumentando el segundo en dificultad y utilizando un cajetín para escribir el título de la actividad y los datos del alumno.

La tercera actividad de dos sesiones consiste en realizar una cuadrícula con escuadra y cartabón y dibujar a partir de ella un dibujo original y creativo basado en motivos geométricos de nudos. Primero realizarán un boceto previo para desarrollar el diseño. Por último realizarán el dibujo definitivo como tarea de casa.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Escala numérica del 0-10.
Seguimiento del trabajo diario en clase.

Recursos:
Muestras de trabajos de otros alumnos.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas y al final de las unidades de programación.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones

fundamentales.

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

A.5. A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Trazados fundamentales. Elementos básicos de la geometría plana. Paralelismo y perpendicularlidad. Operaciones con segmentos. Ángulos. Proporcionalidad.

Temporalización: 6 sesiones.

a) Trazados fundamentales. La circunferencia. Arco capaz. Rectificaciones.

Temporalización: 5 sesiones.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. Una sesión o dos, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:
Contemplados en las competencias específicas y al final de las unidades de programación.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. LOS POLÍGONOS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción.

A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Los polígonos. Definición y elementos. Nomenclatura. Propiedades y clasificación.

Temporalización: 3 sesiones,

b) Los polígonos. Triángulos. Nomenclatura. Propiedades y clasificación.

Temporalización: 7 sesiones.

c) Los polígonos. Cuadriláteros. Nomenclatura. Propiedades y clasificación.

Temporalización: 4 sesiones.

d) Los polígonos. Construcción de polígonos dado el radio de la circunferencia circunscrita. Construcción de polígonos dado el lado. Construcción de polígonos por semejanza.

Temporalización: 8 sesiones.

e) Los polígonos. Polígonos estrellados.

Temporalización: 3 sesiones. **2** sesiones se dedicarán a elaborar un boceto sobre un polígono estrellado original y creativo.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se

explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. Una sesión o dos, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.

Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.
Para la realización del polígono estrellado se dedicarán 2 sesiones para elaborar un boceto siguiendo pautas del profesor. La tarea se completará en casa elaborando el dibujo definitivo a color en un formato lámina con cajetín.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10.

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:
Contemplados en las competencias específicas y al final de las unidades de programación.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 4. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes.
A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Transformaciones geométricas en el plano.

Temporalización: 6 sesiones,

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. Una sesión o dos, dependiendo de la dificultad de
los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.

Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.
Para la realización del polígono estrellado se dedicarán 2 sesiones para elaborar un boceto siguiendo pautas del profesor. La tarea se completará en casa elaborando el dibujo definitivo a color en un formato lámina con cajetín.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10.

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas,

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. PERSPECTIVA CÓNICA FRONTAL Y OBLÍCUA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 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.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica

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

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.

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

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos.

A.1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico.
Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico. 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 arábigo-andaluza.

B. Geometría proyectiva.

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

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

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Perspectiva cónica. Introducción. Perspectiva cónica frontal y oblicua.

Temporalización: 8-12 sesiones.

Organización: Actividad individual.
El alumno, a partir de un modelo (fotocopia del paso a paso) o muestra de la explicación del profesor en la pizarra, elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Varias sesiones, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase. Empezando con perspectiva cónica frontal y posteriormente oblicua. Al principio serán ejercicios siguiendo el paso a paso, posteriormente ejercicios que tienen que

realizar solos con el conocimiento previo adquirido pero siempre con el apoyo del profesorado, y por último, ejercicios con un dispositivo donde tienen que dibujar las líneas y puntos de fuga, LH y LT en tres fotografías (ejercicio que realizarán en casa)

El alumnado se sentará por filas y agrupados o de dos en dos o de tres en tres lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos.

El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor se parará más tiempo en aquellas mesas para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en clase y en su defecto en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Fotocopias subidas a Classroom de páginas del libro de 4º de la ESO para la introducción a este sistema ya que no lo han dado antes. Libro en PDF subido a Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado debería adaptarse bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas ya que el nivel a impartir es inferior al de bachillerato.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específica,

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES. POLIGONOS. INTRODUCCIÓN A ESCALAS GRÁFICAS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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

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

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.
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.
A.4. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia.

A.5. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.
A.6. 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.
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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Operaciones con segmentos. Proporcionalidad entre segmentos. Trazados fundamentales. Lugares geométricos. Ángulos y operaciones con ellos. Circunferencia y ángulos en ellas. Rectificación de arcos. Polígonos regulares inscritos y dado el lado. Triángulos y su clasificación. Rectas y puntos notables. Consideraciones geométricas en triángulos. Cuadriláteros y consideraciones geométricas. Escalas

Temporalización: 15-20 sesiones.

Organización: Actividad individual.
El alumno, a partir de un modelo o muestra de la explicación del profesor en la pizarra, elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Una sesión o dos, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.

El alumnado se sentará por filas y agrupados o de dos en dos o de tres en tres lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos.

El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor se parará más tiempo en aquellas mesas para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Se realizarán ejercicios continuados, los cuales algunos se repiten de la evaluación anterior para reforzar y que no se olviden.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en clase y en su defecto en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:

Libro en PDF y fotocopias subidas a Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas, y si necesitaran ayuda el profesorado irá a las mesas para revisar y reforzar el contenido.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:
Contemplados en las competencias específicas y al final de las unidades de programación.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. TANGENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

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.

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

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

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos.

A.1.Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. Referencias en la arquitectura andaluza del Renacimiento y el Barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo- andaluza..
A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia
A.7. Tangencias básicas. Enlaces.
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.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Propiedades y tipos de TANGENCIAS. Rectas tangentes a varios elementos. Circunferencias tangentes de radio conocido. Circunferencias tangentes a varios elementos. Enlaces. (TANGENCIAS por dilatación y ejercicios de TANGENCIAS básicas se siguen en el último trimestre)

Temporalización: 8-10 sesiones.

Organización: Actividad individual.
El alumno, a partir de un modelo o muestra de la explicación del profesor en la pizarra, elaborará el ejercicio siguiendo las indicaciones del profesor. Una sesión o dos, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.

El alumnado se sentará por filas y agrupados o de dos en dos o de tres en tres lo que favorecerá la ayuda mutua y la resolución de dudas ayudándose entre ellos.

El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor se parará más tiempo en aquellas mesas para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Se realizarán ejercicios continuados, los cuales algunos se repiten de la evaluación anterior para reforzar y que no se olviden.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:

Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en clase y en su defecto en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Libro en PDF y fotocopias subidas a Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas, y si necesitaran ayuda el profesorado irá a las mesas para revisar y reforzar el contenido.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. SISTEMA DIÉDRICO. FUNDAMENTOS. PERTENENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 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.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridiemensionales básicos en el espacio,vdeterminando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A.Fundamentos geométricos

A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

B.1.Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.
B.2.Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Realización de ejercicios relacionados con los fundamentos del sistema diédrico. Punto, línea y plano.

Temporalización: 6 sesiones. **4** sesiones se dedicarán a explicar la teoría**.**
2 sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

b) Realización de ejercicios relacionados con los fundamentos del sistema diédrico. Pertenencias.

Temporalización: 7 sesiones. **3** sesiones se dedicarán a explicar la teoría**.**
4 sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. En este tema se dedicarán bastantes sesiones a realizar ejercicios prácticos, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase. Escala numérica del 0-10

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin

dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. SISTEMA DIÉDRICO. INTERSECCIONES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 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.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridiemensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.
B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Realización de ejercicios relacionados con problemas de intersecciones.

Temporalización: 6 sesiones. **2** sesiones se dedicarán a explicar la teoría**. 4** sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. En este tema se dedicarán bastantes sesiones a realizar ejercicios prácticos, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.

El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará

ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

ÁREA O ÁMBITO 1º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. SISTEMA AXONOMÉTRICO. FUNDAMENTOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 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.

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.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.
B.2. 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.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

a) Realización de ejercicios relacionados con identificación de vistas en sistema axonométrico.

Temporalización: 3 sesiones. **1** sesión se dedicará a explicar la teoría**. 2** sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

b) Realización de ejercicios relacionados con el dibujo de piezas en sistema axonométrico a partir de sus vistas en diédrico.

Temporalización: 3 sesiones. **1** sesión se dedicará a explicar la teoría**. 2** sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

c) Realización de ejercicios relacionados con el dibujo de piezas en sistema axonométrico a partir de sus vistas en diédrico aplicando el coeficiente de reducción.

Temporalización: 3 sesiones. **1** sesión se dedicará a explicar la teoría**. 2** sesiones se dedicarán a realizar prácticas sobre lo explicado anteriormente.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. En este tema se dedicarán bastantes sesiones a realizar ejercicios prácticos, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas. Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DE DT II

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. LA CIRCUNFERENCIA. POTENCIA. EJE Y CENTRO RADICAL.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

SABERES BÁSICOS

B. Fundamentos geométricos.

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

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Potencia. Centro y eje radical.

Temporalización: 2 sesiones. **1** teoría y **1** con teoría y actividades.

Organización: Actividad individual.

El profesor explica el tema en la pizarra. Una sesión se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.
Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. TANGENCIAS COMPLEJAS. POTENCIA E INVERSIÓN.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores:

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos.

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

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Tangencias complejas. Potencia. Inversión.

Temporalización: 9 sesiones. **6** teoría y **3** actividades.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. 3 sesiones, dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. EQUIVALENCIAS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

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.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Transformaciones geométricas. Equivalencias.

Temporalización: 2 sesiones. **2** teoría.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados. Los alumnos realizarán los ejercicios siguiendo los apuntes sobre el tema que el profesor ha dejado en Classroom.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias. Temas en Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 4. CURVAS CÓNICAS. CONSTRUCCIONES Y TANGENCIAS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

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.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Curvas cónicas. Construcciones y tangencias.

Temporalización: 7 sesiones (construcciones) y **10** sesiones (tangencias)

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. Algunas sesiones de cada bloque , dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10.

Recursos:
Temas en fotocopias elaborados por el profesor.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Hay un alumno con problemas de visión pero va realizando la tarea a un ritmo adecuado y sin dificultades.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 5. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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

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 específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos geométricos

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.

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Transformaciones geométricas. Homología y Afinidad.

Temporalización: 10 sesiones. **5** Homología y **5** Afinidad.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra completándolo con apuntes elaborados por él y disponibles en Classroom. El alumno traerá dichos apuntes y se explicarán los contenidos siguiendo esos apuntes. Algunas sesiones de cada bloque , dependiendo de la dificultad de los contenidos y del desarrollo del aprendizaje, se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias. Temas en Classroom.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave en la Educación Secundaria Obligatoria:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. SISTEMA DIÉDRICO. REPASO: FUNDAMENTOS. PERTENENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Repaso Fundamentos sistema diédrico: fundamentos y pertenencias.

Temporalización: 8 sesiones. Sesiones intercalando teoría y actividades.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. Una sesión se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.

El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. SISTEMA DIÉDRICO: VERDADERA MAGNITUD DE LOS SEGMENTOS. FIGURAS CONTENIDAS EN PLANOS. ABATIMIENTOS Y VERDADERAS MAGNITUDES. GIROS, CAMBIOS DE PLANO Y VERDADERAS MAGNITUDES. APLICACIONES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Oparatividad: Abatimientos, giros y cambio de plano. Verdaderas magnitudes.

Temporalización: 14 sesiones. **10** teoría y **4** actividades.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. Varias sesiones se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. DISTANCIAS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Distancias.

Temporalización: 3 sesiones. **3** teoría.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las

dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades. Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase. Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 4. SISTEMA DIÉDRICO. APLICACIONES OPERATIVIDAD.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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)

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Aplicación operatividad.

Temporalización: 3 sesiones. Teoría.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 1. SISTEMA DIÉDRICO. ÁNGULOS Y DISTANCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Teoría y práctica de distancias y ángulos.

Temporalización: 5 sesiones intercalando teoría y actividades.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. Dos sesiones se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 2. SISTEMA DIÉDRICO. POLIEDROS. SUPERFICIES RADIADAS Y DE REVOLICIÓN.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías, para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de

plano, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de verdaderas magnitudes y los resultados obtenidos.

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

SABERES BÁSICOS

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 p lanas 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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Poliedros y Superficies radiadas y de revolución.

Temporalización: 5 sesiones (teoría Poliedros) **9** sesiones (teoría Superficies) **3** sesiones actividades.

Organización: Actividad individual.
El profesor explica el tema en la pizarra. Varias sesiones se dedicarán a realizar ejercicios, que proporcionará el profesor, sobre los contenidos tratados en clase.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos. Si es necesario, para aquellos alumnos que lo necesiten, el profesor entregará ejercicios para completar y reforzar los aprendizajes o resolver los problemas detectados.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:

Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II

ÁREA O ÁMBITO 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

TÍTULO UNIDAD 3. REALIZACIÓN DE EXÁMENES DE SELECTIVIDAD.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

SABERES BÁSICOS

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).

ACTIVIDADES Y PRODUCCIONES DE LOS ALUMNOS

Sistema diédrico. Realización de exámenes de Selectividad.

Temporalización: 5 sesiones.

Organización: Actividad individual.
El profesor supervisará el trabajo diariamente mediante un seguimiento individualizado para detectar las dificultades que puedan encontrar los alumnos.
Se resolverán las dudas que vayan surgiendo mediante explicaciones en la pizarra.

Procedimiento de evaluación del aprendizaje:
Corrección de las actividades.
Trabajo realizado en casa.
Seguimiento del trabajo diario en clase.
Escala numérica del 0-10

Recursos:
Pizarra. Ejercicios en fotocopias.

Atención a la diversidad:
Los diferentes ritmos de aprendizaje no precisan adaptaciones significativas. El alumnado se adapta bien a la metodología y al tipo de actividades realizadas.

Perfil de salida:
Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato:

Contemplados en las competencias específicas.

Programación ATENCIÓN EDUCATIVA 3°ESO

Curso 2022-23

I.E.S. Torre de los Guzmanes
La Algaba
Sevilla

Programación
ATENCIÓN EDUCATIVA
3°ESO

Curso 2022-23

Miguel Vargas 3º A
Francisco Vela 3º D

Programación de ATEDU 3°ESO

1. Justificación

La legislación vigente, Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, expresa en los siguientes términos lo referente a la asignatura " Atención Educativa":

"Los centros docentes dispondrán las medidas organizativas para que los alumnos y alumnas cuyos padres, madres, tutores o tutoras no hayan optado por que cursen enseñanzas de religión reciban la debida atención educativa. ***Esta atención se planificará y programará por los centros de modo que se dirijan al desarrollo de los elementos transversales de las competencias a través de la realización de proyectos significativos y relevantes y de la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad****.*

En todo caso, las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar los aspectos más transversales del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes.

Las actividades a las que se refiere este apartado en ningún caso comportarán el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al conocimiento del hecho religioso ni a cualquier materia de la etapa".

Vemos que la normativa no explicita ningún apartado referido a contenidos, objetivos, criterios de evaluación, etc. como ocurre en el resto de asignaturas de la Etapa. Ante esta situación hemos decidido realizar una propuesta de actividades que, partiendo de la especialidad de cada profesor que imparte la asignatura, puedan adaptarse a dicha especialización y a su vez suponga un trabajo interdisciplinar lo más enriquecedor posible para el alumnado y que los ayude a conocerse, mejorar su autoestima y sus habilidades sociales así como su espíritu crítico con aquellos temas que afectan a su desarrollo personal.

En 3º A ESO, los alumnos realizarán un trabajo creativo que mezclará ilustración y texto. Se les pedirá que hagan una investigación sobre el signo del zodíaco de cada alumno. El objetivo es que hagan un trabajo de introspección analizando los aspectos positivos de su signo y aquellos que puedan necesitar corregirse. El alumno podrá reconocerse en estas características y valorar todo aquello que de bueno tiene su personalidad y trabajar los aspectos que crea menos positivos. Podrá también hacer un encuentro con sus compañeros y reconocer sus diferencias así como sus puntos en común. Será también un trabajo que les ayudará a discriminar aquella investigación que les resulte útil, que sea relevante o curiosa de aquella más superficial o intrascendente. Además de las características de la personalidad de su signo, estudiarán la mitología relacionada con este, la piedra o color y partes del cuerpo asociada a ellos, así como todos los datos curiosos que puedan encontrar.

En cuanto a la parte creativa dibujarán la constelación que lo define, su símbolo y el dibujo asociado al signo. Para realizar el trabajo se utilizarán distintos formatos: libro en tamaño A3, A4 y A5 con distintas orientaciones, vertical u horizontal, libro acordeón, mapa desplegable, libro pop-up o caja con tarjetas.

Cada alumno elegirá aquel que más le guste. Realizarán las ilustraciones con distintas técnicas y maquetaremos los textos siguiendo pautas de diseño editorial utilizado distintas tipografías y sobre todo creando un objeto artístico mezcla de texto e ilustración original y creativo. Es importante que ellos vean que hay que cuidar todos los detalles y realizar un objeto que resulte lo más estético posible cuidando el resultado final.

En 3º B ESO se realizarán debates sobre temas propuestos por los alumnos. El tema del zodíaco se incluya también como tema a debate y posteriormente los alumnos de 3 ESO A, realizarán algunas ilustraciones en las que, además de un dibujo referente a esos temas, puedan incluir algún lema o conclusión que consideren relevante.

Los temas tratados en los debates en 3º B ESO estarán relacionados, preferentemente, con la educación en valores, sin menoscabo de que sean tratados desde otras materias y/o tutoría. Éstos son:
Convivencia, Salud, Consumo, No Sexismo, Paz, Afectivo Sexual, Ambiental y Vial.

Se podrán proponer otras actividades relacionadas con: civismo, inteligencia emocional, tests de personalidad, psicotécnicos y lógica.
Se priorizarán los temas que por efemérides o acontecimientos sobrevenidos resulten de mayor interés actual.
Se podrán realizar actividades relacionas con lecturas seleccionadas que se realicen en el aula.
Se podrán incorporar juegos educativos seleccionados por el profesor.
Se podrán realizar talleres de actividades diversas como fotografía, manualidades, papiroflexia, etc.
Se abordarán contenidos sin injerencias en el aprendizaje de otras materias.

El desarrollo de las sesiones de debate comprenderá las siguientes fases:

- Visionado de un documental o película, relacionado con alguno de los temas de educación en valores.
- Podrá completarse la información con consultas en internet u otras fuentes.
- Realización de actividades relacionadas con la proyección: cumplimentar cuestionario, realizar una sinopsis, realizar un trabajo a ordenador, exposiciones orales, lecturas y comentarios de texto, elaborar una redacción o un artículo de opinión. Podrá realizarse individualmente o en equipo, según determine el profesorado encargado.
- Puesta en común, debate, elaboración de murales o presentación de trabajos.

2. Objetivos

Los objetivos fundamentales que pretendemos conseguir son los siguientes:

1. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo.
2. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información siendo críticos y selectivos con la información obtenida.
3. Favorecer la autoestima y la aceptación personal sabiendo reconocer y valorar aquellos aspectos positivos de su carácter y desarrollarlos y aceptar aquellos menos positivos, tratando de corregirlos y transformarlos.
4. Sentir que cada alumno es único en su individualidad, pero también reconocer y estimar los puntos que se tienen en común con los compañeros.
5. Conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, a las particularidades de cada uno siendo tolerantes a su vez con las diferencias.
6. Promover el espíritu cooperativo mediante el trabajo conjunto.
7. Favorecer el desarrollo de la creatividad mediante un trabajo artístico que englobe los contenidos trabajados y los integre con la imagen.
8. Reconocimiento y valoración del trabajo bien realizado mediante las fases del proceso creativo.
9. Desarrollar las curiosidad y la motivación hacia nuevas perspectivas del conocimiento humano.

3. Saberes y contenidos

> Primer trimestre

4ºB ESO

- Búsqueda de información en medios digitales sobre el signo del Zodíaco personal.
- Discriminación de la información útil y de calidad de aquella más superficial.
- Desarrollo de la información obtenida adecuándola al guión de trabajo propuesto.
- Ordenar de manera coherente la información.
- Creación de bocetos para desarrollar el proyecto final.
- Diseñar tipografías y aprender a colocarlas en el formato.
- Conocer aspectos básicos del diseño editorial y aplicarlos a los proyectos personales.
- Maquetación básica siguiendo pautas de composición.
- Encuadernación en distintos formatos y presentaciones.

4ºA ESO

> Segundo trimestre

4ºB ESO

- Desarrollo del boceto final según el proceso de creación hasta terminar la fase creativa.
- Valoración crítica del trabajo realizado hasta conseguir un boceto final definitivo.
- Elaboración del proyecto adecuándonos al boceto utilizando distintos materiales y técnicas.
- Encuadernación de cada proyecto con el papel y material definitivo.
- Presentación al resto de compañeros.
- Realización de podcast para emitirlos en la Radio del Instituto.

4ºA ESO

> Tercer trimestre

4ºB ESO

- Creación de Carteles y lemas referidos a distintos temas que se han debatido en clase.

4ºA ESO

4. Criterios de evaluación

La normativa vigente no contempla la evaluación objetiva de dicha materia. Aún así los criterios que utilizaremos para evaluar los proyectos son los siguientes:

- Interés y motivación en el desarrollo de los proyectos.
- Respeto al trabajo de los compañeros.
- Participación en el desarrollo de las sesiones.
- Realización de las actividades propuestas.