



DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
CURSO
2024/2025**



IES "Santiago Grisolia". Cuenca

ÍNDICE

1.- Introducción. La importancia de programar.....	2
2.- Consideraciones generales.....	3
2.1.- Marco normativo.....	3
2.2. Contextualización.....	5
Características del Centro y del Alumnado.....	7
Características del departamento.....	8
3.- Objetivos.....	9
3.1.- Objetivos generales de etapa ESO.....	9
Características y objetivos del área en la ESO.....	11
3.2.- Objetivos generales de etapa BACHILLERATO.....	12
Características y objetivos del área en BACHILLERATO.....	14
4.- Competencias clave y perfil de salida del alumnado.....	15
4.1. Contribución de la asignatura a la consecución de las Competencias Clave.....	16
5.- Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación.....	18
5.1. Saberes básicos.....	18
5.2. Competencias específicas.....	19
5.3. Criterios de evaluación.....	20
5.4. Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos en las Unidades de Programación. Secuenciación y temporalización.	21
6.- Metodología.....	22
6.1. Los métodos de trabajo.....	22
6.2. Agrupamientos. Organización de espacios y tiempos.....	22
6.3. Materiales y recursos didácticos.....	23
7.- Medidas de inclusión educativa.....	23
8.- Plan de Lectura. Aportaciones desde el área.....	27
9.- Evaluación.....	28
9.1. Qué evaluar. Cómo evaluar. Cuándo evaluar.....	28
9.2. Calificación y recuperación del proceso de aprendizaje.....	33
9.3. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente.....	37
10. Plan de actividades complementarias.....	39

ANEXOS:

Anexo I. Unidades de Programación 1º de la ESO PAPV. Anexo

II. Unidades de Programación 2º de la ESO EPVA. Anexo III.

Unidades de Programación 3º de la ESO EPVA. Anexo IV.

Unidades de Programación 4º de la ESO EPVA.

Anexo V. Unidades de Programación 1º de Bachillerato Dibujo Técnico I.

Anexo VI. Unidades de Programación 2º de Bachillerato Dibujo Técnico II.

1.- Introducción. La importancia de programar

La Ley Orgánica 3/2020 del 29 de diciembre que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006 (en adelante **LOMLOE**) recoge en su preámbulo tanto la Declaración de la UNESCO (mayo, 2015) para garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad para proveer oportunidades de aprendizaje permanente para todos, así como la obligación de los Estados de cumplir la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas (1998).

De este modo, la LOMLOE obedece a una concepción de educación global, interdisciplinar y orientada hacia el objetivo de construir sociedades mejores a través de una educación que haga mejor al ser humano.

La programación del área se dirige a estos mismos objetivos, garantizar una práctica docente que posibilite un escenario de aprendizaje y crecimiento personal a nuestros alumnos y alumnas utilizando como herramienta base la alfabetización audiovisual para que puedan comprender el mundo que le rodea, desenvolverse en él y formar parte de una ciudadanía activa y consciente que contribuya a construir su propia realidad.

Toda programación debe responder a cinco preguntas clave: ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar? ¿cuándo enseñar? ¿qué, cómo y cuándo evaluar? y, por último, ¿cómo ha sido mi tarea como docente? Estas cuestiones exigen un modelo abierto y flexible atendiendo a la diversidad del trabajo diario y de la propia aula.

En consecuencia, con la programación se pretende potenciar la **reflexión**, **mejorar** nuestra práctica docente y **adecuar** la respuesta educativa al contexto cambiante de cada aula y cada alumno/a. Los apartados que conforman esta programación didáctica se ajustan a lo establecido en el artículo 8.2 de la Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha.

2.- Consideraciones generales

La siguiente programación desarrolla el currículo de las materias de Proyectos de Artes Visuales en 1º ESO, Educación plástica, visual y audiovisual en 2º, 3º y 4º de la ESO y Dibujo Técnico I y II en 1º y 2º de Bachillerato respectivamente. Se ajusta ya a la nueva Ley de Educación (**LOMLOE**) para todos los niveles.

El área promueve el uso de un lenguaje plástico y/o visual contribuyendo a la adquisición de las competencias clave debido a su carácter transversal e interdisciplinar. La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

2.1.- Marco normativo

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).

Real Decreto 732/1995, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).

Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha.

Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).

Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).

Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre)

Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).

Orden 166/2022, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).

Orden 121/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Infantil y Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).

Orden 169/2022, de 1 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).

Orden 184/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Infantil en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

Orden 185/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

Orden 187/2022 de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

2.2. Contextualización

El desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de Centro (**PEC**), documento programático que define la identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El PEC y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

El IES “Santiago Grisolia” fue creado en 1990 y lleva con orgullo el nombre de este ilustre Bioquímico, premio Príncipe de Asturias y uno de los pioneros mundiales en impulsar el proyecto Genoma Humano.

Hay unanimidad del Claustro en considerar importante estos aspectos:

- Dar importancia tanto a la adquisición de conocimientos y capacidad de investigación como al desarrollo de valores como el espíritu crítico, capacidad de diálogo, solidaridad, ...
- Tener siempre presente el desarrollo evolutivo del alumnado, así como las necesidades educativas que individualmente presentan.
- Fomentar actitud abierta y receptiva hacia los cambios continuos que se producen por los avances sociales, culturales y tecnológicos.
- Potenciar la incorporación de las Nuevas Tecnologías como recurso didáctico.
- Tener presente en el desarrollo del proceso educativo las características concretas e individuales de nuestro alumnado y su contexto sociocultural.
- Fomentar el orden y la disciplina en el aula y centro para un adecuado ambiente de enseñanza – aprendizaje.
- Mantener el programa de absentismo para fomentar la igualdad de oportunidades a todos los alumnos.
- Cada departamento adapta la línea metodológica más adecuada a su ámbito de conocimiento y la expresa en su proyecto curricular.

El Centro, aun manteniendo que es la familia de cada alumno la que debe decidir qué valores desea inculcar en él, la educación y la convivencia se desarrollan en un marco de tolerancia y respeto a la libertad individual, a las convicciones de cada uno y la interculturalidad. Se inculcará:

- El sentido de la responsabilidad.
- La valoración del esfuerzo personal como factor de superación.
- La satisfacción por el trabajo bien hecho.
- El sentimiento de solidaridad hacia los demás como método para lograr una sociedad más justa.
- El respeto a la diversidad reconociendo y valorando la riqueza que suponen las diferencias de raza, sexo, edad condición física e intelectual.
- Optar por la coeducación como opción pedagógica mediante la cual intentamos eliminar cualquier tipo de trato diferente por razón de sexo.
- Conseguir que la diferencia positiva entre la situación inicial de nuestros alumnos y alumnas y su situación al terminar sus estudios, sea la máxima posible tanto en su formación humana como académica.
- Alcanzar un grado básico de educación cívica y de respeto entre todos los miembros de la Comunidad Escolar.
- Realizar apoyos en el mayor número de horas posible y a grupos reducidos para mejorar el nivel escolar de los alumnos con desfase escolar.
- Proporcionar al alumnado la igualdad real de oportunidades de acceso a los medios educativos, teniendo en cuenta que este centro atiende a alumnos con necesidades educativas, especialmente motóricas.
- Proporcionar al alumnado instrumentos de análisis y valoración de las diferentes realidades socioculturales de nuestro contexto. Capacitarlos, por tanto, para combatir los prejuicios estereotipos y tópicos culturales para generar actitudes positivas hacia la diversidad.
- Mejorar los hábitos de higiene en un sentido amplio: respeto a la prohibición de fumar, limpieza del inmueble y exteriores, nivel de ruido producido por el alumnado.
- Realizar la oferta educativa más amplia posible, en el ámbito de su competencia y de las posibilidades organizativas, a efectos de atender la diversidad de intereses y motivaciones en todas las etapas educativas.

Características del Centro y del Alumnado

Características del centro: Se trata de un centro clasificado según resolución de 14-09-2006 de difícil desempeño.

Características del entorno: Los alumnos proceden principalmente de los barrios de Villarromán, San Fernando y Villaluz. Pisos de calidad media alta en el barrio de San Fernando. En Villarromán se combinan viviendas de protección oficial en régimen de alquiler con posibilidad de adquisición subvencionada con viviendas unifamiliares de calidad media-alta. Varias viviendas tuteladas de Aldeas Infantiles y Cruz Roja que acogen a jóvenes de riesgo social y menores emigrantes. En cuanto al nivel de calidad de vida hay grandes contrastes. Por una parte, las familias de las viviendas de protección oficial con problemas graves de paro o empleo no estable –e incluso adaptación, entre las que se incluyen algunas de etnia gitana–, varios casos de alumnos en acogida en Aldeas infantiles provenientes de familias muy desestructuradas, y por otro, unidades familiares en las que mayoritariamente trabajan ambos cónyuges y tienen cierta solvencia económica.

Características de nuestro alumnado: Alumnos de integración tardía en el sistema educativo con graves carencias lingüísticas y en sus competencias o conocimientos básicos que según el artículo 79 de la LOE deberá definirse un programa específico para darles respuesta educativa acorde con sus necesidades serán incluidos en este proyecto de innovación.

Alumnos pertenecientes al grupo de interculturalidad y cohesión social: de minorías étnicas, de familias desestructuradas, alumnos en acogida, o con grave riesgo de abandono escolar o que no ofrecen modelos adecuados de comportamiento, alumnado desmotivado, sin habilidades “para el éxito” con escaso control de las situaciones, expectativas alejadas del mundo académico, con escasa resistencia a la frustración y escasa valoración del trabajo académico. A estas situaciones se añaden un grado de fracaso muy elevado que genera un número de repetidores por curso muy alto. Todos estos factores sumados producen situaciones en las que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve afectado muy negativamente.

Características del Departamento

El Departamento de Artes Plásticas del Instituto de Enseñanza Secundaria “Santiago Grisolía” de Cuenca está compuesto en el presente curso 2024-2025 por las siguientes profesoras que imparten los grupos que se reseñan:

María Luz Gil Nieto. Jefa de Departamento.

1º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología	Dibujo Técnico I
2º de Bachillerato - Ciencias y Tecnología	Dibujo Técnico II
1º B – D de ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales
2º A de ESO	Educación plástica, visual y audiovisual
2º E de ESO	Educación plástica, visual y audiovisual
4º A – B – DIVER de ESO	Expresión Artística

María José Sequí Moya.

1º A ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales
2º B de ESO	Educación plástica, visual y audiovisual
2º C de ESO	Educación plástica, visual y audiovisual
2º D de ESO	Educación plástica, visual y audiovisual
3º A	Educación plástica, visual y audiovisual
3º B	Educación plástica, visual y audiovisual
3º C	Educación plástica, visual y audiovisual
3º DIVER	Educación plástica, visual y audiovisual
4º A – B – C	Expresión Artística

María Josefa Yuste. (Departamento de Francés).

1º E de ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales
-------------	---

Gonzalo Martínez Bello (Departamento de Tecnología).

1º C - D de ESO	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales
-----------------	---

Total 42 horas del Departamento

La reunión de la CCP será los martes a tercera hora.

La reunión del Departamento será los lunes a tercera hora.

La reunión semanal de departamento tendrá como contenido:

- Información de los temas tratados en la Comisión de Coordinación Pedagógica.
- Adquisición de materiales y otras necesidades.
- Análisis de legislación.
- Desarrollo y seguimiento de la programación.
- Coordinación de las actividades complementarias y escolares.
- Actividades de actualización y formativas.
- Análisis y valoración de los resultados académicos.
- Análisis y valoración de los planes de trabajo individualizados.
- Análisis de la práctica docente, reflexionando sobre resultados, material

aportado, conveniencia y aprovechamiento de las actividades, práctica de calificación y orden en la programación de los contenidos.

- Confección de la memoria final del curso.

3.- Objetivos

3.1.- Objetivos generales de etapa ESO

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos. A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo. Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que, a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Partiendo de los principios y fines que los artículos 1 y 2 de la LOE-LOMLOE preceptúan, los objetivos de la ESO se concretan en el artículo 23 de este cuerpo normativo. Asimismo, en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. Dichos objetivos serían:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. Este objetivo contribuye a lograr el desarrollo integral del alumnado en las diferentes dimensiones de su personalidad lo que conecta con el objetivo a) del artículo 34 de la LECM dedicado a definir los objetivos del currículo.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Este objetivo conecta con el d) del artículo 34 de la LECM, pues promueve la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. Este objetivo, en lo que concierne a la lectura, tiene relación directa con las premisas que establece la citada Orden 169/2022, de 1 de septiembre, que en su artículo 5.2.b recoge que: *“Es responsabilidad de todo el profesorado la inclusión de los objetivos y contenidos del*

plan de lectura en sus programaciones de aula para asegurar la mejora de la competencia lectora, el hábito lector y el placer de leer”.

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

Características y objetivos del área en la ESO.- La expresión artística es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias. La Educación Plástica, además, es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del

conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa.

Como principios que orientan la actividad educativa en esta materia señalaremos los siguientes:

- * Potenciar la creatividad frente a modelos más reproductivos.
- * Usar los lenguajes y mensajes audiovisuales promoviendo la igualdad, los derechos humanos, los comportamientos democráticos y la defensa del medio ambiente.
- * Fomentar el espíritu crítico como herramienta para los procesos de adquisición de conocimiento.
- * Recurrir a los métodos activos que favorecen en esta área de manera notable los aprendizajes.
- * Trabajar el aprendizaje significativo del alumno, fomentando la curiosidad, la aplicación de un enfoque creativo y activo a la resolución de problemas, y la realización de proyectos prácticos que se plasmen en productos finales.

3.2.- Objetivos generales de etapa BACHILLERATO

- a) Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prevenir, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

- e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.
- f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.
- g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) 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, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) 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 al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

Características y objetivos del área en BACHILLERATO.- Se imparte la asignatura de Dibujo Técnico. El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos, proyectos tecnológicos y artísticos, diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras, saber comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, etc.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo con la norma en los sistemas de representación convencionales: conocimiento de las principales normas de dibujo, capacidad de abstracción, la compleja información gráfica que nos rodea, representación de espacios y objetos, elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

4.- Competencias clave y perfil de salida del alumnado

Programamos con el fin de potenciar el aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto del s.XXI (Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018. Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018).

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio) establecen que las competencias clave son:

- a) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)**
- b) Competencia plurilingüe. (CP)**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)**
- d) Competencia digital. (CD)**
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)**
- f) Competencia ciudadana. (CC)**
- g) Competencia emprendedora. (CE)**
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)**

Para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de descriptores operativos (por cada una de las competencias) que constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada ámbito o materia.

El apartado 2 del artículo 11 de los cuerpos normativos citados anteriormente, define el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica como las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizarla. El perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta.

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

4.1. Contribución de la asignatura a la consecución de las Competencias Clave.

El Decreto 83/2022 del 12 de julio indica cómo las unidades de programación se relacionan con las competencias específicas de cada materia y cómo cada competencia específica está relacionada con determinados descriptores operativos.

Competencia en comunicación lingüística (CCL). Será desarrollada durante todo el curso ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. Por otra parte, el uso de textos literarios para crear a partir de ellos ilustraciones o imágenes en diferentes soportes, así como para recontar la historia en formatos visuales es frecuente a lo largo del curso. También se trabaja la relación texto/imagen en formatos mixtos como la poesía visual, el estudio de la tipografía en la composición gráfica, etc.

Competencia plurilingüe (CP). En muchas ocasiones se utilizan recursos en inglés/francés a un nivel accesible para el alumnado.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM). Contribuye a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizando en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión se contribuirá a la adquisición de las competencias en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital (CD). Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o

programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, algo que será imprescindible tanto como herramienta en su vida cotidiana como para desarrollar su potencial artístico y creativo.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos para culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencia ciudadana (CC). A través del respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Competencia emprendedora (CE). Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. Favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

5.- Saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación

5.1. Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: *“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”*. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el Decreto 82/2022, de 12 de julio. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida.

Los saberes básicos se introducen gradualmente y de manera interrelacionada, organizados en cuatro grandes bloques (1º, 2º y 3º ESO, 1º y 2º Bachillerato-DT1 y DT2), dos bloques (4º ESO):

1º ESO – PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	
«El proceso creativo»	<i>Comprende las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo, desde la investigación, planificación y ejecución. Es transversal con los otros bloques.</i>
«El arte para entender el mundo»	<i>Incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual del entorno, así como los saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.</i>
«Experimentación con técnicas artísticas»	<i>Comprende las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas que se llevan a cabo en las distintas etapas del proceso creativo.</i>
«La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»	<i>Comprende las colaboraciones en las propuestas de la comunidad educativa haga, relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos (música en las aulas...).</i>

2º/3º ESO – EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	
“Patrimonio artístico y cultural”	<i>Incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.</i>
“Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica”	<i>Engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.</i>
“Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos”	<i>Comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.</i>
“Imagen y comunicación visual y audiovisual”	<i>Incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la</i>

	<i>comunicación visual y audiovisual.</i>
--	---

4º ESO – EXPRESIÓN ARTÍSTICA	
«Técnicas graficoplásticas»	<i>Recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.</i>
«Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia»	<i>Permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos previamente en la materia de EPVA.</i>

1º y 2º BACHILLERATO – DIBUJO TÉCNICO 1 y 2	
«Fundamentos geométicos»	<i>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, así como la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.</i>
«Geometría proyectiva»	<i>Adquisición de los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a problemas constructivos o de interpretarlas para su ejecución.</i>
«Normalización y documentación gráfica de proyectos»	<i>Comprende los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.</i>
«Sistemas CAD»	<i>Comprende la aplicación de técnicas de representación gráficas adquiridas, utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo se hará de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.</i>

5.2. Competencias específicas

Los artículos 2.c del **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, y del **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, consideran las competencias específicas como: *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”*.

En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. La segunda y tercera competencia permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera

individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización. Las competencias cuarta y quinta desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica. La competencia sexta integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones. La competencia séptima comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico y por último en la competencia octava el alumnado producirá obras artísticas individuales o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

En el Anexo II del Decreto 82 y 83/2022, de 12 de julio, se detallan estas competencias para cada asignatura que aparecen incluidas en esta programación en cada una de las Unidades previstas en relación con los saberes básicos, criterios de evaluación y descriptores operativos implicados.

5.3. Criterios de evaluación

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: *“referentes 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 o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”*. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82 y 83/2022, de 12 de julio.

Estos criterios de evaluación están incluidos en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio para cada asignatura y que aparecen incluidos en el diseño de las Unidades de Programación relacionados con el resto de los elementos programático.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas. Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

5.4. Organización de los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación y descriptores operativos en las Unidades de Programación. Secuenciación y temporalización.

En el desarrollo de las Unidades de Programación estructuraremos y secuenciaremos los saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación a través de tareas y actividades intentando contemplar un componente interdisciplinar en el producto final que se persigue.

Anexo I. Unidades de Programación 1º de la ESO Proyectos de Artes Plásticas y Visuales.

Anexo II. Unidades de Programación 2º de la ESO Educación plástica, visual y audiovisual.

Anexo III. Unidades de Programación 3º de la ESO Educación plástica, visual y audiovisual.

Anexo IV. Unidades de Programación de 4º de la ESO Expresión Artística.

Anexo V. Unidades de Programación correspondientes a 1º de Bachillerato, Dibujo Técnico I.

Anexo VI. Unidades de Programación correspondientes a 2º de Bachillerato, Dibujo Técnico II.

6.- Metodología

6.1. Los métodos de trabajo

Se utilizarán las siguientes estrategias de trabajo:

-Dirigidas a promover la construcción social del aprendizaje, la participación, la motivación, la significatividad y funcionalidad del aprendizaje, la cooperación y colaboración entre los compañeros y la experimentación del éxito académico de todo el alumnado.

-Las actividades de aprendizaje serán graduadas, abiertas, realizables y diversificadas atendiendo a los diferentes niveles y capacidades.

-La utilización, de manera equilibrada, de la estructura de aprendizaje individual, en pequeño grupo y en gran grupo.

-Presentar los contenidos retomando lo aprendido anteriormente utilizando diversos lenguajes (orales, escritos, icónicos, gráficos...) de tal modo que lleguen con facilidad a la mayoría de los alumnos.

-Dar más importancia a las técnicas y estrategias que favorezcan la experiencia directa, la reflexión y la expresión y la relación con el entorno más inmediato de los alumnos.

-Desarrollar métodos por los que el alumno pueda regular su propio aprendizaje y participe de su evaluación.

-Promover el aprendizaje entre iguales fomentando la cooperación y la inclusión.

-Articular los contenidos mediante proyectos de trabajo o actividades globalizadoras (individuales, en grupo).

6.2. Agrupamientos. Organización de espacios y tiempos

La organización de los espacios y los tiempos y los grupos deberá favorecer el que se produzcan situaciones diversas dentro del aula: trabajo individual, en pequeño grupo y en gran grupo, actividades comunes y actividades diferenciadas, actividades compartidas con otras áreas, etc. Así facilitaremos el aprendizaje colaborativo, interdisciplinar, se posibilitará la relación entre alumnos integrando a los que necesiten apoyo educativo, flexibilizando la distribución del aula según las tareas a realizar, etc.

6.3. Materiales y recursos didácticos

Respecto a los materiales y recursos didácticos utilizaremos:

- * Material didáctico cercano a los intereses del alumnado, principalmente práctico y manipulativo.
- * Otros materiales como periódicos, diseño corporativo de empresas, libros de arte y artistas, webs institucionales, de museos, materiales de deshecho, imágenes del entorno próximo, documentos audiovisuales (películas, documentales, programas tv), de tipo digital, etc.
- * Recursos del entorno y de la ciudad: salidas de campo, a instituciones, exposiciones, talleres...
- * Los materiales deberán ser asequibles para todos y que favorezcan la inclusión educativa.
- * Se utilizarán video tutoriales, presentaciones y material específico, explicaciones y ejemplificaciones de contenidos, resolución de problemas, etc.
- * Recursos TIC para facilitar el acceso a materiales didácticos de refuerzo, obtención de información adicional, fuentes bibliográficas, etc., así como para la comunicación con las familias.

7.- Medidas de inclusión educativa

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”.*

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado. El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en

función de sus necesidades, intereses y motivaciones.

Así se contemplan medidas que debe adoptar la propia **Consejería de Educación (artículo 5) y medidas que atañen al propio centro (artículo 6)** en el marco de su proyecto educativo.

Otras son **medidas que hay que adoptar en el aula (artículo 7) que contemplan** las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción (talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales) y las estrategias organizativas de aula (los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada).

La realidad de grupos de alumnos en nuestra materia es heterogénea, presentando todos ellos diferentes niveles de maduración personal, así como de intereses, motivaciones y capacidades. Debemos atender a esa diversidad para garantizar la inclusión educativa ajustando nuestra respuesta educativa a la pluralidad de nuestros alumnos.

En este sentido, se tendrán en cuenta las siguientes medidas:

- Comprobar que las competencias y capacidades que se desarrollan desde la programación son equilibradas, no limitándose a las cognitivas sino también a las de equilibrio personal, de relación interpersonal, de inserción social, etc.
- Delimitar unos contenidos que sean básicos y con carácter más funcional. De ese modo se configuran unos “mínimos” para todo el grupo a partir de los cuales se puede proceder a la atención a la diversidad en función de la adaptación que de los mismos hagamos, y favoreciendo la autonomía del alumnado
- Diversificar las vías de acceso a los contenidos (estrategias, actividades, recursos didácticos... variados y diferenciados).
- Introducir estructuras de aprendizaje en el aula para posibilitar el aprendizaje cooperativo.
- Una vez identificadas y analizadas las necesidades específicas de apoyo educativo y el contexto escolar y familiar, se les elaborará el PTI (Plan de trabajo individualizado) correspondiente. El referente para su realización será la Programación. Se partirá de los objetivos, contenidos y estándares de aprendizaje evaluables de la materia, así como de las competencias básicas.

En relación con la **evaluación**, para una adecuada atención a la diversidad es preciso:

- Seleccionar instrumentos y técnicas diversas tanto cuantitativas como cualitativas (observación, entrevistas, trabajos realizados, actitudes...) que resulten adecuados al contexto y a las necesidades educativas especiales.
- Realizar la evaluación inicial al comienzo de cada Unidad didáctica, para averiguar los conocimientos previos sobre los que asentar el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Evaluar también el contexto escolar donde se desarrolla el proceso de enseñanza/aprendizaje, con el uso de procedimientos diversos.
- Diseñar actividades que impliquen la evaluación de competencias adquiridas y, siempre que sea posible, la autoevaluación.
- Elaborar, si es preciso, instrumentos específicos para la evaluación de los alumnos que requieran un plan de trabajo específico.

Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8): son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo sino que son adaptaciones (metodológicas, de profundización, de recuperación, etc.) de acceso al currículo. Se llevarán a cabo a través de **Planes de Trabajo Individualizados**.

Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15). Implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado.

El **Plan de Trabajo Individualizado** contemplará los indicadores de las competencias que el alumno y la alumna debe alcanzar en el área o las áreas de conocimiento, datos relevantes del alumnado, historia personal, historial educativo, necesidades educativas específicas, orientaciones, áreas que requieren apoyo educativo, áreas que se modifican significativamente, materiales curriculares de apoyo, organización de los apoyos y seguimiento de la colaboración con la familia. Se adjuntarán los indicadores adaptados a trabajar en cada materia.

8.- Plan de Lectura. Aportaciones desde el área.

OBJETIVOS: Mejorar la expresión oral y escrita. Utilizar vocabulario específico adecuado. Consultar lecturas y documentos de referencia. Saber resumir, esquematizar, seleccionar. Extraer conclusiones, comprender y establecer relaciones cronológicas o de causa-efecto entre una serie de acciones. Considerar alternativas, elaborar hipótesis, diferenciar hechos de opiniones y suposiciones, etc. Saber describir, narrar, explicar, razonar, justificar y valorar información propia y ajena.			
ACTIVIDADES	TEMPORALIZACIÓN / RESPONSABLES	RECURSOS	INDICADORES
1.- Elaboración y presentación de proyectos ligados a las unidades didácticas.	A lo largo del todo el curso. Profesorado del Departamento.	Uso de libros de lectura, búsqueda en internet, uso de programas informáticos de presentaciones, etc. Uso de las TIC.	Corrección de la expresión oral y escrita. Orden y precisión. Manejo de programas. Colaboración. Participación.
2.- Práctica de comprensión de enunciados, de problemas, de supuestos prácticos.	A lo largo del todo el curso. Profesorado del Departamento.	Ejemplos del libro, de apuntes, de tareas y actividades. Uso de las TIC.	Practicar la lectura en silencio y la lectura comentada. Saber contar con tus propias. Relacionar. Elaborar hipótesis. Manifestar opiniones.
3.- Realizar panfletos, murales, guiones, pósteres, etc	A lo largo del todo el curso. Profesorado del Departamento.	Libros. Internet. Presentaciones. Uso de las TIC.	Cuidar la redacción, el uso de siglas, acrónimos. Valorar el diseño, la colocación de tipología e imagen. Cuidar la redacción.
4.- Debates y discusiones razonadas.	A lo largo del todo el curso. Profesorado del Dpto.	Libros. Internet. Presentaciones. Uso de las TIC.	Valorar el diálogo razonado, saber escuchar, empatía, aprender de los otros.

9.- Evaluación

Como señala la **Orden 186/2022**, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, la evaluación se centrará en la adquisición de las competencias clave a través de un proceso continuo, sistemático y con valor formativo. Además, la evaluación deberá garantizar el correcto progreso de los aprendizajes y establecer elementos de recuperación y de potenciación de los saberes tratados. Por otro lado, ese valor formativo deberá aplicarse también a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para establecer las correcciones necesarias para la mejora continua.

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

9.1. Qué evaluar. Cómo evaluar. Cuándo evaluar.

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que **la evaluación perseguirá** la consecución de los objetivos de etapa y el grado de adquisición de las competencias clave. Para ello se servirá de los criterios de evaluación prescritos.

Para poder obtener información detallada del alumnado en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas, utilizaremos los siguientes **instrumentos de evaluación**:

Registro de Observación (RO). Actitud del alumno, observación del trabajo, de su participación y colaboración, de su relación con los compañeros, del uso del material, etc.

Cuaderno de Clase (CL). Limpieza, orden, confección, desarrollo de las tareas, corrección, etc.

Análisis de las producciones (AP). Valoración de los productos a realizar (individuales, en grupo) y de los trabajos que reflejen el uso de los contenidos dados.

Pruebas Objetivas (PO). Combinando la exposición de temas, ideas, investigaciones así como la respuesta a enunciados, cuestiones, problemas que se puedan formular en relación siempre a los saberes de la unidad correspondiente.

Autoevaluación y coevaluación (AC). El alumno valora su propio trabajo y aprendizaje de forma individual y en relación con el grupo y el profesor.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se prima la realización de tareas en el aula, permitiendo al docente supervisar todo el proceso creativo, técnicas utilizadas, materiales, así como las dinámicas que se establecen tanto en los proyectos individuales como los grupales. Por tanto, es fundamental el Registro de Observación (RO) como herramienta de evaluación en esta materia.

Al no establecerse diferenciación entre saberes básicos, medios, o avanzados, se considerará que el alumno ha adquirido los mínimos necesarios para superar la materia cuando llegue el nivel medio de la rúbrica que se va a utilizar en la calificación. Para ello, entre otras herramientas, se utilizarán las rúbricas detalladas a continuación:

Rúbrica de calificación de los trabajos grupales:

Ítems	0/3	3/4 Mínimos	5/6	7/8	9/10
<p>Conocimiento contenidos</p> <p>Descriptor operativos relacionados con los saberes básicos trabajados</p>	<p>No sabe prácticamente nada de los contenidos trabajados. No entiende las explicaciones de sus compañeros ni de la profesora.</p>	<p>Conoce los contenidos mínimos para poder trabajar, pero desarrolla el trabajo con dificultad debido a sus carencias. Necesita ayuda de sus compañeros y de la profesora.</p>	<p>El conocimiento de los contenidos es básico pero le permite trabajar con un nivel medio.</p>	<p>Controla bastante los contenidos, puede tener dudas puntuales que comprende cuando se le explica</p>	<p>Controla los contenidos totalmente, explicando a sus compañeros las dudas que les puedan surgir.</p>
<p>Autonomía en el trabajo</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:</p>	<p>No trabaja nada si no se le pide una tarea concreta y sin supervisión. Se detiene constantemente.</p>	<p>Trabaja dentro del grupo en aquellas tareas que sus compañeros le indican, pero necesita constantemente la aprobación de aquel alumno que le solicitó la tarea.</p>	<p>Trabaja con autonomía en las tareas que le han adjudicado, acabándolas solo.</p>	<p>Supervisa a otros compañeros, realiza sus tareas y aporta sugerencias a la organización.</p>	<p>Organiza las tareas y lidera al grupo de forma positiva, aceptando las sugerencias de los otros miembros.</p>
<p>Manejo del material utilizado</p> <p>Descriptor operativos relacionados con los saberes básicos trabajados</p>	<p>No sabe cómo manejar el material utilizado. Trabaja mal y desconoce lo más básico de la técnica. Es fácil que sus compañeros tengan que repetir su trabajo porque no se pueda usar.</p>	<p>Sabe la teoría de utilización del material pero lo trabaja con torpeza. El resultado no es bueno. Los fallos serán corregidos por el grupo antes de la entrega</p>	<p>Conoce como utilizar el material pero no es especialmente habilidoso. La calidad no es mala del todo.</p>	<p>Controla bastante la técnica, pero su trabajo tiene pequeños fallos. El resultado es bueno.</p>	<p>Controla totalmente la técnica, No tiene ningún fallo y es capaz de ayudar a sus compañeros cuando tienen problemas.</p>
<p>Limpieza</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p>	<p>No limpia casi nunca. Sale del aula cuando suena el timbre y no participa en los turnos de limpieza si no se le obliga.</p>	<p>Hay que recordarle los turnos de limpieza. Limpia superficialmente, Evitando si puede alguna parte. Algún día puede olvidársele.</p>	<p>Limpia cuando le toca sin que se le tenga que recordar, pero solo lo estrictamente necesario.</p>	<p>Recuerda los turnos de limpieza y limpia cuando le toca de forma adecuada.</p>	<p>Sabe los turnos y limpia cuando otro compañero se va sin limpiar. Limpia el aula cuando es necesario aunque no lo haya ensuciado su grupo.</p>
<p>Gestión de los conflictos</p> <p>Comunicación lingüística</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p>	<p>No sabe dialogar. Grita cuando hay que tomar decisiones para imponerse. Cuando la decisión no es de su agrado no la acepta y se enfada. No participa</p>	<p>Grita al dialogar, le cuesta aceptar las decisiones que no son de su agrado pero al final termina aceptando lo que dice el grupo/ Actúa pasivamente</p>	<p>Eleva la voz, e intenta razonar su postura, pero no resulta convincente. Acata las decisiones de los demás/ Manipula a los compañeros para obtener lo que quiere.</p>	<p>Dialoga con corrección, aunque tiende a elevar un poco la voz e intentar imponerse.</p>	<p>Gestiona las opciones de los demás, actuando como mediador. Halla soluciones intermedias que contentan a todo el grupo.</p>
<p>Gestión del comportamiento</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p>	<p>No sabe controlarse habla constantemente o los distrae. Se levanta de su sitio. Molesta a otros grupos. No obedece cuando se le llama la atención.</p>	<p>Habla bastante pero no llega a molestar excesivamente. Se levanta puntualmente pero responde a las llamadas de atención.</p>	<p>Habla bastante con sus compañeros en voz baja, pero no molesta. No se levanta de su sitio.</p>	<p>Habla muy poco con sus compañeros y generalmente sobre el trabajo.</p>	<p>No habla casi nunca a no ser que la tarea lo requiera. Pide silencio dentro del grupo cuando el tono de voz es muy alto.</p>

Rúbrica de calificación trabajos individuales:

Ítems	0/3	3/4 Mínimos	5/6	7/8	9/10
<p>Conocimiento contenidos</p> <p>Descriptores operativos relacionados con los saberes básicos trabajados</p>	<p>No sabe prácticamente nada de los contenidos trabajados. No entiende las explicaciones de sus compañeros ni de la profesora.</p>	<p>Conoce los contenidos mínimos para poder trabajar, pero desarrolla el trabajo con dificultad debido a sus carencias. Necesita ayuda.</p>	<p>El conocimiento de los contenidos es no es alto pero le permite trabajar con un nivel medio.</p>	<p>Controla bastante los contenidos, puede tener dudas puntuales que comprende cuando se le explica.</p>	<p>Controla los contenidos totalmente, explicando a sus compañeros las dudas que les puedan surgir. Acaba antes y puede participar como "sabio" en otros grupos.</p>
<p>Manejo del material utilizado</p> <p>Descriptores operativos relacionados con los saberes básicos trabajados</p>	<p>No sabe cómo manejar el material utilizado. Trabaja mal y desconoce lo más básico de la técnica.</p>	<p>Sabe la teoría de utilización del material pero lo trabaja con torpeza. El resultado no es bueno.</p>	<p>Conoce como utilizar el material pero no es especialmente habilidoso. La calidad no es mala del todo.</p>	<p>Controla bastante la técnica, su trabajo tiene pequeños fallos. El resultado es bueno.</p>	<p>Controla totalmente la técnica. Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas.</p>
<p>Creatividad</p> <p>Competencia de aprender a aprender e iniciativa personal</p>	<p>Copia de sus compañeros de grupo o de algún dibujo ya existente./ Se bloquea ante el folio en blanco</p>	<p>No puede dibujar desde el folio en blanco por carencia de ideas. Hay que sugerirle un tema y concretar bastante para romper su bloqueo. El resultado es un estereotipo visual.</p>	<p>No hay ofrecerle ayuda para que comience a trabajar, pero sus creaciones no son muy originales.</p>	<p>Intenta realizar variaciones originales de las soluciones más comunes. Experimenta un poco con la técnica</p>	<p>La solución aportada es propia, novedosa. Ha realizado, además, alguna otra opción antes de decidirse por esta.</p>
<p>Presentación</p> <p>Competencia de aprender a aprender e iniciativa personal</p>	<p>No entrega el trabajo sobre el soporte pedido o con un tamaño inadecuado. El trabajo está sucio.</p>	<p>El trabajo entregado está bastante sucio, con el soporte adecuado/ El trabajo no está muy sucio pero el soporte no es el adecuado o el tamaño es incorrecto.</p>	<p>El trabajo está sobre el soporte y con el tamaño solicitado pero está sucio</p>	<p>El trabajo está sobre el soporte y con el tamaño solicitado está limpio con pequeños fallos.</p>	<p>El trabajo está sobre el soporte y con el tamaño solicitado y está muy limpio.</p>

Rúbrica de calificación actividades y pruebas individuales (Dibujo Técnico y Geometría): Competencias específicas relacionadas con los saberes básicos de Dibujo Técnico aplicado a proyectos, los ítems a evaluar van a referirse solo a los contenidos y a la calidad del trazado.

9-10	la ejecución de todas las partes del ejercicio es la correcta, la limpieza y la exactitud del trazado son óptimas.
7-8	-la ejecución del ejercicio es correcta pero la limpieza y la exactitud del trazado son malas. -la ejecución del ejercicio tiene pequeños fallos en alguna de las partes, pero la limpieza y la exactitud del trazado son aceptables. -la ejecución de todas las partes del ejercicio es la correcta, la limpieza y la exactitud del trazado son óptimas, pero ha cometido un despiste al reproducir gráficamente el enunciado.
6	- el ejercicio ha sido bien planteado, el alumno lo ha ejecutado casi en su totalidad, pero la limpieza y la exactitud del trazado son pésimos. - el ejercicio ha sido bien planteado, el alumno no lo ha terminado o ha cometido fallos, pero la limpieza y la exactitud muy buena.
5	- el ejercicio está correctamente planteado y su ejecución comenzada pero el alumno no ha sido capaz de terminarlo o lo ha hecho mal. El trazado y la exactitud son malos.
4	no comprende bien el ejercicio, pero realiza con limpieza algunos trazados sencillos y controla algunos conceptos básicos. Ha sido capaz de reproducir gráficamente el enunciado
3	- no comprende el ejercicio y falla en trazados básicos. La limpieza y la exactitud son bastante deficientes. No ha sido capaz de reproducir gráficamente el enunciado en su totalidad o lo ha hecho de forma errónea.
2	- no comprende el ejercicio, no ha sido capaz de reproducir gráficamente el enunciado, pero intenta algún trazado básico sin conseguirlo y la limpieza es muy deficiente.
1/0	- Deja el ejercicio casi en blanco, no controla ningún trazado

Para poder llevar una evaluación continua, formativa e integradora, las **fases de evaluación** serán:

- Evaluación inicial** al comienzo de cada unidad de programación.
- Evaluación continua** a lo largo del curso escolar con el seguimiento de la adquisición de las competencias claves y el logro de los objetivos.
- Evaluación formativa** con el objeto de detectar y corregir los posibles errores, favoreciendo el *feedback* necesario y estableciendo medidas de recuperación y potenciación. Esta evaluación se aplicará también a todo el proceso de enseñanza-aprendizaje (metodología, herramientas empleadas, tiempos, agrupamientos, etc.)
- Evaluación final** sumativa para valorar todo el progreso a lo largo del curso.
- Evaluación integradora** con el equipo docente para valorar el progreso global del alumno.

9.2. Calificación y recuperación del proceso de aprendizaje

Para Educación Secundaria Obligatoria.

Calificación. Se calificarán las tareas (relacionadas con los criterios de evaluación) que se planteen en las Unidades de programación utilizando diversos instrumentos de evaluación otorgándoles una valoración según la importancia que se le dé en cada unidad realizándose una media ponderada para obtener una nota final por unidad. No obstante lo anterior, los valores se organizarán de forma general atendiendo a su relación directa con las competencias básicas de la etapa y sus descriptores operativos correspondientes, utilizando las rúbricas anteriormente mencionadas:

Trabajos y proyectos en el aula	Conciencia y expresiones culturales (CCEC) Competencia en comunicación lingüística (CCL) Competencia (STEM) Competencia digital (CD)	70 %
Aportar, manejar y cuidar el material necesario para la realización de las actividades	Personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Competencia ciudadana (CC)	15 %
Llevar a cabo las actividades propuestas en todas y cada una de las sesiones	Personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) Competencia emprendedora (CE)	15 %

Los trabajos planteados en clase se podrán terminar fuera del centro en horario no lectivo siempre que el alumno, de manera justificada, necesite más tiempo para un proyecto en concreto (ausencias por enfermedad u otra causa justificada o adaptaciones metodológicas para alumnos con necesidades educativas) pero no se admitirán trabajos que se planteen para realizar en el aula, realizados íntegramente fuera de ésta, ya que contradice la metodología de la materia, que necesita de una observación constante del alumno y de los procesos.

Se podrá ampliar **plazos de presentación** de trabajos con la debida justificación. Sin embargo, los trabajos y actividades presentados fuera del plazo marcado para ello, no conllevarán redondeo en la calificación. El **redondeo** se realiza a partir de 0,5 de forma positiva, siempre que todos los trabajos hayan sido entregados y en plazo. En el caso de que faltara alguno, el redondeo positivo no se realizará bajo ninguna circunstancia, sea cual sea el valor de los decimales.

Las evaluaciones trimestrales será la media aritmética de las diferentes unidades; la final la suma aritmética de las trimestrales. Todas las evaluaciones tendrán que estar

superadas.

Rúbrica de calificación	
Resultado evaluación	Calificación
Insuficiente	<5
Suficiente	>=5 y <6
Bien	>=6 y <7
Notable	>=7 y <9
Sobresaliente	>=9

Recuperación. Dado que la evaluación es continua, se considerarán superados los criterios de evaluación si se repiten de una unidad a otra y podrán ser superados en cualquiera de ellas. En el caso de que no fuera así, se diseñarán trabajos, tareas y/o pruebas específicas para que el alumno pueda recuperar aquellas partes no superadas tanto de las Unidades como de la propia evaluación trimestral como de la evaluación extraordinaria. Si algún alumno presentará un elevado absentismo se diseñará un plan especial (de pruebas y de trabajos) que el alumno deberá superar.

Los alumnos que lleven pendiente la materia del curso anterior, deberán hablar con el profesor y/o con el responsable del Departamento para establecer un plan específico de recuperación del curso escolar, si bien en determinados casos y cuando los saberes y contenidos de la 1ª evaluación del curso sean mayormente ampliación y refuerzo de los saberes trabajados en el curso pendiente, se consideraría recuperado si el alumno o alumna aprueba esa 1ª evaluación, superando el 60% de las competencias específicas y criterios de evaluación establecidos para ese período. No obstante, se le informará previamente.

Para Bachillerato.

Calificación. Se emplearán los diferentes instrumentos para calificar los criterios de evaluación. En 1º Bachillerato los controles y exámenes supondrán un 60% de la nota y las prácticas (diario de clase y trabajos) un 40%. En 2º de bachillerato estos porcentajes serán un 70 y 30 % respectivamente.

1º Bachillerato – DT1		2º Bachillerato – DT2	
Controles y exámenes	60 %	Controles y exámenes	70 %
Diario de clase, trabajos y láminas	40 %	Diario de clase, trabajos y láminas	30 %

Las pruebas objetivas de saberes básicos se realizarán con periodicidad mensual o, al menos, se evitará realizar una sola prueba por evaluación, siendo conveniente consensuar con los

alumnos la división el bloques de saberes para organizar dichas pruebas.

La **nota final** de la materia corresponde a la media de las tres evaluaciones, entendiéndose que los tres primeros bloques de Saberes básicos se distribuyen en las tres evaluaciones, mientras el cuarto, más relacionado con la Competencia Digital (Aplicaciones CAD) se trabaja de forma transversal en los anteriores bloques.

El **redondeo** en la materia se establece a partir del 0,5 siempre que el alumno tenga entregados todos los trabajos, láminas y ejercicios de la evaluación. De no ser así no se redondeará en ningún caso positivamente. Si una nota acabase justo en 0,5 y todos los trabajos estén entregados, se mirará que la competencia social y cívica esté valorada íntegramente y se procederá al redondeo.

En ningún caso se tendrán en cuenta para este redondeo aquellas láminas o trabajos entregados en blanco con el único fin de optar a ese redondeo. Para ellos las láminas o trabajos han de tener una calificación mínima de 3 sobre 10.

Recuperación. Dado que la evaluación es continua, se considerarán superados los criterios de evaluación si se repiten de una unidad a otra y podrán ser superados en cualquiera de ellas. En el caso de que no fuera así, se diseñarán trabajos, tareas y/o pruebas específicas para que el alumno pueda recuperar aquellas partes no superadas tanto de las Unidades como de la propia evaluación trimestral como de la evaluación extraordinaria. Para que la materia pueda ser calificada positivamente, los controles teóricos, destinados específicamente a evaluar la adquisición de las competencias Matemática y la de Ciencia y Tecnología, deberán estar **calificados con un 3 sobre 10**. Inmediatamente posterior a los períodos de evaluación habrá una o más pruebas* (a juicio del profesor) destinadas a recuperar las calificaciones negativas.

Así mismo, en el caso de que un alumno copiase, o hiciese trampas por algún medio en un control, tarea o actividad, este se le retirará y será calificado con un 0, debiéndose presentar a la recuperación. En el caso de que hubiese sospechas de que un alumno ha copiado o utilizado algún sistema o método para copiar, se le repetirá la prueba en el plazo y modo que el profesor estime conveniente.

Todos los alumnos podrán concurrir a dichas **pruebas de recuperación, obligatorias** solamente para aquellos alumnos que no superaron el 5 sobre 10 en la primera convocatoria.

Los alumnos que concurran voluntariamente para subir nota, podrán, tras ver la prueba, decidir si la entregan o no.

La nota de las recuperaciones, obligatorias o voluntarias, sustituirá la nota original a

todos los efectos, independientemente de que sea superior o inferior a la anterior. Se efectuará la media de la evaluación si la recuperación supera 3 puntos sobre 10.

Si en uno de los bloques de contenidos en los que se divide la materia el alumno no supera el 3 sobre 10 en la recuperación, concurrirá a una prueba final con todas las evaluaciones. El resultado de dicha prueba sustituirá al resto de notas del curso, aplicándose directamente como calificación ordinaria en junio.

Si algún alumno presenta un elevado absentismo se diseñará un plan especial (de pruebas y de trabajos) que el alumno deberá superar.

Los alumnos que lleven pendiente el área del curso anterior, deberán hablar con el profesor y/o con el Jefe de Departamento correspondiente para establecer un plan específico de recuperación del curso escolar.

9.3. Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

La evaluación no puede olvidar el análisis y reflexión de todo el proceso de enseñanza y la propia labor del docente. Los resultados servirán para introducir los necesarios cambios que mejoren la Programación didáctica y, por consiguiente, la labor formativa. Para ello podremos utilizar diferentes instrumentos que nos arrojen la información necesaria: reflexión del departamento, resultados académicos, cuestionarios, entrevistas a padres y alumnos, etc.

Esta evaluación deberá centrarse en los siguientes aspectos:

La Programación: adecuación al PEC, PGA, normativa, alumnado, metodología, temporalización, materiales, instrumentos de evaluación, trabajo cooperativo, agrupamientos, etc.

Desarrollo de la práctica: motivación, organización, orientación del trabajo del alumnado, clima del aula, contexto adecuado, actividades variadas y flexibles, adecuación de los tiempos y recursos, lenguaje comprensible, se realiza *feedback*, tratamiento del error, etc.

Evaluación y calificación del área: existe evaluación inicial, variedad de instrumentos, participación del propio alumno, cauces de recuperación, información a padres, etc.

A estos efectos, se podrán tener en cuenta los siguientes indicadores:

- Análisis y reflexión de los resultados escolares en cada una de las materias. Estos análisis se realizarán tras cada una de las evaluaciones, en cada materia, nivel y curso impartido por el departamento, reflejándose, no solo los resultados estadísticos, sino las causas que han originado dichos resultados, así como posibles soluciones.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos. Tras cada unidad didáctica se reflejará la adecuación de los materiales valorándose en los resultados de la actividad e introduciendo las mejoras necesarias en las futuras adquisiciones para la cooperativa del aula. Los recursos didácticos utilizados en el aula son de elaboración propia del departamento y se actualizan cada año para adecuarlos a la realidad del alumnado. Se evalúan mediante una observación de los contenidos asimilados al finalizar la actividad, así como por el interés que dichos recursos despiertan en el alumnado durante las sesiones.
- Distribución de espacios y tiempos. La distribución de espacios se evalúa al finalizar cada curso y se reflejará en la memoria del departamento, pero es un factor en el que no se puede influir de manera directa. Los tiempos se valorarán en las actas de departamento al analizar el grado de consecución de las programaciones mensualmente, reajustando la temporalización en un proceso dinámico.

- Métodos didácticos y pedagógicos utilizados. Se va a trabajar mediante un sistema de grupos cooperativos, intentando educar en valores, así como trabajos individuales. Se evaluará la idoneidad de los grupos en el aula, así como de los logros de los mismos a través de organizaciones flexibles a lo largo del todo el curso.

10. Plan de actividades complementarias.

El departamento participará, siempre que sea posible adecuarlas a la temporalización de las actividades programadas en la programación del departamento, en todas aquellas actividades en las que se solicita su colaboración en los diferentes departamentos de nuestro centro, así como participar en concursos, teatros, viajes culturales y exposiciones.

Se colaborará en actividades culturales lúdicas, de ocio etc., con fines educativo.

Realizaremos con motivo de los “Día de...” trabajos en el aula taller, además de seguir decorando el centro con temáticas de diferentes corrientes artísticas, en especial de pintores. En la asignatura de Proyectos de Arte de 1º ESO está contemplado realizar pequeñas exposiciones temporales de diferentes actividades realizadas en el aula, de manera que los propios alumnos gestionen y organicen la exposición (tablones móviles de la entrada al centro).

ANEXOS

Anexo I. Unidades de Programación 1º de la ESO Proyectos de Artes Plásticas y Visuales.

Anexo II. Unidades de Programación 2º de la ESO Educación plástica, visual y audiovisual.

Anexo III. Unidades de Programación 3º de la ESO Educación plástica, visual y audiovisual.

Anexo IV. Unidades de Programación de 4º de la ESO Expresión Artística.

Anexo V. Unidades de Programación correspondientes a 1º de Bachillerato, Dibujo Técnico I.

Anexo VI. Unidades de Programación correspondientes a 2º de Bachillerato, Dibujo Técnico II.

ANEXO I. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES 1º ESO

Unidades 1 y 2. Primer Trimestre	Unidades 3 y 4. Segundo Trimestre.	Unidades 5 y 6. Tercer trimestre.
---	---	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 1 y 2: ENTRE TÚ Y YO		TEMPORALIZACIÓN: Primer trimestre		
Descripción/objetivos: -Trabajar los elementos básicos del lenguaje visual bidimensional. -Usar diferentes técnicas y herramientas (degradado color, rotuladores graduados, reglas y compás). -Conocer las técnicas de dibujo y pintura. -Conocer y apreciar ejemplos de la historia del arte. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo y respeto por las creaciones individuales.		Productos finales: 1.- ¿Qué tramamos?: Realización de diferentes muestrarios de tramas (texturas gráficas) en B/N. Creación de un personaje imaginario (la forma), aplicando tramas y técnicas de color (degradado). Preparación de un “bestiario” con los trabajos realizados. 2.- Tangram: Realización de un juego de Tangram. En grupo, establecer las normas del juego y retos. Realización de una figura con las piezas del Tangram contextualizada (figurativo y abstracto). Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Situaciones de aprendizaje/ Tareas/Actividades	Competencias específicas	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Descriptor de salida
1.- ¿Qué tramamos? Configuración de la imagen bidimensional. Uso del punto, la línea, la textura, el color, el grado de iconicidad. Prácticas de motricidad fina.	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Elementos básicos graficoplásticos: el punto y la línea. - Las texturas: táctiles, visuales y gráficas. Las tramas.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus	B. El arte para entender el mundo. - El arte como medio de	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.

<p>2.- Tangram.</p> <p>Elementos geométricos básicos (rectas paralelas y perpendiculares).</p> <p>Figuras geométricas básicas (cuadrado, triángulo, rombo y romboide). Tangram.</p> <p>Grado de iconicidad de las figuras</p>	<p>valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.</p> <p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p> <p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p>expresión a lo largo de la historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. <p>C. Experimentación con técnicas artísticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. <p>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar 	<p>de creaciones representativas.</p> <p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades</p> <p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p> <p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p></p> <p>CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4</p> <p>CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4</p>
	<p>5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.</p>		<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p> <p>5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.</p>

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 3 y 4: CONSTRUIMOS JUNTOS		TEMPORALIZACIÓN: Segundo trimestre		
Descripción/objetivos: -Conocer y experimentar el potencial discursivo del lenguaje audiovisual. -Planificar las partes de un proyecto creativo. -Conocer y apreciar ejemplos de creación y composición artística con sus fases. - Conocer y apreciar ejemplos de la historia del arte. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Saber trabajar en equipo.		Productos finales: 3.- La casa del aula. Diseñar el desarrollo de una casa de papel tridimensional. Elementos geométricos (cuadrado y triángulo), aplicando tramas, color. Montaje y construcción de otros elementos tridimensionales (poliedros) 4.- Dibuja como... Confeccionar diferentes versiones de obras de artistas de los últimos dos siglos (Miró, Delaney, Magritte, Klee) analizando sus técnicas de forma crítica e ideando obras propias que utilicen los recursos gráficos de estos artistas o movimientos.		
		Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Situaciones de aprendizaje/ Tareas/Actividades	Competencias específicas	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Descriptor de salida
3.- La casa del aula. Diseños y simetría a partir de un triángulo equilátero y un cuadrado. Formas poligonales básicas. Uso de herramientas (reglas y compás). Desarrollo plantillas de figuras tridimensionales. Del plano al volumen. Cuerpos geométricos. Uso de elementos gráficos (tramas y color).	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender,	B. El arte para entender el mundo. - El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano:	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	

<p>4.- Dibuja como....</p> <p>La creación artística. Análisis de los recursos gráficos y visuales de diferentes movimientos artísticos y/o artistas.</p> <p>Uso de elementos geométricos (Delaunau, constructivismo), planos y manchas (cubismo), figuración y abstracción (Magritte, Haring, Klee)</p>	<p>de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.</p> <p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p>	<p>movimientos culturales y museos.</p> <p>C. Experimentación con técnicas artísticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. <p>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar 	<p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades</p> <p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p> <p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p>CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4</p> <p>CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4</p>
	<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>		<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p> <p>5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.</p>

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 5 y 6: ASÍ NOS PRESENTAMOS		TEMPORALIZACIÓN: Tercer trimestre		
Descripción/objetivos: -Conocer y experimentar el potencial discursivo del lenguaje audiovisual. -Aprender a comunicarse como receptor, emisor y crítico. -Conocer y apreciar ejemplos de creación y composición artística con sus fases. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Saber trabajar en equipo.		Productos finales: 5.- Mi mundo. Confeccionar una tira cómica de al menos 4/5 viñetas que relate algún acontecimiento de la vida cotidiana del alumno, trabajando especialmente la expresividad del rostro, utilizando figuras humanas simples (monigotes). 6.- Pesadilla de... Tim Burton. Realización de una exposición con autorretratos de los alumnos realizados al estilo de Tim Burton.		
		Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Situaciones de aprendizaje/ Tareas/Actividades	Competencias específicas	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Descriptor de salida
5.- Mi mundo. Trabajar los diferentes elementos del cómic, centrándose en el rostro (expresiones aníminas). La figura humana y el movimiento. Estudio de movimiento con cuerpos de palotes (monigotes). Las onomatopeyas, los bocadillos y las líneas cinéticas. Los encuadres básicos de las viñetas. Elementos básicos de los escenarios y fondos (casa, árboles,..)	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4 CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.
	3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos,	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4

<p>6.- Pesadilla de... Tim Burton.</p> <p>Estudiar diferentes estilos gráficos en el cómic. Tim Burton.</p>	<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar 	<p>utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p> <p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p>CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4</p>
	<p>5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.</p>		<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p> <p>5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.</p>

ANEXO II. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 2º ESO

Unidades 1 y 2. Primer Trimestre	Unidades 3 y 4. Segundo Trimestre.	Unidades 5 y 6. Tercer trimestre.
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 1 y 2: ECHANDO UNA MIRADA			Temporalización: Primer Trimestre	
Descripción/objetivos: - Conocer la forma en la que percibimos la realidad. - Modelar el espacio utilizando las formas geométricas planas, volumétricas y modulares. - Conocer las técnicas del dibujo y la pintura. -Conocer las técnicas de representación espacial. -Utilizar las leyes de la Gestalt y la percepción visual a la hora de realizar un proyecto. -Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 1.- Esto no es “fake” . Realización de diversas propuestas con efectos ópticos, utilizando construcciones básicas de geometría (polígonos regulares, tangencias), técnicas graficoplásticas (degradado, composición espacial) y perspectiva (isometría). 2.- Dentro del laberinto . Comprender y aplicar la representación del espacio y el volumen en redes isométricas. Diseño de espacios.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptoros	Saberes básicos	Criterios de evaluación
1.- Esto no es “fake”. La percepción. Ilusiones ópticas. La leyes de la Gestalt. Trazados geométricos básicos. Formas poligonales regulares. Tangencias básicas.	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. 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, 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	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	- La percepción visual. Leyes de percepción. La Gestalt. Condicionantes culturales. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir,	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

<p>2.- Dentro del laberinto.</p> <p>Redes isométricas. Representación del espacio. Perspectiva caballera.</p> <p>Redes modulares. Configuración del espacio y representación.</p> <p>Composición espacial.</p>	<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2</p>	<p>aislar, transformar y asociar.</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>- Representación del espacio y volumen. Nociones básicas de perspectiva (isométrica y caballera).</p>	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>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.</p>
	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>		<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>		<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>		<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y</p>

				<p>desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>
--	--	--	--	---

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 3 y 4: ENTRE LUCES Y SOMBRAS			Temporalización: Segundo Trimestre	
Descripción/objetivos: -Modelar el espacio utilizando las formas geométricas planas, volumétricas y modulares. -Aprender a valorar la propia imagen. -Dibujar planos técnicos estudiando los sistemas de representación. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 3.- Entre luces y sombras. Practicas con diferentes técnicas de claroscuro y cómo condicionan la percepción del espacio bidimensional/tridimensional. Realización de un bodegón (composición de los elementos en el espacio bidimensional, técnicas de claroscuro). 4.- Mi reflejo. Autorretratos y retratos aplicando técnicas de claroscuro y tramas.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
3.- Entre luces y sombras. La iluminación. El claroscuro. Técnicas artísticas (puntillismo, degradado, líneas con boli, ...)	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.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	- Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. - Representación del volumen y el espacio: el claroscuro. Técnicas secas y húmedas. - El claroscuro en el arte y características expresivas.	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
	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, 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	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3		2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
	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.	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2		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.

<p>4.- Mi reflejo.</p> <p>El dibujo del rostro. La iluminación, El claroscuro. La proporción.</p> <p>La composición artística. Tendencias del arte contemporáneo.</p>	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>	<p>Géneros artísticos y temas (el bodegón, el retrato). Recursos expresivos.</p> <p>- La proporción del cuerpo. Proporciones del rostro.</p> <p>- La teoría del color. Color luz y color pigmento. Mezclas y armonías de colores. Círculo cromático. Colores complementarios y colores análogos.</p> <p>-</p>	<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>		<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD2,CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>		<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 5 y 6: SENSACIONES DE COLORES			Temporalización: Tercer Trimestre	
Descripción/objetivos: - Experimentar el potencial expresivo del color. - Conocer la gramática del color y comportamiento como fenómeno físico y cultural. - Descubrir el mundo de las imágenes digitales. - Conocer las funciones comunicativas del color y el lenguaje cromático de las obras de arte del pasado y del presente. - Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. - Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 5.- Colores sensoriales. Realización de un círculo cromático y diferentes composiciones con colores complementarios, análogos, etc. 6.- Emociones en color. A partir de una obra de arte famosa, elaborar diferentes versiones cambiando la paleta cromática de las mismas.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptores	Saberes básicos	Criterios de evaluación
5.- Colores sensoriales. El color. Las imágenes digitales. El círculo cromático. Características del color: tono, valor, saturación. Johannes Itten. Colores complementarios y análogos. Gammas de colores fríos y cálidos. La percepción del color. Las sensaciones del color. Los significados del color. Las imágenes digitales.	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.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	- Elementos básicos gráfico-plásticos: el color. Color luz y color pigmento. Mezcla aditiva y mezcla sustractiva. Simbología y subjetividad del color. Armonías cromáticas.	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
	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, 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	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3		2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
	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.	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2		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.

<p>6.- Emociones en color.</p> <p>El arte nos habla.</p> <p>Gramática del color. Cualidades del color. Sensaciones cromáticas. Aspectos comunicativos del color.</p> <p>Técnicas secas y húmedas.</p>	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>	<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD2,CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<p>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.</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>

ANEXO III. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 3º ESO

Unidades 1 y 2. Primer Trimestre	Unidades 3 y 4. Segundo Trimestre.	Unidades 5 y 6. Tercer trimestre.
----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 1 y 2: NUDOS Y ESTRELLAS			Temporalización: Primer Trimestre	
Descripción/objetivos: -Modelar el espacio utilizando las formas geométricas planas, tangencias y enlaces y modulares. -Estudiar el lenguaje de las formas. -Conocer la utilización de las formas geométricas a lo largo de la historia. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 1.- Enmarcados. Realización de diferentes estudios gráfico-plásticos de formas decorativas propias del arte gótico (trilóbulo, cuadrilóbulo, etc) utilizando la resolución de polígonos regulares varios, enlaces y tangencias. 2.- Enlazados. Desarrollo de diferentes motivos ornamentales utilizando enlaces y tangencias básicas. Creación de un mural colaborativo enlazando las diferentes partes del mismo aplicando tangencias. Creación de un laberinto a partir de la estructura de una espiral o voluta.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
1.- Enmarcados. Formas poligonales. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. Trilóbulo. Cuadrilóbulo. Pentalóbulo. Nudos celtas. Nudo romano o de Salomón.	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. 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, 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	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1 CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3	- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

<p>2.- Enlazados.</p> <p>Curva enlazada. Enlaces. Tangencias.</p> <p>Curvas técnicas (óvalos y ovoides). Espirales. Volutas)</p>	<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2</p>	<p>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.</p>	<p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>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.</p>
	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>		<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>		<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>		<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y</p>

				<p>desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>1.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>
--	--	--	--	---

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 3 y 4: PEQUEÑO MUNDO IDEAL			Temporalización: Segundo Trimestre	
Descripción/objetivos: -Modelar el espacio utilizando las formas geométricas planas, volumétricas y modulares. -Aprender a valorar la propia imagen. -Dibujar planos técnicos estudiando los sistemas de representación. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 3.-Mi espacio. Diseño de una habitación ideal. Dibujo en planta. Dibujo en perspectiva cónica frontal. Muebles y elementos usando lo aprendido (técnicas pictóricas, geometría, sistemas de representación espacial). 4.- Veo un tótem. Construcción de un tótem con cartón o cartulina, con estructura de prisma, utilizando técnicas de doblado (origami), cortes (kirigami) y “pop-up”. Dibujo del tótem en perspectiva cónica oblicua.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
3.- Mi espacio. Formas planas, volúmenes y módulos. Las representaciones técnicas. Sistemas de representación espacial (isométrica, caballera perspectiva cónica) Indicadores de profundidad.	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.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Técnicas básicas de expresión gráfico-	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
	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, 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	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3		2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
	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.	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2		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.

<p>4.- Veo un tótem.</p> <p>Las representaciones técnicas.</p> <p>El sistema diédrico. Los planos técnicos. La normalización industrial. La perspectiva cónica. La perspectiva axonométrica. La iluminación en la perspectiva arquitectónica.</p> <p>La clasificación de las formas. La percepción visual de las formas. La interrelación de las formas. La composición artística. Tendencias del arte contemporáneo</p>	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>	<p>plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.</p>	<p>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.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	<p>- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación</p>	<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD2,CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	<p>El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</p>	<p>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.</p>
<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p> <p>8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>	

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 5 y 6: PARTES DE UN GRAN CONJUNTO			Temporalización: Tercer Trimestre	
Descripción/objetivos: -Experimentar el potencial expresivo del color. -Descubrir el mundo de las imágenes secuenciadas. -Conocer las transformaciones geométricas (isométricas, isomórficas, cuadrículas, escalas). -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Productos finales: 5.- Repetimos. Elaboración de composiciones modulares. Módulo de Kamal Alí. Variaciones en las composiciones modulares (giro, simetría) 6.- Partes de un todo. Crear un mural en grupo realizando cada alumno un fragmento de una obra, haciendo su personal interpretación cromática del mismo, y finalmente, encajando cada pieza en la obra final del grupo. Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptores	Saberes básicos	Criterios de evaluación
5.- Repetimos. Composición bidimensional. Redes modulares simples. Módulos geométricos árabes. Kamal Alí. La percepción del color. Las sensaciones del color. Los significados del color. Las imágenes digitales. Creación de imágenes digitales. Los archivos digitales.	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.	CCL1 CPSAA3 CC1 CC2 CCEC1	- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio artístico y arquitectónico. - El todo y las partes. Composición. Ritmos compositivos.	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 del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
	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, 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	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC3		2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
	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.	CCL1 CCL2 CD1 CPSAA4 CC1 CC3 CCEC2		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.

<p>6.- Partes de un todo.</p>	<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>CCL2 CD1 CD2 STEM1 STEM3 CPSAA3 CC3 CCEC2</p>	<p>- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.</p>	<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información. 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.</p>
<p>El arte nos habla. El significado en el arte. Técnicas gráfico-plásticas en el arte. Simbología del color. Interrelaciones del color.</p>	<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos visuales de aprendizaje.</p>	<p>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 visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
	<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>		<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa. 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD2,CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>		<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>		<p>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 proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, 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.</p>

ANEXO IV. EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Unidades 1y 2. Primer Trimestre	Unidades 3 y 4. Segundo Trimestre.	Unidades 5 y 6. Tercer trimestre.
--	---	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 1 y 2: LA LETRA COMO IMAGEN			Temporalización: Primer Trimestre	
Descripción/objetivos:			Producto final: CALIGRAMA Y PALABRA COMO IMAGEN	
<p>-Conocer los diferentes tipos de letras a lo largo de la historia, invención de la imprenta y uso de las letras en el arte y el diseño audiovisual. La tipografía como reflejo de su época.</p> <p>-Aprender el proceso de la configuración gráfica.</p> <p>-Significante y significado: las letras como texto y/o como imagen. Texto y transmisión de ideas.</p> <p>-Practicar diferentes técnicas artísticas.</p> <p>-Conocer la clasificación de los elementos gráfico-plásticos.</p> <p>-Utilizar recursos de iconicidad, tramado, figura y fondo, color.</p> <p>-Saber entender la simbolización en el arte.</p> <p>-Combinar adecuadamente los factores compositivos.</p> <p>-Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado.</p> <p>-Apreciar el trabajo en equipo.</p>			<p>Realización de un caligrama a partir de un poema o canción, utilizando las letras como elemento plástico (significante y significado).</p> <p>Palabra como imagen: diseñar una imagen en la que las letras que forman la palabra elegida expresen de forma gráfica el significado de la palabra.</p>	
			Instrumentos de evaluación:	
			Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptoros	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<p>1.- Dibujamos con letras: el caligrama.</p> <p>Realizar un caligrama a partir de un poema o canción.</p>	<p>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.</p>	<p>CCL2, CCL3, CP3, CD1,CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p>Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La configuración gráfica. - Otros elementos artísticos. - La comunicación visual. - Diseño y tipografía: la tipografía a lo largo de la historia, en el arte y en el diseño. 	<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>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.</p>

<p>2.- La palabra como imagen: semantización tipográfica.</p> <p>Diseñar imágenes a partir de palabras, en las que la disposición formal y estructura de las letras del texto representen el propio significado de esa palabra.</p>	<p>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.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>- Las técnicas digitales.</p> <p>El lenguaje del arte.</p> <p>- Los elementos gráfico-plásticos: Punto, línea y plano.</p>	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>
	<p>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.</p>	<p>CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>- Los indicadores de profundidad.</p> <p>- Los grados de iconicidad.</p> <p>- La simbología de las formas.</p> <p>- La estructura compositiva.</p> <p>- La lectura de imagen.</p>	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>		<p>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.</p> <p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>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.</p>

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 3 y 4: LAS FORMAS Y EL ESPACIO			Temporalización: Segundo Trimestre	
Descripción/objetivos: -Aprender las figuras geométricas bidimensionales y su uso en el diseño gráfico. -Trazar tangencias y curvas técnicas. -Conocer los diferentes sistemas de representación del espacio y el volumen (perspectiva cónica, axonométrica) como forma de presentar y proyecto tridimensional.. - Comprender los fundamentos del diseño y su forma de actuar sobre el entorno humano. -Practicar el diseño a través de sus elementos y su uso en los diferentes contextos. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Producto final: “PACKAGING” DE PRODUCTO / IMAGEN CORPORATIVA Realización de un proyecto de imagen corporativa de una marca o producto ficticio (logotipos, imagen de marca, etc.). Estudio de las diferentes formas geométricas básicas y su aplicación en el diseño gráfico. Realización de envoltorio/ envase de un producto (packaging). Forma y función. Reciclaje y reutilización.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
1.- La imagen global. Trabajar los elementos básicos del lenguaje visual y las percepción de dichos elementos en la configuración sencilla de un proyecto de imagen corporativa.	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.	El lenguaje visual: lenguaje del arte. - Los elementos gráfico-plásticos: punto, línea, plano, color, textura, ritmo. - Los indicadores de profundidad. - Los grados de iconicidad. - La simbología de las formas. - La estructura compositiva. - El diseño. - La práctica del diseño. - Las formas poligonales. - Las redes modulares. - Las tangencias. - Las curvas técnicas. - La perspectiva cónica. - El sistema diédrico. - La normalización industrial. - La perspectiva axonométrica.	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. . 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.
	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, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.		

<p>2.- Encajamos. La representación técnica.</p> <p>Estudiar el desarrollo de un envase de cartón sencillo y realizar y proyecto de “packaging”.</p>	<p>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.</p>	<p>CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>Técnicas gráfico-plásticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - Reciclaje. Consumo responsable. Sostenibilidad e innovación 	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>		<p>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.</p> <p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>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.</p>

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN 4 y 5: LAS ESTRUCTURAS.			Temporalización: Tercer Trimestre	
Descripción/objetivos: -Aprender los factores que intervienen en la comunicación visual. -Conocer el uso de la fotografía y su propia narrativa, relacionándolo con otras manifestaciones artísticas. -Sopesar la fuerza del color para el lenguaje visual y plástico. -Aprender el código de comunicación del lenguaje audiovisual: sus géneros, el guión, la edición, la animación. - Pensar sobre las posibilidades de los diferentes campos de la creación audiovisual dentro del desarrollo personal y social. -Llegar a expresar las propias ideas y sentimientos ante lo realizado. -Apreciar el trabajo en equipo.			Producto final: MURAL COLABORATIVO En grupos, elegirán una obra famosa (de pintura o diseño, cartelería, etc.). Se dividirá en pequeñas partes y cada alumno llevará a cabo su propia versión de ese fragmento, que formará parte del conjunto final. Se aplicarán diferentes versiones cromáticas sobre la obra original, abstracciones de los elementos e interpretaciones personales del fragmento individual.	
			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas/SA/Actividades	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
1.- Interacciones de color. La comunicación visual, el color y su significado. Estudiar diferentes relaciones cromáticas y como afectan al lenguaje y a la comunicación: simbología, armonías cromáticas. El color en la industria.	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.	- La comunicación visual. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. - Color y composición. - La narrativa de la imagen fija. - El color. - El lenguaje audiovisual. - Esquemas compositivos, encuadres, angulaciones. - Los géneros audiovisuales. - Las profesiones artísticas.	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.
	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, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.		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.

<p>2. A tu manera.</p> <p>Utilizar otras obras y creaciones audiovisuales, analizando para comprenderlos, modificando alguno de sus elementos formales (color, composición, ...) para aportarle nuevos significados.</p>	<p>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.</p>	<p>CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>		<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>
	<p>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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>		<p>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.</p> <p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>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.</p>

ANEXO V. DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

Unidades 1, 2, 3. Primer Trimestre	Unidades 4, 5, 6 y 7. Segundo Trimestre.	Unidades 8, 9 y 10. Tercer trimestre.
------------------------------------	--	---------------------------------------

Unidad de programación 1: Introducción y trazados geométricos básicos			Temporalización: Primer trimestre	
Descripción/objetivos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano, tales como: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, operaciones con segmentos y ángulos. 2. Conocer los fundamentos teóricos de los trazados fundamentales y aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos. 3. Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz. 4. Comprender situaciones geométricas descritas verbalmente y hallar lugares geométricos concretos 5. Resolver problemas geométricos y aritméticos de manera gráfica. 			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
-Realiza elementos simples. -Conoce los lugares geométricos. -Realiza trazados de paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón.	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, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2	– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico

<p>-Conoce ángulos: tipos y criterios de igualdad. Su clasificación, su trazoado con escuadra, cartabón, compás. -Hace operaciones con segmentos (suma, resta, producto. Teorema de Tales. División) -Realiza operaciones con ángulos (transporte, operación combinada, división).</p>	<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 CCEC2</p>	<p>- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>	<p>2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>
	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p>

Unidad de programación 2: Polígonos			Temporalización: Primer trimestre	
Breve descripción/objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano, tales como triángulos y cuadriláteros, así como la construcción de formas poligonales. Conocer los fundamentos teóricos de dichos trazados. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. 			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Construir polígonos (elementos, clasificación) Construir triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables. Construir cuadriláteros conociendo sus propiedades y clasificación. Construir cuadriláteros (clasificación, características) Construcciones de polígonos regulares (a partir del radio, a partir del lado) 	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, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2	– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. – Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. – Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Tangencias básicas. Curvas técnicas. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Fundamentos de la geometría proyectiva. – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico
	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemático, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 CCEC2		2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Unidad de programación 3: Igualdad, semejanza y proporcionalidad.			Temporalización: Primer Trimestre	
Breve descripción/objetivos:		Instrumentos de evaluación:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar soluciones gráficas con precisión, claridad y objetividad. 2. Realizar los trazados geométricos en los que intervengan conceptos de proporción, igualdad y semejanza, conociendo los fundamentos teóricos de dichos trazados. 3. Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz. 4. Construir una escala gráfica. 5. Aplicar el conocimiento de las escalas para interpretar y realizar dibujos técnicos. 		Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el concepto de Igualdad: elementos, clasificación. • Maneja otras transformaciones: semejanza, homotecia y afinidad. • Practica el concepto de proporcionalidad (directa, inversa, teorema del triángulo rectángulo, media proporcional entre segmentos, parte áurea de un segmento). • Utiliza escalas gráficas. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 CCEC2	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. - Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandria. - Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. - Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. - Fundamentos de la geometría proyectiva. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. 	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

Unidad de programación 4: La circunferencia. Tangencias y enlaces.			Temporalización: Segundo trimestre	
Breve descripción/objetivos:		Instrumentos de evaluación:		
<ul style="list-style-type: none"> Realizar transformaciones en el plano, tales como homotecias, simetrías, traslaciones y giros. Resolver problemas gráficos relacionados con la semejanza. Analizar la relación que existe entre las transformaciones geométricas y ciertos casos de la geometría descriptiva, que se estudiará más adelante. Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz. 		Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Resuelve posiciones relativas (recta y circunferencia, entre circunferencias) Construye. Circunferencias (elementos, propiedades, rectificación, círculo) Identifica las propiedades de la posición de tangencia (entre recta y circunferencias, entre circunferencia, lugares geométricos relacionados) Traza tangentes (entre rectas y circunferencias, entre circunferencias). Realiza enlaces 	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, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2	– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. – Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Fundamentos de la geometría proyectiva. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico
	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 CCEC2		2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>CCL2,STEM1S TEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. - Tangencias básicas. Curvas técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. - Concepto de normalización. Las normas 	<p>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.</p>
	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>

Unidad de programación 5: Curvas geométricas			Temporalización: Segundo Trimestre	
Breve descripción/objetivos:		Instrumentos de evaluación:		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades, que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. Dibujar curvas técnicas, distinguiendo cómo se generan, y las características de cada una. Conocer y aplicar las propiedades de las curvas técnicas. 		Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
<ul style="list-style-type: none"> Construir curvas geométricas. Clasificación Realizar curvas técnicas (cerradas, tipos y construcción; abiertas, tipos y construcción. Realizar curvas alabeadas. Hélice 	.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, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2	– Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. – Tangencias básicas. Curvas técnicas.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico
	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 CCEC2	– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2,STEM1STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3	– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	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. 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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4		5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
--	---	--	--	---

Unidad de programación 6: Los sistemas de representación			Temporalización: Segundo trimestre	
Breve descripción/objetivos: <ul style="list-style-type: none"> Distinguir entre los dos tipos de proyección, cilíndrica y cónica, en que se basan los principales sistemas de representación. Conocer los fundamentos en que se basan los principales sistemas de representación en el plano, sus diferencias y similitudes esenciales. Conocer la conveniencia de uso de cada sistema, por sus características específicas, en las aplicaciones prácticas. 		Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Conoce los elementos de la geometría proyectiva. Realiza operaciones de geometría proyectiva. Conoce los tipos de proyección. Analiza las invariantes proyectivos. Conoce el Teorema de Desargues. Sabe las características de un sistema de representación. Maneja clasificar sistemas de representación. 	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 CCEC2	<ul style="list-style-type: none"> Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
	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, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 CE3		3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

<ul style="list-style-type: none"> • Sabe realizar presentaciones de punto y recta: graduación y tipos de rectas. • Entiende la representación del plano y sus tipos. • Realiza intersecciones, rectas y planos. • Hace aplicaciones del sistema acotado. 	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>CCL2,STEM1STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>		<p>4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>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.</p>
	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>

Unidad de programación 7: El sistema diédrico			Temporalización: Segundo Trimestre	
Breve descripción/objetivos:			Instrumentos de evaluación:	
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los elementos y el fundamento teórico del sistema diédrico. • Representar en sistema diédrico el punto, la recta y el plano. • Entender la utilidad de la tercera proyección y saber representarla. 			Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico. • Trazas y visibilidad. Representa en el plano y determinación de trazas. • Posiciones favorables. Alfabeto de la recta. Alfabeto del plano. Proyecciones de elementos no situados en el primer cuadrante. • Pertenencia entre elementos. Punto perteneciente a una recta. Recta perteneciente a un plano. Rectas notables de un plano. Punto perteneciente a un plano. 	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, CCEC2	- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. - Fundamentos de la geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. - Sistema de planos acotados - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
	.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, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2,STEM1S, TEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3		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.

<ul style="list-style-type: none"> • Paralelismo. Entre rectas. Entre planos. Entre recta y plano. • Perpendicularidad. Teoremas. Entre recta y plano. Entre rectas. Entre planos. • Intersecciones. Entre rectas. Entre planos. Entre recta y plano • Determinación de secciones planas en verdadera magnitud. 	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>
---	--	---	--	--

Unidad de programación 8: Sistemas axonométricos. Perspectiva caballera			Temporalización: Tercer trimestre	
Breve descripción/objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los fundamentos teóricos y prácticos de los sistemas axonométricos. • Resolver problemas de definición de puntos, rectas y planos en sistema axonométrico. • Resolver problemas de pertenencias y mediciones en los planos axonométricos. • Dibujar en sistemas axonométricos figuras planas y sólidos sencillos. 			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos del sistema: elementos, tipos. • Coeficiente de reducción y escalas gráficas. • Representaciones axonométricas: de los elementos simples, de formas planas, de sólidos tridimensionales. • Sistemas de perspectiva caballera: características, tipos, ternas más usuales, representaciones. • Determinación de secciones planas. • Determinación de sombras: sombra por un foco puntual, sombra producida por la luz. 	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 CCEC2	– Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. -Sistema axonométrico – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
	.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, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 CE3		3.2 Definir elementos y figuras planas 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. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	CCL2,STEM1S TEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3		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.

	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p> <p>.</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>
--	---	---	--	--

Unidad de programación 9: La perspectiva cónica.			Temporalización: tercer trimestre	
Breve descripción/objetivos:		Instrumentos de evaluación:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la importancia de la perspectiva cónica por su aproximación a la visión real de los objetos. • Determinar el punto métrico de una recta en perspectiva cónica. • Saber escoger los datos (altura del punto de vista, eje visual, ángulo óptico...) para representar adecuadamente una pieza en perspectiva cónica. • Dibujar piezas tridimensionales en perspectiva cónica a partir de sus vistas en sistema diédrico. 		Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual y fotográfica. La visión humana. La fotografía. • Fundamentos de la perspectiva cónica: elementos por considerar. Tipos. Variaciones y tipología de la perspectiva cónica. • Construcción de perspectivas frontales. Disposición de los parámetros de la perspectiva. Perspectiva de formas planas. Perspectiva de sólidos. • Construcción de perspectivas 	.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, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 CE3	<ul style="list-style-type: none"> – Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. -Sistema cónico – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	3.2 Definir elementos y figuras planas 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.

<p>oblicuas. Disposición de los parámetros de la perspectiva. Perspectiva oblicua de formas planas y de sólidos.</p>	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>CCL2,STEM1S TEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>	<p>– Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</p>	<p>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.</p>
	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>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.</p>

Unidad de programación 10: Normalización, vistas y cotas			Temporalización: tercer trimestre	
Descripción/objetivos:		Instrumentos de evaluación:		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la Normalización en España. • Manejar las normas fundamentales. • Saber la representación normalizada de cuerpos. • Realizar cortes, secciones y roturas. • Utilizar tipos de roscas y su representación. • Conocer los principios de acotación. • Practicar el dibujo arquitectónico 		Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.		
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normalización en España. • Normas fundamentales. Formatos. Líneas y usos. Rotulación normalizada. • Representación normalizada de cuerpos. Distribución de vistas. Vistas especiales. • Cortes, secciones y roturas. Concepto de corte y sección, representación. Tipos de cortes. 	.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, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 CE3	<ul style="list-style-type: none"> – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	3.2 Definir elementos y figuras planas 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.

<p>Tipos de secciones. Simplificación por rotura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos roscados. Tipos de roscas. Representación simbólica de roscas. • Acotación. Elementos. Sistema de distribución de cotas. Principios de acotación. • Aplicaciones de la normalización. Despiece de un conjunto mecánico. Dibujo arquitectónico. 	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>CCL2,STEM1S TEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>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.</p>
	<p>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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4</p>		<p>5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>

ANEXO VI. DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO

Bloque 1. Primer Trimestre	Bloque 2. Segundo y Tercer trimestre.	Bloque 3. Tercer trimestre.	Bloque 4. Tercer trimestre.
-----------------------------------	--	------------------------------------	------------------------------------

Bloque 1. Fundamentos geométricos			Temporalización: Primer trimestre	
Descripción/objetivos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Profundizar en el desarrollo de destrezas y habilidades, que permitan al alumnado expresar con precisión y claridad curvas cónicas y técnicas. 2. Realizar las construcciones básicas de tangencias. 3. Manejar con solvencia las transformaciones geométricas. 4. Analizar la relación que existe entre las transformaciones geométricas y ciertos casos de la geometría descriptiva, que se estudiará más adelante. 5. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan al alumnado expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas. 6. Utilizar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz. 			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas Unidad 1A. Curvas cónicas y técnicas. -Conoce la generación y clasificación de las curvas cónicas. -Traza elipses, parábolas, hipérbolas, circunferencias y curvas cíclicas. Unidad 1B. Transformaciones. -Sabe transformaciones geométricas. -Conoce la homología en el espacio, en el plano, rectas simples, elementos y aplicaciones.	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.	Descriptorios CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2	Saberes básicos 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. Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación	Criterios de evaluación 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.

<p>-Sabe el concepto de afinidad, sus elementos y aplicaciones. -Maneja el concepto de inversión y elementos. -Aplica otras transformaciones como la equivalencia.</p> <p>Unidad 1C. Generalización de estudio de tangencias. -Maneja el concepto de potencia. -Utiliza la potencia y parte áurea de un segmento. -Conoce el eje radical de dos circunferencias y el centro radical de tres circunferencias. -Traza tangencias con circunferencias y con otras curvas cónicas (elipse, parábola, hipérbola).</p>	<p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 CCEC2</p>	<p>para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p> <p>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.</p>	<p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p> <p>2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.</p> <p>2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión</p>
---	--	--	--	---

Bloque 2. Geometría Projectiva			Temporalización: Segundo y tercer trimestre	
Descripción/objetivos:			Instrumentos de evaluación:	
<p>7. Conocer los fundamentos en que se basan los principales sistemas de representación en el plano, sus diferencias y similitudes esenciales.</p> <p>8. Conocer los elementos y el fundamento teórico del sistema diédrico.</p> <p>9. Saber representar en el sistema diédrico.</p> <p>10. Conocer los elementos y el fundamento teórico de los sistemas axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica y sistema de planos acotados.</p> <p>11. Resolver distintos problemas de definición en los diferentes sistemas.</p>			<p>Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.</p>	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<p>Unidad 2A. Sistema diédrico. Movimientos. -Introducción: proyecciones diédricas. Propiedades y características de las posiciones relativas. -Hace cambios en el plano: proyecciones del punto, de la recta, del plano. - Realiza giros de un punto, de una recta, de un plano. -Realiza abatimientos.</p> <p>Unidad 2B. Sistema diédrico. Verdaderas magnitudes. -Sabe la distancia entre dos puntos, entre punto y plano, entre punto y recta, entre rectas paralelas, entre planos paralelos, entre dos rectas que se cruzan. -Sabe los ángulos entre dos rectas, entre dos planos, entre recta y plano, con los planos de proyección.</p> <p>Unidad 2C. Sistema diédrico. Poliedros regulares. -Maneja del concepto de superficie, su clasificación, los poliedros regulares, la fórmula de Euler y los poliedros conjugados.</p>	<p>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p>	<p>STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 CE3</p>	<p>Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p> <p>Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</p> <p>Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.</p>	<p>3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p> <p>3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>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.</p> <p>3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y</p>

<p>-Conoce los elementos y relaciones y las representaciones del tetraedro, del hexaedro, del octaedro. -Hace desarrollos y transformadas. -Conoce la presencia de los poliedros regulares: antecedentes históricos, poliedros y arte.</p> <p>Unidad 2D. Sistema diédrico. Otros cuerpos geométricos. -Concepto y clasificación de la pirámide y el cono, el prisma, el cilindro, la esfera. -Conoce el triedro trirectángulo. -Maneja las intersecciones con planos y rectas.</p> <p>Unidad 2E. Ampliación de los sistemas de representación. -Trabaja los sistemas axonométricos, de perspectiva caballera, de perspectiva cónica y el sistema acotado.</p>			<p>Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>	<p>el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>
---	--	--	---	---

Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos			Temporalización: Tercer trimestre	
Descripción/objetivos:			Instrumentos de evaluación:	
<p>12. Conocer la normalización que afecta al dibujo técnico en procesos de fabricación industriales, arquitectónicos, de diseño respecto a formatos, rotulación y líneas.</p> <p>13. Valorar la necesidad e importancia de las normas como garantía de una uniformidad básica y de un mínimo de calidad.</p> <p>14. Conocer las características de un croquis y saber dibujar un croquis a mano alzada.</p> <p>15. Conocer y aplicar las normas UNE e ISO relativas a la representación de vistas.</p> <p>16. Conocer y aplicar las normas UNE e ISO relativas a la representación de cortes y secciones.</p>			<p>Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.</p>	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
<p>Unidad 3A. Normalización y documentación de proyectos. -Se introduce en el concepto y tipos de cerotes y secciones. -Conoce los principios de acotación. -Sabe las partes del proyecto, los tipos en ingeniería, arquitectura, el diseño, en las tecnologías de la información.</p>	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>CCL2,STEM1ST EM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>	<p>Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>Diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <p>Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p>	<p>4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.</p>

Bloque 4. Sistemas CAD			Temporalización: Tercer trimestre	
Descripción/objetivos: 17. Construir objetos en 3D disponiéndolo de forma tridimensional para efectuar secciones en ellos. 18. Conocer y manejar los elementos tridimensionales de los objetos como las representaciones alámbricas, mallas y superficies y sólidos.			Instrumentos de evaluación: Registro de Observación. Cuaderno de Clase. Análisis de las producciones. Pruebas Objetivas. Autoevaluación y coevaluación.	
Tareas	Competencias específicas	Descriptor	Saberes básicos	Criterios de evaluación
Unidad 4A. Dibujo en CAD en tres dimensiones, en papel, modelado de sólidos. -Conocer el entorno de trabajo. -Aprender las superficies, las mallas, los sólidos. -Saber la obtención de vistas a partir de un sólido. -Acotar vistas en espacio de papel. -Configurar la modelización.	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 desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4	Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	5.1.Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.