

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ANTONIO SERNA SERNA.

Albatera (Alicante).

*PROPUESTAS PEDAGÓGICAS DEL ÁREA DE DIBUJO PARA
EDUCACIÓN PLÁSTICA E.S.O. Y DIBUJO TÉCNICO BCH.
CURSO 2025 - 2026*

ÍNDICE:

1- Introducción.....	3
1.1. Justificación de la propuesta.	
1.2. Contextualización.	
2. Situaciones de aprendizaje adaptadas a las características del grupo.....	10
3. Criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas y a las situaciones de aprendizaje planteadas.....	11
4. Saberes básicos implicados en las competencias específicas.....	14
5. Secuencia de actividades.....	21
6. Organización de los espacios de aprendizaje y agrupamientos.....	21
7. Distribución del tiempo.....	23
8. Selección y organización de recursos y materiales.....	24
9. Medidas de respuesta educativa para la inclusión en los niveles III y IV.....	25
10. Elementos que facilitan La accesibilidad del aprendizaje.....	31
11. Instrumentos de recogida de información y modelos de registro para la valoración del progreso del alumnado	32
12. Hoja de firmas de los componentes del departamento.....	38

1. Introducción.

La presente programación del Departamento de Dibujo, se refiere a dos etapas educativas: Educación secundaria obligatoria y Bachillerato, y dos materias o áreas. En la primera etapa, se imparte Educación plástica visual y audiovisual (2º, 3º y 4º ESO)

En la segunda etapa, formada por primero y segundo de bachillerato, se imparte Dibujo técnico 1 y Dibujo técnico 2.

1.1 Justificación de la programación.

Las propuestas pedagógicas que elabore el profesorado tendrán, entre otras, las siguientes finalidades:

- a) Facilitar la práctica docente.
- b) Asegurar la coherencia entre las intenciones educativas del profesorado y la puesta en práctica en el aula.
- c) Servir como instrumento de planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- d) Ofrecer el marco de referencia más próximo para organizar las medidas de atención a la diversidad del alumnado.
- e) Proporcionar elementos de análisis para la evaluación del proyecto educativo, de las concreciones de los currículos y de la propia práctica docente.

Justificación del área de Educación Plástica y Visual.

La Educación plástica y visual se hace imprescindible en la Educación Secundaria a partir de la necesidad del alumnado de desarrollar las capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes. Este desarrollo se convierte en más necesario a medida que aumenta su relación con todo el entorno social y cultural que lo rodea, un entorno sobresaturado de información visual, hasta el punto de ser característico de nuestra época.

Esta materia ha experimentado durante los últimos decenios unos cambios espectaculares, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos, como en la evolución de nuevas técnicas y nuevos medios, a través de los cuales se desarrolla. El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de medios informáticos cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de los instrumentos para la creación artística, como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, etc., hace que tanto los objetivos y los contenidos, como también la metodología de trabajo, sean susceptibles de cambios continuos. Es indispensable tomar conciencia de la necesidad de trabajar a partir del entorno del alumnado, el mundo cotidiano de imágenes que le proporciona la naturaleza y la actividad y creaciones humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la escultura, etc., como también las imágenes visuales, transmitidas por los distintos medios: Internet, cine, vídeo, fotografía y, evidentemente, televisión. La referencia básica sobre la que trabajar ha de ser que nuestras alumnas y alumnos asimilen todo este entorno con una actitud reflexiva y crítica, y que sean capaces, a partir de aquí, de elaborar nuevas propuestas de trabajo, de crear y experimentar.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: *saber ver para comprender* y *saber hacer para expresarse*, con la finalidad de comunicarse, producir y crear, conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse. En definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. Adquirir estos conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. El objetivo para nuestras alumnas y alumnos es la capacidad de disfrutar de todo esto, ya que nos permitirá poder estimularles a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos. Al mismo tiempo, la plástica ha de incidir en la formación de códigos éticos, que preparen a la alumna y al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto en la comunicación audiovisual.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Todas estas consideraciones generales deben relacionarse, en la medida de lo posible, con el patrimonio cultural y artístico de la Comunitat Valenciana y del Estado español, con las manifestaciones del arte popular y de la artesanía, propias de nuestro pueblo.

Durante la Educación Primaria, esta materia se ha trabajado de forma intuitiva y ha dado respuesta a propósitos de cariz explorador como aprender a ver, descubrir el entorno o expresarse personalmente. Enlazando con este nivel, y de una forma progresiva, en la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalizan los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión, y aquellas otras acciones que dinamizan una parte del conocimiento, y desarrollan aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición, actitudes de reflexión y de autonomía. Resumiendo, la Educación plástica y visual, tratará de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención, retentiva, memoria visual, y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

La percepción visual y la creación de imágenes, la lectura de formas e imágenes y la producción de obras de creación, **el saber ver para comprender y el saber hacer para expresarse** son las dos líneas que configuran nuestra materia. El *saber ver* implica dos procesos: la percepción visual inmediata y la comprensión conceptual o interiorización de aquello percibido. Mientras que *el saber hacer* implica igualmente otros dos procesos: la representación y la expresión, los cuales necesitan la instrumentación, la lectura, el análisis, la interpretación y la elaboración de imágenes.

Estos procesos permiten sistematizar los contenidos de la materia. Según los tres ejes que interrelacionan: la sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos; la exploración, el análisis y la apreciación del entorno visual y plástico y la utilización y el análisis de técnicas y procedimientos expresivos.

La sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos hace referencia básicamente al conocimiento de los elementos del código visual. Conviene empezar por el estudio y la comprensión de los elementos que configuran el lenguaje visual y plástico para llegar después a articular éste en

distintas composiciones con una finalidad expresiva o descriptiva, y al análisis estructural de los distintos mensajes visuales transmitidos por diferentes medios de expresión y de comunicación.

En cuanto a la exploración, análisis y apreciación del entorno visual plástico, conviene partir de la exploración y análisis de determinados aspectos del entorno natural y cultural del alumnado. La artesanía y la imagen personal serán punto de partida para mejorar gradualmente la propia percepción de la realidad hasta llegar a un análisis y apreciación, de carácter más general, de los valores emotivos y funcionales de las imágenes y las formas.

La utilización y el análisis de técnicas y procedimientos expresivos empezarán con la experimentación manual con materiales, que se unirá a procedimientos de análisis de las distintas técnicas y los distintos materiales de la expresión plástica y visual.

Los contenidos se presentan conjuntamente en conceptos, procedimientos y actitudes, valores y normas. No obstante, por el hecho de ser una materia procedural, el desarrollo y el aprendizaje de los conceptos se llevará a cabo por medio de los procedimientos (instrumentación y técnicas) y de los aspectos actitudinales.

El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, y se establecerá al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el primer curso, se iniciarán el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se tratará de que la alumna y el alumno comiencen a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico. Durante el tercer curso, el alumnado progresará en los conocimientos sobre la percepción, analizar su entorno natural y cultural y sintetizar los elementos constitutivos, en un proceso creativo personal. En el cuarto curso las alumnas y alumnos profundizaran en los contenidos de los cursos anteriores y valoraran el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del *saber ver para comprender* y del *saber hacer para expresarse*, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de las alumnas y los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura. La Educación plástica y visual conecta al alumnado con el extenso ámbito de la cultura de la imagen, el arte, los medios de comunicación y las tecnologías audiovisuales. El lenguaje visual y plástico ha de constituir un medio de comunicación que el alumnado utilizará desde cualquier materia de trabajo, tanto en la escuela como, posteriormente, en actividades laborales.

Por otro lado, los criterios de evaluación establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que haya alcanzado respecto a las capacidades expresadas por los objetivos generales de esta materia.

Estos criterios son, por lo tanto, un instrumento para la evaluación formativa, porque ofrecen al profesorado indicadores de la evolución en los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnas y alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores sobre las insuficiencias advertidas. Al mismo tiempo, constituyen una pauta orientadora de evaluación de tipo general, así como una referencia básica para concretar en las programaciones didácticas. Con todo, estos criterios son un referente fundamental de todo el proceso interactivo de

enseñanza y aprendizaje. A través de estas herramientas valoraremos la utilidad de todos los elementos que inciden en el mencionado proceso.

Por todo eso, se indica la conveniencia de prever una primera fase de diagnóstico que tienda a identificar la situación inicial del alumnado en relación con las capacidades que se pretenden desarrollar. A partir de este punto inicial, se procede a estudiar e interpretar todos aquellos otros datos e informaciones que permitan entender y valorar la evolución experimentada en los esquemas de conocimiento de este alumnado, de una manera continua y diferenciada.

Justificación de la materia de Dibujo técnico II.

Dibujo Técnico II requiere conocimientos de Dibujo Técnico I. El dibujo es algo inherente a la humanidad por una elemental necesidad de comunicación, que es su función primaria. El Dibujo Técnico es un medio de expresión y comunicación indispensable en el desarrollo de procesos de investigación científica, de proyectos tecnológicos y de actuación científica cuyo último fin sea la creación de un producto industrial o artístico. Su función esencial consiste en formalizar o visualizar lo que se está diseñando o descubriendo, proporcionando una primera concreción de posibles soluciones, hasta la última fase del desarrollo, en que se presentan los resultados en planos definitivos. Es un lenguaje obligatorio para todas aquellas personas que se relacionen técnicamente a cualquier nivel y quieran convertir su trabajo en una actividad creadora. Contribuye eficazmente a comunicar las ideas en cualquier momento de su desarrollo; en fase de boceto es un instrumento ideal para desarrollar, mediante la confrontación de opiniones, trabajos de investigación o propuestas de diseños. Esta función de comunicación que caracteriza al dibujo técnico favorece las fases de creación y la posterior difusión informativa del objeto diseñado, lo que hace de él un instrumento insustituible para el desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística. Permite además un diálogo fluido entre proyectista, fabricante y usuario, mediante un conjunto de convenciones y normas que caracterizan el lenguaje específico del Dibujo Técnico y que le dan carácter objetivo, fiable y universal.

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal 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 y proyectos tecnológicos y artísticos, cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico, o ambos a la vez. La función esencial de estos proyectos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está diseñando o creando y contribuye a proporcionar, desde una primera concreción de posibles soluciones, hasta la última fase del desarrollo donde se presentan los resultados en dibujos definitivamente acabados.

El Dibujo Técnico debe también contemplarse desde el punto de vista de la lectura y comprensión de ideas y proyectos de otros. En él se encuentran perfectamente definidas las funciones instrumentales de análisis, investigación, expresión y comunicación en torno a los aspectos visuales de las ideas y de las formas. El desarrollo de las capacidades vinculadas a estas funciones constituye el objetivo educativo de esta materia. Para que la comunicación sea efectiva es necesario que los usuarios se pongan de acuerdo sobre las relaciones existentes entre los signos gráficos y los aspectos de la realidad a que se refieren. Es necesario el conocimiento de un conjunto de convencionalismos que están recogidos en las normas para el Dibujo Técnico, que se establecen en un ámbito nacional e internacional. La materia favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

La adquisición de habilidades, destrezas y conocimientos teóricos se logra a través de la propia acción constructiva de los estudiantes. El profesorado puede programar tareas que permitan superar estadios anteriores. Es importante que los progresos de los estudiantes se consideren más en relación con su propia situación de partida, que en función de un producto del aprendizaje inicialmente establecido.

Se aborda el Dibujo Técnico en dos cursos, de manera que se adquiera una visión general y completa desde el primero, profundizando y aplicando los conceptos en soluciones técnicas más usuales en el segundo. Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y ejercicios concretos. En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas.

b) Contextualización.

Marco legislativo.

Real Decreto 107/2022.

Real Decreto 108/2022.

Características del centro.

El IES ANTONIO SERNA, es el único centro de secundaria de Albatera, localidad de unos 12.000 habitantes del suroeste de Alicante.

Destaca la matriculación de más alumnos en la modalidad de Ciencias que en la de Humanidades y Ciencias Sociales (la modalidad de Arte no se imparte), cuando ocurre lo contrario en la mayoría de los centros de la Comunidad. El ambiente educativo es adecuado, al igual que las relaciones entre docentes, equipo directivo, padres y alumnos. Hay gran colaboración de la AMPA en las actividades del centro, y participación de alumnos en su revista digital ¡A tiza! Las familias tienen un nivel cultural y económico medio, la mayoría del sector servicios en las que prevalece la preocupación por el éxito educativo de sus hijos. La inmigración, no es mayoritaria y los alumnos se integran a la dinámica del centro sin exclusión.

Es un centro relativamente nuevo inaugurado con la implantación de la LOGSE en 1995, y las instalaciones están bien conservadas. En cuanto a recursos educativos, el centro consta de tres laboratorios (CC. NN., Física y Química), cuatro aulas de informática, plástica, tecnología, etc. un aula audiovisual y biblioteca; y sobre recursos tecnológicos, todas las aulas del centro cuentan con proyector y ordenador.

En el entorno del centro destaca la Biblioteca Municipal con ordenadores y acceso a Internet que pueden utilizarse por alumnos sin estos medios en casa y la Casa de la Cultura, donde se realizan diversas actividades culturales.

Los alumnos del centro proceden mayoritariamente de los 2 colegios de primaria que hay en la localidad y en menor medida de centros privados o concertados de localidades cercanas.

Realidad socioeconómica y cultural del entorno.

Albatera es una población (unos 12.000 habitantes censados) de clase media, fuertemente golpeada por la llamada crisis del ladrillo. Actualmente la mayoría de la clase trabajadora lo hace en el sector primario (mayormente agricultura) y en el sector servicios (mayormente venta ambulante) y de manera minoritaria en el sector industrial; pues apenas hay industrias y todas ellas pequeñas.

También en el pueblo conviven hasta 46 nacionalidades diferentes (datos municipales 2009) en la que predominan los provenientes de Marruecos y Ecuador

Perfil del alumnado.

El perfil del alumnado del centro es diverso como lo es el de la población que convive en el municipio, y su nivel de absentismo es muy pequeño. El nivel cultural del alumnado es intermedio, teniendo sus progenitores un nivel educativo intermedio/ básico.

Curriculum 2º y 3º ESO

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS CLAVE EPVA LOMLOE DECRETO 107/2022

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X		X	X		X
CE2	X	X						X
CE3	X		X				X	X
CE4	X	X	X	X	X	X		X
CE5	X		X		X	X	X	X

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CP: Competencia plurilingüe
- CMCT: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés)
- CD: Competencia digital
- CPSA: Competencia personal, social y de aprender a aprender
- CC: Competencia ciudadana
- CE: Competencia emprendedora
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

CONTENIDOS.

CONTENIDOS EPVA LOMLOE DECRETO 107/2022

Bloque 1. Percepción y análisis.

	2.º ESO	3.º ESO
B.1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4		
G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea		
Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales		
Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.	x	x
Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.	x	x
Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas		
Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.	x	x
Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.	x	x
Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.		x
Contemporaneidad artística		
Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.	x	x
La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.		x
G2. Actitudes		
Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.	x	x
Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.		x
G3. Entornos digitales		
Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.	x	x
G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación		
Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.	x	x
Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.		x

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2	2.º ESO	3.º ESO
G1. Percepción visual		
Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.	x	
Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.	x	
G2. Comunicación visual y audiovisual		
El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.	x	
Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.	x	x
Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.	x	x
La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.	x	
La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.		x
G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual		
Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.	x	x
Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.		x
Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.		x
Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.		x
Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.	x	
Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.		x

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4	2.º ESO	3.º ESO
G1. Expresión gráfico-plástica		
Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.	x	x
Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.	x	x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.	x	x

G2. Dibujo geométrico		
Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.	x	x
Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.		x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.	x	x
G3. Creación audiovisual		
Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.		x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Video creación y formatos multidisciplinares.	x	x
G4. Terminología específica del área		
Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.	x	x
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.	x	x
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.		x
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.		x

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo CE3, CE4, CE5		
2.º ESO	3.º ESO	
G1. Las fases del proceso creativo		
Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.	x	x
Investigación: búsqueda y análisis de referentes.		x
Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.	x	x
Evaluación: resultados en relación con los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.		x
Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.	x	x
G2. Actitudes		
Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.	x	x
Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.	x	x
Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.	x	x
Consenso, respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el	x	x

proceso de trabajo colectivo.		
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	x	x
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.	x	x

CRITERIOS.**CRITERIOS DE EVALUACIÓN LOMLOE EPVA DECRETO 107/2022****Competencia específica 1**

2.º ESO	3.º ESO
C1.1 Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.	C1.1 Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.
C1.2 Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.	C1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.
C1.3 Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.	C1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.
C1.4 Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.	C1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.
C1.5 Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.	C1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

Competencia específica 2

2.º ESO	3.º ESO
C2.1 Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.	C2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
C2.2 Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.	C2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área
C2.3 Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.	C2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

Competencia específica 3

2.º ESO	3.º ESO
C3.1 Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.	C3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

C3.2 Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.	C3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.
C3.3 Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.	C3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.
C3.4 Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.	C3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final
C3.5 Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.	C3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

2.º ESO	3.º ESO
C5.1 Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.	C5.1 Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
C5.2 Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.	C5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.
C5.3 Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva	C5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.
C5.4 Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.	C5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.
C5.5 Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.	C5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

Competencia específica 4

2.º ESO	3.º ESO
C4.1 Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales	C4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales
CE4.2. Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.	CE4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones
C4.3 Conocer la normativa vigente de protección de datos y experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.	C4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de datos y autoría

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a su finalidad comunicativa.

CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con diversos referentes artísticos y culturales desde una perspectiva inclusiva

CE3. Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

CE4. Compartir las propias producciones artísticas a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

CE5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, ya la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación

.

SABERES BÁSICOS

BLOQUE 1. ANÀLISIS CE1, CE2, CE5
SB 1.1. DIMENSIÓN ESTÈTICA <ul style="list-style-type: none">- Elementos formales: lenguaje visual y audiovisual. Elementos morfológicos (punto, línea, plano, color, textura, luz), dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción).- - Estilos y corrientes artísticas a partir del siglo XX. Vanguardias artísticas. Propuestas interdisciplinares.- - Cultura visual y audiovisual contemporánea. La imagen en el mundo contemporáneo. Publicidad y contrapublicidad. Diseño disruptivo. Fotografía e identidad.
SB 1.2. DIMENSIÓN ÈTICA <ul style="list-style-type: none">- Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética.- Respeto hacia la diversidad cultural.- Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte.- Derecho a la participación en la vida cultural.
SB 1.3. DIMENSIÓN COMUNICATIVA <ul style="list-style-type: none">- Elementos comunicativos y expresivos de la imagen. La comunicación visual.- Finalidad e intencionalidad de las imágenes. Función de las imágenes: expresiva, estética, exhortativa, etc.- Lectura crítica de las imágenes. Verdad y posverdad.- Ámbitos de aplicación. Profesiones y estudios vinculados a la producción cultural y artística. Publicidad Diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores y escenografía.- Lenguajes artísticos. Interacciones entre disciplinas.- La dimensión social del arte.
BLOQUE 2. REPRESENTACIÓN CE1, CE3
SB 2.1. TÈCNICAS Y MATERIALES DE CREACIÓN ARTÍSTICA <ul style="list-style-type: none">- Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas. Medios visuales y audiovisuales. Animación. Videoarte. Aplicaciones digitales. Lenguajes de creación contemporánea. Prácticas artísticas multidisciplinares. El gesto y el instrumento.- Materiales de creación artística. Sostenibilidad. Cualidades y posibilidades comunicativas. Posibilidades del contexto. Relación entre material y significado. El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos.
SB 2.2. PROCESOS DE TRABAJO <ul style="list-style-type: none">- Organización del proceso creativo.- Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- 1.1. Competencia específica 1. Criterios de evaluación CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a su finalidad comunicativa. Cr 1.1. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de forma deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual. Cr 1.2. Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados en el mensaje que se desea comunicar. Cr 1.3. Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluyendo medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad. Cr 1.4. Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y autocritica. 1.2. Competencia específica 2. Criterios de evaluación CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con distintos referentes artísticos y culturales desde una perspectiva inclusiva. Cr. 2.1. Relacionar las propias producciones artísticas con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales. Cr. 2.2. Argumentar, de forma razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área. Cr. 2.3. Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística 1.1. Competencia específica 3. Criterios de evaluación CE3. Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI. Cr 3.1. Incorporar contenidos propios de distintas disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes. Cr 3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las propias creaciones vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente. Cr 3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de forma coherente a su intención comunicativa, detectar las necesidades del entorno y optimizar los recursos disponibles. Cr 3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las diferentes fases de trabajo y asumiendo de forma proactiva los diferentes roles y tareas asignados. 1.2. Competencia específica 4. Criterios de evaluación CE4. Compartir las propias producciones artísticas a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno. Cr 4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa. Cr.4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para difundir los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa. Cr.4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora. Cr. 4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las propias producciones artísticas y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno. 1.3. Competencia específica 5. Criterios de evaluación CE5. Valorar la contribución de la práctica artística en el desarrollo social, cultural y económico, y en la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación. Cr. 5.1. Identificar a los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía. Cr. 5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva. Cr. 5.3. Valorar la diversidad de lenguajes de expresión artística, participando en la experiencia de apreciación y creación en procesos creativos individuales y colectivos.

CURRÍCULO 1º Y 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO

COMPETÈNCIAS ESPECÍFICAS

Competencia específica 1

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

Competencia específica 2

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

Competencia específica 3

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Competencia específica 4

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Competencia específica 5

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

SABERES BÀSICOS

Bloque 1. Geometría métrica

B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico CE1, CE2, CE3, CE5	1º curso	2º curso
G1. Breve recorrido histórico		
Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	X	
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.		X
Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	X	X
G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.		
Elementos geométricos en conjuntos arquitectónicos de diferentes épocas y estilos.	X	
Geometría en las artes plásticas.	X	
Formas geométricas en piezas industriales.	X	X
G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.		

Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos.	X	
Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales.		X
Terminología específica de la materia.	X	X
G4. Actitudes		
Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.	X	X
Identificación de construcciones de dibujo técnico en piezas industriales.		X
B.1.2. Construcciones geométricas CE1, CE2, CE5	1º curso	2º curso
G1. Lugares geométricos		
Operaciones básicas con segmentos y ángulos.	X	
Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	X	X
Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje y centro radicales.		X
G2. Transformaciones geométricas		
Isométricas e isógonas: traslación, giro, simetría y homotecia.	X	
Proyectivas: homología y afinidad. Inversión		X
G3. Polígonos		
Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	X	X
Equivalencia entre polígonos.		X
G4. Tangencias y curvas		
Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.	X	X
Tangencias mediante potencia e inversión.		X
Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.	X	
Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		X
G5. Actitudes		
Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	X	X
Resolución de tangencias y curvas con software digital.	X	X

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación CE1, CE2, CE3, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Sistema diédrico		
Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.	X	X
Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.	X	X
Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.		X
Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.		X
Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.		X
Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.		X
G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo		
Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.	X	X
Elementos básicos: punto, recta y plano.	X	
Representación de figuras y sólidos sencillos.	X	
Representación de sólidos con curvas.		X
G3. Sistema de planos acotados		
Fundamentos y elementos básicos.	X	
Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		X
G4. Sistema cónico		
Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.	X	
Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.		X
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.	X	X
Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.		X
B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos CE2, CE3, CE4, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Normalización		

Escalas gráficas. Construcción y uso.	X	X
Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	X	X
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación	X	X
Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	X	
Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.		X
G2. Proyectos de colaboración		
Diseño, ecología y sostenibilidad.	X	

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		X
Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		X
G3. Sistemas CAD		
Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos.	X	
Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	X	
Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.		X
Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		X
G4. Actitudes		
Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	X	X
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	X	X
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.	X	X

CRITERIOS EVALUACIÓN

Competencia específica 1. Criterios de evaluación

Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

1.º Curso	2º Curso
5.1.1 Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la	5.1.1 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

historia.	de representación y modelado.
5.1.2 Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.	5.1.2 Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.
5.1.3 Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.	5.1.3 Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.
5.1.4 Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.	

Competencia específica 2. Criterios de evaluación

Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

1.º Curso	2º Curso
5.2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	5.2.1 Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
5.2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	5.2.2 Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.
5.2.3 Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.	5.2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.
5.2.4 Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.	5.2.4 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

Competencia específica 3. Criterios de evaluación

Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

1.º Curso	2º Curso
5.3.1 Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	5.3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.
5.3.2 Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.	5.3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, así como secciones planas en los mismos.
5.3.3 Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia	5.3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas

como métodos de representación espacial.	axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
5.3.4 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	5.3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.
5.3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.	5.3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

Competencia específica 4. Criterios de evaluación

Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

1.º Curso	2º Curso
5.4.1 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.	5.4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despiece y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.
5.4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5.4.2 Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.
5.4.3 Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.	5.4.3 Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

Competencia específica 5. Criterios de evaluación

Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

1.º Curso	2º Curso
5.5.1 Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	5.5.1 Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.
5.5.2 Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.	5.5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
5.5.3 Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.	5.5.3 Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

CRITERIOS CALIFICACIÓN

Para 2, 3 y 4 ESO:

La calificación en cada trimestre se obtendrá a través de la media aritmética de los criterios de evaluación de las unidades didácticas, para ello se emplearán los siguientes instrumentos de evaluación:

1- Pruebas específicas.

- 2- Trabajos realizados.
- 3- Interés hacia la asignatura demostrado en el aula.

Para 1º y 2º Bachillerato Dibujo Técnico:

La calificación en cada trimestre se obtendrá a través de la media aritmética de los criterios de evaluación de las unidades didácticas, para ello se emplearán los siguientes instrumentos de evaluación:

- 1- Pruebas específicas.
- 2- Trabajos realizados.
- 3- Interés hacia la asignatura demostrado en el aula.

Plan de recuperación de asignaturas pendientes.

Para 2, 3 y 4 ESO: se realizará un dossier con todo tipo de trabajos en relación con el contenido dado a lo largo del curso.

Para 1 y 2 Bachillerato dibujo técnico: Se realizará un examen con todo el contenido de cada curso.

2. La secuencia de actividades.

La secuencia de actividades que se llevan a cabo en Educación Plástica y Visual, de segundo a cuarto de la ESO y en Dibujo Técnico de Bachillerato, se organizan en base al siguiente modelo:

- Seleccionar una imagen, a partir de un tema, que pueda ser contextualizada por el alumno.
 - Pensar en la producción final que llevarán a cabo los alumnos.
- Escribir el borrador de planificación de la secuencia.
- periodo de cuatro a seis sesiones para que el alumnado lleve a cabo sus producciones.

3. La organización de los espacios de aprendizaje y los agrupamientos.

El Departamento de Dibujo cuenta con un taller específico destinado a la enseñanza de las Artes Plásticas y el Dibujo Técnico. En 2º y 3º de ESO, el alumnado alcanza una ratio de 30 alumnos por clase, el número de alumnos desciende a la mitad en 4º de ESO y Bachillerato.

La organización del espacio de aprendizaje se articula en función de las necesidades del alumnado de la ESO Y Bachillerato. Se utiliza como un taller de dibujo y pintura para realizar producciones individuales y en grupo, así como aula de Dibujo Técnico.

La organización del espacio de aprendizaje es un factor esencial a la hora de poner en práctica distintos métodos pedagógicos en clase. Sin embargo, la disposición del aula expositiva, en la que todos alumnos están sentados y aislados en su pupitre mirando a la pizarra, sigue siendo la norma en la enseñanza española. Aún son pocos los profesores y escuelas que se atreven a romper con esta distribución del espacio. Expertos como María Acaso, que aboga por la revolución educativa, ya reivindican aulas más amables, cómodas y flexibles; y profesores como César Bona, reinventan las aulas para dar respuesta a sus métodos pedagógicos. Otros ejemplos de espacios de enseñanza innovadores son las escuelas Vittra, en Suecia, o el

Colegio Claver, de Jesuitas, en Lérida. Hemos determinado cinco maneras de organizar el aula para ajustar el espacio a las necesidades de aprendizaje de nuestros alumnos.

CLAVES A LA HORA DE REDISEÑAR EL AULA:

Ajustar la distribución del espacio a las necesidades de aprendizaje. La distribución de las mesas y de los espacios comunes debe responder a las actividades que se van a desarrollar en el aula, a la diversidad de los alumnos y a las funciones que queremos que se desarrollen en cada área. Así, la disposición de las mesas será distinta si se va a trabajar por proyectos, se quiere plantear un debate o se va a resolver un problema.

1. Crear espacios interactivos. Es decir, espacios que fomenten el aprendizaje colaborativo y la interacción entre alumnos. Donde los estudiantes puedan reflexionar, debatir, aprender apoyándose entre ellos, y enriquecerse de esta socialización.

Potenciar el valor del aula como espacio didáctico. El aula tiene que ser un espacio que enseña. Debe facilitar la presentación y exposición de trabajos, fomentar que los alumnos compartan y difundan sus ideas de distintas maneras (visual, oral, escrita...), invitar a que manipulen distintos objetos de aprendizaje de manera autónoma (libros, microscopio, inventos o proyectos...) y posibilitar que tengan contacto con la naturaleza, mediante el cuidado de plantas o animales en el aula.

Crear un espacio cómodo y agradable, de todos y para todos. El aula tiene que ser un espacio acogedor e inclusivo, del que todos los alumnos se sientan participes y creadores. Debe ser un espacio vivo y en construcción, que facilite la atención a la diversidad, estimule la creatividad y potencie las múltiples inteligencias y habilidades de los alumnos.

2. Favorecer el uso de las TIC. El aula debe estar preparada y adaptada para el uso de las TIC, de modo que los alumnos puedan desarrollar fácilmente la competencia digital y llevar a cabo tareas como la búsqueda de información en la red, la visualización de videos y recursos interactivos, la elaboración de materiales digitales o la presentación de trabajos mediante diapositivas y otras herramientas 2.0.

MANERAS DE DISPONER EL ESPACIO DEL AULA:

Existen muchas maneras de organizar el espacio del aula, tantas como la creatividad del docente y las necesidades de los alumnos exijan. Destacamos cinco para Primaria y Secundaria:

3. En filas horizontales. Esta alternativa es útil si el profesor quiere mantener la atención de los alumnos durante una explicación o en una ronda de preguntas y respuestas, por ejemplo. Estimula la concentración de los alumnos y deja margen a cierta interactividad entre compañeros, pero no es adecuada si lo que se quiere es fomentar el aprendizaje colaborativo.

En forma de círculo o de U. Esta disposición permite que todos los alumnos estén situados en primera fila y puedan ver bien tanto al docente como al resto de sus compañeros. Es muy recomendable para realizar puestas en común y debates en el aula, a la vez que permite que los estudiantes trabajen de manera independiente en sus pupitres.

En grupos de cuatro o por parejas. Esta disposición es la más adecuada para trabajar por proyectos o de manera colaborativa, ya que facilita que los alumnos se comuniquen, intercambien ideas y compartan materiales. Además, fomenta la interacción social entre estudiantes. También puede servir para trabajar las inteligencias múltiples, encargando a cada grupo funciones distintas, por ejemplo. En esta página puedes consultar distintas maneras de organizar los grupos en clase.

En bloque. Este tipo de disposición, en la que los alumnos se sitúan muy juntos, es conveniente cuando el profesor desea que estén atentos a una proyección, una demostración o un experimento. Se recomienda con carácter temporal ya que, si no, puede dar lugar a problemas de disciplina.

En forma de pasillo. Esta distribución sitúa a los alumnos en dos filas de pupitres enfrentadas, y un corredor entre ellas. El docente puede dirigir sus explicaciones a lo largo del pasillo, pero también invitar a la participación, y moderar debates o plantear juegos entre los dos equipos formados por las filas.

7. La distribución del tiempo.

Al margen de la metodología utilizada, la forma de dar clase, el tipo de alumnos que integran el aula, el nivel educativo o la materia impartida. la organización del tiempo resulta fundamental para conseguir un aprendizaje eficaz y lograr los objetivos perseguidos. En ocasiones, la rapidez del día a día en el aula y las exigencias del currículo no dejan espacio para la reflexión ni la preparación, lo que en último término acaba empeorando los resultados y ralentizando el avance de los alumnos. Es por ello que, en el Departamento de Dibujo, hemos establecido unas estrategias para aprovechar el tiempo de clase:

1.1. Establecer objetivos, metas y tiempos. Se debe trazar un plan de trabajo en el aula y en la programación, evitando limitarnos a avanzar en el temario y en las asignaturas que impartimos lo más rápido posible. Para ello, hay que seleccionar cuáles son los objetivos y metas a corto, medio y largo plazo y establecer cómo vamos a alcanzarlos y un tiempo para lograrlo. De este modo tendremos siempre claro qué queremos conseguir y, en consecuencia, podremos desarrollar las estrategias necesarias para llevarlo a cabo.

2.2. Decidir primero las metodologías y formas de trabajo. La organización del tiempo en clase dependerá no solo de lo que queremos lograr sino también de la forma de trabajar. El planteamiento de una sesión varía si se van a aplicar metodologías activas como la pedagogía inversa o flipped classroom, el trabajo por proyectos o el aprendizaje cooperativo, o si vamos a desarrollar una explicación magistral tradicional. Hay que tener la metodología siempre presente para programar los tiempos en el aula y sacarles el máximo partido.

3.3. Dar prioridad a lo más importante. Es el consejo más sencillo, pero en ocasiones nos olvidamos de él. Lo más importante es lo esencial: lo que nuestros alumnos tienen que dominar de un tema o materia, esa actividad que queremos realizar a toda costa para que aprendan de forma activa y práctica o esa destreza que deseamos trabajar con los estudiantes. Lo importante no debe confundirse con lo urgente, y tampoco es lo más difícil ni lo más fácil. No es necesario que cubrir cada mínima parte del temario ni hacerlo tal cual está planteado en el libro o los materiales; hay que pararse a pensar y decidir qué es lo fundamental que queremos transmitir.

4.4. Solucionar cuanto antes dudas y errores. Entre las prioridades esenciales en el aula debe estar siempre la de evitar que los alumnos se queden con dudas o afiancen conocimientos erróneos. Con ello evitaremos que el problema se arrastre y contribuya a ralentizar las clases más adelante. Por eso, hay que establecer un tiempo para resolver aquello que los estudiantes no han entendido o no han sabido resolver por sí mismos. No es necesario que sea el profesor quien lo solucione; de hecho, es recomendable que animemos a otros estudiantes a que den la respuesta o aporten su experiencia, o también podemos tratar de

averiguarlo investigando y buscando información. Así les enseñaremos a aprender a aprender y detectaremos, además, si existen problemas de comprensión generalizados o dificultades en algunos alumnos.

5.5. Hacer partícipes a los alumnos de la organización de la clase. La implicación de los estudiantes en el plan de clase es importante para que se desarrolle de forma más fluida y conforme a los objetivos. Se debe contar cómo funcionará la sesión, avisar del tiempo que tienen para terminar una tarea y anunciar el siguiente paso o actividad antes de comenzar con ella. De este modo les estaremos mostrando las ventajas de una buena organización y les acostumbraremos a un orden que interiorizarán, convertirán en rutina y, en muchos casos, aplicarán sin necesidad de que se lo recordemos constantemente.

6.6. Permitir cierta flexibilidad. Aun teniendo en cuenta todos los consejos anteriores, siempre hay excepciones y momentos en los que podemos y debemos romper la estructura y las reglas autoimpuestas. El horario y la organización son una referencia importante para el profesor y es fundamental que existan, pero no tienen por qué ser inamovibles ni presentarse como obligatorios y fijos para el alumnado. Podemos redistribuir el tiempo según las necesidades de los estudiantes en cierto momento, para atender a la diversidad del aula o dependiendo del tema que vayamos a tratar, cuando detectemos que es necesario. Es necesario escuchar a los alumnos, prestar atención a sus reacciones y a su forma de afrontar la lección o las actividades, y redirigir la clase en consecuencia.

8. La selección y organización de los materiales.

La selección de los materiales utilizados se lleva a cabo en función de las necesidades de las disciplinas que se imparten.

Las técnicas incluyen todos los procedimientos o formas de utilizar los materiales y su vez estos materiales son las herramientas con las que los alumnos pueden hacer dibujos, pintar, realizar técnicas de impresión o esculpir.

Existen muchas herramientas que se utilizan para la educación plástica y visual, estas son las seleccionadas para este curso 2025/26:

Las herramientas secas y húmedas: Las secas se presentan en forma de lápices o en barra para que puedan ser aplicados directamente, en las húmedas, los pigmentos se encuentran diluidos en un medio aceitoso o acuoso y se encuentran dentro de un tarro o un tubo. Las primeras herramientas son precisas, pero las segundas ofrecen mejor calidad y acabado, por tener colores más intensos. El collage es otra de las herramientas útiles en este caso, es una técnica que consiste en pegar sobre una superficie fotografías, dibujos, objetos (madera, pequeños objetos de uso cotidiano, periódicos, revistas); la superficie puede ser tabla, cartón o lienzo. También existen otras herramientas parecidas al collage como el decoupage y el fotomontaje.

Herramientas húmedas como la témpera, que se caracteriza por ser cubriente y opaca, se puede utilizar para corregir errores y trabajar sobre superficies planas. El óleo es otra herramienta que permite conseguir varios efectos de colores y texturas.

Herramientas de impresión, que son los distintos métodos con los que se crean estampaciones o impresiones de imágenes similares, estas herramientas se utilizan en los soportes digitales de las nuevas tecnologías. Una de las herramientas de impresión más

utilizadas es el grabado, que puede ser en relieve, hueco o plano.

Herramientas secas como el lápiz de grafito que pueden clasificarse en duros y blandos, los lápices de colores que permiten realizar dibujos con una gran variedad de tonos y permiten realizar texturas con líneas cruzadas.

Pinturas que pueden utilizarse en el aula para que los alumnos practiquen la educación visual, observando cada detalle de estas con detenimiento.

9. Medidas de respuesta educativa para la inclusión en los niveles III y IV.

La diversidad está presente a nuestro alrededor, cada individuo es único e irrepetible, por lo que la diversidad realmente se encuentra presente en cada uno de nosotros.

Esta diversidad se ha hecho más visible en los últimos años en el ámbito escolar y sobre todo en este centro educativo.

Nosotros, como educadores/as, tenemos el deber y la obligación de que todo el alumnado aprendan independientemente de sus características personales, sociales o culturales, incluyendo aquel alumnado que presente algún tipo de necesidad específica de apoyo educativo. Cada alumno/a tienen necesidades únicas y la consideración de la diversidad como un valor positivo que mejora y enriquece el proceso de aprendizaje y enseñanza.

La preocupación del centro para la atención a la diversidad e inclusión educativa en la Educación Secundaria Obligatoria se manifiesta diariamente debido a la idiosincrasia de este, el cual acoge una gran diversidad de alumnado especialmente referida a cuestiones de necesidad de educación de compensación de las desigualdades.

Además, conlleva la singularidad de un alumnado que transita constantemente con bajas y nuevas incorporaciones en las aulas durante todo el curso escolar, lo que nos exige ser especialmente sensibles a la atención a la diversidad y más concretamente en la inclusión educativa, habiendo estar ajustando constantemente la práctica educativa a las barreras y necesidades del centro, aula, grupo y de forma individualizada en caso de que se requiera.

Por otra parte, la normativa vigente establece que el alumnado con necesidades educativas especiales, así como el resto de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, serán atendidos de forma preferente en centros ordinarios y además se hará desde una filosofía integradora e inclusiva bajo los principios de Igualdad y Equidad. Para ello, el centro dispondrá de los recursos necesarios para que estos estudiantes puedan alcanzar los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado, realizando las adaptaciones del currículo que sean necesarias,

Material del alumnado: dependiendo de cada caso el material será proporcionado por el centro bien en fotocopias o en libro, preferiblemente la segunda opción.

Esta circunstancia se sitúa dentro del Nivel I de respuesta educativa que marca el D.104/2018. Organizando todas las medidas en IV niveles de respuesta, que ayudarán a la detección de barreras e identificación de necesidades educativas.

Nivel I se dirige a toda la comunidad educativa y en las relaciones del centro con el entorno

Nivel II se dirige al alumnado de un grupo clase.

Nivel III va dirigido al alumnado que requiere una respuesta diferenciada, individualmente o

en grupo.

DURANTE LOS PRIMEROS 15 DÍAS DE LA UBICACIÓN DEL ALUMNADO SE HARÁ UN SEGUIMIENTO

PARA VER SI ES adecuada.

EN LOS CAMBIOS QUE SE PUEDAN PRODUCIR A LO LARGO DEL AÑO Se priorizará la SEGURIDAD Y EL CONSENSO DEL EQUIPO DOCENTE, evitándose en LA MEDIDA DE LO POSIBLE CAMBIOS DURANTE EL CURSO ESCOLAR UNA VEZ TOMAS LAS DECISIONES.

Nivel IV dirigido al alumnado que requiere una respuesta personalizada e individualizada.

Teniendo en cuenta la detección realizada, el equipo educativo, coordinado por la tutora o tutor y el asesoramiento, en su caso, del departamento de orientación, se deben organizar planificar y aplicar las medidas y los soportes más adecuados, incidiendo en el nivel II de respuesta y en las medidas de nivel III de respuesta que no requieren una evaluación socio pedagógica.

En las diferentes evaluaciones se constata que si no son suficientes estas medidas para superar las barreras a la inclusión el tutor / a lo pondrá en conocimiento del orientador / a y valorarán de forma conjunta los siguientes elementos:

- a) Barreras de acceso, participación y aprendizaje.
- b) Información procedente de los ámbitos personal, social y familiar del alumnado.
- c) Medidas educativas aplicadas hasta el momento y su eficacia.

En la valoración conjunta se decidirá si es conveniente realizar o no la evaluación psicopedagógica, teniendo un carácter prescriptivo en la aplicación de todas las medidas de respuesta de nivel IV (ver anexo III).

3.2 PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN SOCIOPSICOPEDAGÓGICA PARA LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO DEL ALUMNADO.

El procedimiento de evaluación psicopedagógica se inicia en el momento en que se detectan barreras de acceso, aprendizaje o participación que limitan el desarrollo del alumnado y, por tanto, requieren la adopción de medidas curriculares extraordinarias de nivel III y cualquier medida de nivel IV, o tomar decisiones en cuanto a la modalidad de escolarización, una vez se ha constatado que las medidas ordinarias de nivel II y III no son suficientes.

La valoración socio psicopedagógica tendrá un carácter prescriptivo en las siguientes situaciones:

- a) Enriquecimiento curricular para el alumnado con altas capacidades intelectuales.
- b) Programas formativos de cualificación básica adaptada a personas con necesidades educativas especiales derivadas de discapacidad.
- c) Escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales.
- d) Accesibilidad personalizada con medios singulares.
- e) Adaptación curricular significativa.
- f) Programas personalizados que comporten apoyos personales especializados.
- g) Prórroga de escolarización de la enseñanza obligatoria para alumnado con NEE.
- h) Flexibilización de la duración de la etapa para el alumnado con altas capacidades intelectuales.

La evaluación socio psicopedagógica se organiza en nuestro centro de la siguiente manera:

La solicitud de valoración socio psicopedagógica la rellena la tutora o tutor asesorado por la

orientadora, y debe ir acompañada de la documentación que justifica la conformidad por escrito de la familia o representantes legales.

Recibida la solicitud, el especialista de orientación debe coordinar el proceso de evaluación socio psicopedagógica con el fin de realizar una identificación precisa de las necesidades educativas. En caso de que siga necesaria la colaboración del personal especializado de apoyo adscrito al servicio socio psicopedagógica escolar de la zona, el especialista de orientación educativa del centro debe hacer la solicitud, por escrito y con el visto bueno de la dirección del centro.

En el informe se proponer las medidas de respuesta más adecuadas y las orientaciones al equipo educativo y la familia o representantes legales para llevarlas a cabo.

Si el alumnado presenta necesidades específicas de apoyo educativo o necesidades de compensación de desigualdades que requieren medidas incluidas en el artículo 5 de la orden 20/2019, el informe debe ir acompañado del plan de actuación personalizado.

Una vez emitido el informe socio psicopedagógica, el especialista de orientación debe informar a la tutora o el tutor y el equipo educativo de las conclusiones y la propuesta de las medidas educativas, de los soportes y en su caso del plan de actuación personalizado.

3.3 PAP E INFORMES INDIVIDUALES VALORATIVOS.

El Plan de actuación personalizado es el documento que organiza las medidas de respuesta educativa, de acuerdo con el artículo 14 del Decreto 104/2018, para garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje del alumnado.

El documento tiene carácter descriptivo siempre que implique las siguientes medidas:

- ACIS
- Accesibilidad personalizada con medios singulares
- Programas personalizados que implican apoyos personales especializados (PT)

Programas específicos para el alumnado que presenta alteraciones graves de la conducta, y planes terapéuticos para el alumnado con problemas graves de salud mental.

Itinerario formativo personalizado para el alumnado con necesidades educativas especiales que cursa enseñanzas de Formación Profesional.

Los informes individuales valorativos se reflejan en el apartado de observaciones que aparece en el boletín de cada alumnado. Apartado que se refleja en ITACA.

4. MEDIDAS, ACTUACIONES, PLANES Y PROGRAMAS.

A continuación, desarrollaremos las diferentes medidas de respuesta educativa para la inclusión que se llevan a cabo en el centro.

4.1 MEDIDAS PARA EL ACCESO

Adaptaciones de acceso

Estas medidas van dirigidas a todo nuestro alumnado (ACNEAE), e implican la modificación o provisión de soportes materiales, especiales, personales, de comunicación, metodológicos u organizativos.

- Accesibilidad personalizada con medios comunes
- Accesibilidad personalizada con medios específicos o singulares

La adecuación del currículo a las necesidades educativas del alumnado pasa también para facilitar el acceso a este de los alumnos de tal manera que realizamos adaptaciones en elementos personales, materiales y cuestiones organizativas.

En cuanto a los elementos personales contamos con la intervención del Maestro Especialista en Pedagogía Terapéutica facilita el acceso al currículo de los recién llegados al Sistema Educativo y con desconocimiento de las lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana así como aquellos casos en que el alumno / a pueda presentar analfabetismo funcional, que, no siendo casos frecuentes sí en ocasiones llegan estudiantes con una trayectoria académica de escasos años de escolarización puede considerar a este tipo de alumnado casi neolector.

Resaltar también que ante casos de dificultades en el lenguaje y ya que no contamos con Maestro Especialista en Audición y Lenguaje, también el Maestro Especialista en Pedagogía Terapéutica junto con el Departamento de Orientación son los encargados de dar cobertura a estas necesidades educativas.

Por otra parte, y en cuanto a la adaptación en los elementos materiales será imprescindible, sobre todo con este alumnado y de manera general por su propia trayectoria académica e historia escolar, contar con una amplia selección y variedad de materiales que sean adecuados para en nuestra práctica docente y dan efectividad al proceso de enseñanza y aprendizaje ajustándolo a las características individuales de nuestros estudiantes.

Además de los libros de textos y otros específicos del área de la Pedagogía Terapéutica, consideramos necesaria la progresiva incorporación de materiales fáciles de adquirir o de producir, y objetos de uso corriente, apropiados a cada tema y en las diferentes edades, incluidos materiales de tecnología más acorde con los tiempos, tales como calculadoras, ordenadores, televisión y vídeo. Cabe decir también que el uso de materiales debe estar condicionado por los conceptos a desarrollar a través de estos, y por la edad y grupo concreto de alumnos a que se destinan.

Se pretende con ello facilitar el acceso a contenido del currículo desde un enfoque meramente práctico, manipulativo y funcional que les permita ir de lo general a lo específico a través del propio descubrimiento del aprendizaje por medio de la experimentación y la comprobación. Esto nos resulta realmente interesante y adecuado para la población con la que trabajamos y consideramos este ajuste en los elementos materiales el motor principal para reactivar la motivación para aprender y romper con la desidia ante el estudio que nos transmite el alumnado a la llegar al centro.

La adaptación en los elementos materiales tendrá las siguientes funciones:

- Exploratoria, de conocimiento del alumno y sus necesidades.
- De apoyo, dan forma al núcleo del programa de reeducación.

En función de la actividad a que dan lugar podemos clasificar los materiales en:

Materiales para favorecer la percepción, la imaginación y la creación de imágenes mentales: incluimos tanto objetos tangibles reales como representaciones en diapositivas, vídeos o programas informáticos, propuestos para ser imaginados a fin de establecer conexiones entre las imágenes y los conceptos e intentar, de esta manera, profundizar en estos.

- Materiales para la experimentación, capaces de provocar "una sorpresa cognitiva" y mostrar su carácter revelador.

Material de construcción, materiales-herramientas, apropiados para despertar interés, expectación, incertidumbre, capaces de provocar una mezcla del sistemático con el espontáneo.

- Materiales de juego: sensoriomotor, simbólico, normativo ...
- Material de expresión.

Material específico de reeducación dirigido a determinadas áreas de aprendizaje. Criterios a tener en cuenta en la selección de materiales:

- Necesidades del alumnado.
- Aptitudes y preferencias del profesorado.
- Características del aula donde se aplicará.
- Organización del centro.
- Adecuación al programa/s de reeducación / intervención Criterios de uso de materiales:

- * No es tan importante la cantidad como la adecuación, ni la sofisticación como la utilidad.
- * Evitar una excesiva dispersión del material que ponemos al alcance del alumnado.
- * Cambiar varias veces de actividad obliga a cuidar que la presentación de materiales no siga desorganizada ni aleatoria.
- * Distinguir entre material de referencia (asociado al núcleo de nuestra programación) y material que puede asumir funciones complementarias.
- * Buscar la significatividad del material y de su uso.
- * Sistemas alternativos y / o aumentativos de comunicación o material ergonómico y adaptado ante casos de NEE por discapacidad física, psíquica o sensorial.

Adaptación curricular individual significativa (ACIS).

La adaptación curricular individual significativa es una medida curricular extraordinaria de nivel IV dirigida al alumnado con necesidades educativas especiales que cursa la enseñanza obligatoria y presenta un desarrollo competencial, debidamente valorado con los instrumentos adecuados, inferior a dos o más cursos, tomando como referencia las competencias establecidas en el currículum.

Las ACIS se actualizan al inicio de cada curso escolar y están sujetas a un proceso de seguimiento.

Al alumnado con ACIS que, al finalizar la ESO, haya conseguido las competencias clave y los objetivos de la etapa, se le expedirá el título de graduado en ESO.

En la SES IES Antonio Navarro Santafé se matricula alumnado que no ha estado escolarizado nunca o ha tenido un absentismo durante su trayectoria escolar importante. Dicho alumnado requiere de ACIS puesto que tiene un nivel de competencia curricular inferior a dos cursos y no es posible llevar a cabo aprendizajes significativos puesto que requieren una base de lectoescritura importante para enfrentarse al currículo de ESO.

4.2 MEDIDAS INDIVIDUALIZADAS PARA EL APRENDIZAJE

Adecuación personalizada de programaciones.

Ante la posibilidad de escolarizar alumnado procedente de otras etnias o culturas se tienen especialmente en cuenta, en la elaboración del Proyecto Educativo y del Proyecto Curricular, la incorporación de aspectos que promueven entre todo el alumnado, el conocimiento, el respeto y la valoración de la diversidad social y cultural. Los Departamentos Didácticos realizan la adecuación de las programaciones a los diferentes niveles y características del alumnado. Cada departamento elabora además de la programación general, una programación de contenidos básicos en actividades, metodología y criterios de evaluación más adecuados.

Debido a la singularidad del centro, la atención a la diversidad se hace constante en cada uno de los alumnos diariamente y que en las programaciones de aula se partirá siempre de los contenidos básicos y de la priorización de técnicas instrumentales para ir avanzando poco a poco en el resto de los contenidos y así garantizar que cada alumno consiga sus propios objetivos generales de aprendizaje en función de sus capacidades, intereses y motivaciones.

Esto requerirá también una adaptación de la metodología que nos permita un enfoque activo, colaborativo y participativo del alumno en su proceso de aprendizaje, así como técnicas de aprendizaje colaborativo que consigan en el alumnado una motivación e interés hacia el alumno con el fin último de enganchar al sistema educativo y que continúan estudiando, modificando así a la baja las cifras de abandono escolar temprano. Esta será sin duda la pieza clave de la práctica educativa en la Sección, siendo el "leivmotiff" del día a día.

Refuerzo pedagógico (docencia compartida, refuerzos...)

En este centro se realiza dentro del aula ordinaria utilizando estrategias organizativas como la docencia compartida que beneficia a todo el alumnado del grupo-clase y hace que el alumnado que lo recibe participe en las actividades de las unidades didácticas programadas en su grupo de referencia.

Va dirigido a los alumnos de 2º ESO por ser alumnado de incorporación tardía al sistema educativo valenciano, que permanece un año más en el mismo curso, que promociona con áreas o materias no superadas o que tiene dificultades de aprendizaje en determinadas áreas. Para superar las dificultades que el alumnado haya manifestado en las diferentes áreas de conocimiento, el centro planificará dentro del horario lectivo del alumnado actividades de refuerzo. Estas actividades estarán dirigidas a que este alumnado tenga un seguimiento más personalizado y disponga de más tiempo y recursos para alcanzar los objetivos programados

4.3 MEDIDAS GRUPALES PARA EL APRENDIZAJE VINCULADAS A PROGRAMAS ESPECÍFICOS.

El centro dispone de Programas Formativos de Calificación Básica adaptando las necesidades del centro al perfil del alumnado. Mayor de 16 años y que han agotado la repetición en la ESO.

4.4 MEDIDAS DE FLEXIBILIZACIÓN EN EL INICIO O DURACIÓN DE LAS ETAPAS EDUCATIVAS.

El alumnado que se incorpora de manera tardía en el centro y que presenta un desarrollo competencial inferior a dos o más cursos, tomando como referencia el currículo ordinario oficial correspondiente a su edad, se le escolariza en un curso inferior al que le corresponde. Esta decisión conllevará la aplicación de la medida excepcional de permanencia de un año más en el mismo curso.

En el anexo III se recoge la plantilla que se le facilita al profesorado para ajustar las respuestas educativas en función de los niveles de respuesta.

4.5 MEDIDAS DE COMPENSACIÓN EDUCATIVA

En el apartado 2 del documento se explicitan las actuaciones que se realizan en el centro para que el alumnado en situación de desventaja por situaciones económicas, sociales o culturales pueda compensar estas situaciones de desigualdad, permanecer en el sistema educativo y obtener una cualificación profesional que facilite su inclusión sociolaboral.

El departamento de orientación colabora con los tutores en la orientación al alumnado y sus

familias en los itinerarios formativos más adecuados, manteniendo reuniones de coordinación con la trabajadora social, alumnado, tutores/as. La comunicación de la familia se mantiene de forma telefónica.

PEC: Documento revisado y aprobado fecha 09/11/22 CURSO 2022/23 15

4.6 PERSONAL DOCENTE ESPECIALIZADO DE APOYO DE PEDAGOGÍA TERAPÉUTICA

El centro dispone de una maestra de PT y su función en el centro es la siguiente:

Asesorar y colaborar con los equipos docentes y la orientadora en la identificación de las barreras a la inclusión en el centro y en la detección temprana de las dificultades específicas de aprendizaje.

a) Colaborar con los equipos docentes en la planificación, desarrollo y evaluación de las adaptaciones curriculares individuales significativas y los planes de actuación personalizados.

b) Colaborar con la especialista de Orientación en el procedimiento de la evaluación socio psicopedagógica.

c) Dar apoyo personalizado e individualizado al alumnado con NEA.

Elaborar informes de valoración y seguimiento del alumnado al que da apoyo. 4 EVALUACIÓN

Para la evaluación del programa se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

* Valorar la atención al alumnado con n.e.a.e. por parte de especialistas en PT.

* Valorar el nivel de superación.

10. elementos que facilitan la accesibilidad del aprendizaje.

La escuela inclusiva busca ofrecer la mejor respuesta a la diversidad y esto implica identificar y eliminar los obstáculos o barreras que dificultan el proceso de inclusión. Requiere prestar atención continua al contexto escolar, en especial, al permanente diálogo e interacción entre ese contexto y la diversidad del alumnado. La accesibilidad en sus distintas dimensiones, física, sensorial, cognitiva y emocional, que conseguiremos implementando los principios del diseño universal, contribuirá a conseguir la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado de nuestro centro.

11. Los instrumentos de recogida de información y modelos de registro para la valoración del progreso del alumnado.

Desde el departamento de Dibujo hemos determinado los siguientes:

Instrumento 1: El lenguaje gráfico-plástico [SEUP01C01] Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas. Indicadores o estándares: 1, 4, 5.

Instrumento 2: La composición [SEUP01C02] Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño. Indicadores o estándares: 2, 6, 7, 15, 17.

Instrumento 3: Color y texturas [SEUP01C03] Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas. Indicadores o estándares: 10, 12, 13, 14.

Instrumento 4: Técnicas, soportes y materiales [SEUP01C04] Crear composiciones abstractas

o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

Indicadores o estándares: 19, 20, 22, 23, 24, 25.

Instrumento 5: Percepción visual y audiovisual [SEUP01C05] Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno

comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación significante significado, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.

Indicadores o estándares: 29, 30, 33, 34, 41, 42, 43.

Instrumento 6: Lenguajes visuales y audiovisuales [SEUP01C06] Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.

Indicadores o estándares: 39, 45.

Instrumento 7: Geometría plana [SEUP01C07] Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.

Indicadores o estándares: 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61. Instrumento 8: Formas poligonales [SEUP01C08] Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.

Indicadores o estándares: 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EVALUABLES

2º, 3º Y 4º ESO:

Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmoRealiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito

Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, paraexpresar sensaciones en composiciones sencillas.

Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 16. Conocey aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgado, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 29. Distingue significante y significado en un signo visual. 30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Distingue símbolos de iconos.

Diseña símbolos e iconos.

Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los

elementos de esta.

Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Traza la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatrix, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...).

Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrixes correspondientes.

Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es

regular o irregular.

Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

D. Adrián Jorques Tortosa y D. Alberto rey Estrada acuerdan, en reunión de departamento celebrada el 16 de octubre de 2025, aprobar las propuestas pedagógicas que aquí se compilan.



D. Adrián Jorques Tortosa.



D. Alberto Rey Estrada.