

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 2023 - 2024

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 y visual (primero, segundo, tercero y cuarto).

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.

ORDEN 45/2011, de 8 de junio, de la Consellería de Educación, por la que se regula la estructura de las programaciones didácticas en la enseñanza básica. [2011/6874] En su Artículo 2. Finalidades de las programaciones didácticas destaca:

Las programaciones didácticas 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

creación 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 procedimental, 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 iniciará 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 profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores y valorarán 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 adquiriera 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.

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- RESOLUCIÓN de 1 de junio de 2011, de la Dirección General de Ordenación y Centros Docentes, por la que se publica la relación de materias optativas de diseño propio autorizadas y denegadas a partir del curso 2011-2012 a los centros de la Comunitat Valenciana que imparten enseñanzas de educación secundaria obligatoria. [2011/6618]
- ORDEN de 19 de noviembre de 2009, de la Conselleria de Educación, por la que se regula la convocatoria anual y el procedimiento para la realización de la prueba extraordinaria para conseguir el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria por los alumnos y alumnas que no lo hayan obtenido al finalizar la etapa. [2009/13765]
- ORDEN de 29 de abril de 2008, de la Conselleria de Educación, por la que se regula el horario de la educación secundaria obligatoria. [2008/6066]
- RESOLUCIÓN de 5 de marzo de 2008, de la Dirección General de Ordenación y Centros Docentes, por la que se dictan instrucciones para formalizar los documentos básicos de evaluación y se establece el procedimiento de solicitud de asignación del número de historial académico para Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. [2008/3245]
- ORDEN de 14 de diciembre de 2007, de la Conselleria de Educación, sobre evaluación en Educación Secundaria Obligatoria. [2007/15520]
- RESOLUCIÓN de 28 de junio de 2011, de la Subsecretaría y de las direcciones generales de Ordenación y Centros Docentes, y de Educación y Calidad Educativa, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se dictan instrucciones en materia de ordenación académica y de organización de la actividad docente a los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el curso 2011-2012. [2011/7678]
- ORDEN 46/2011, de 8 de junio, de la Conselleria de Educación, por la que se regula la transición desde la etapa de Educación Primaria a la Educación Secundaria obligatoria en la Comunitat Valenciana [2011/7216]
- ORDEN 45/2011, de 8 de junio, de la Conselleria de Educación, por la que se regula la estructura de las programaciones didácticas en la enseñanza básica. [2011/6874]

- DECRETO 112/2007, de 20 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunitat Valenciana. [2007/9717]
- DECRETO 102/2008, de 11 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo del bachillerato en la Comunitat Valenciana. [2008/8761]
- RESOLUCIÓN de 28 de junio de 2011, de la Subsecretaría y de las direcciones generales de Ordenación y Centres Docentes, y de Educación y Calidad Educativa, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se dictan instrucciones en materia de ordenación académica y de organización de la actividad docente a los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el curso 2011-2012. [2011/7678]
- ORDEN de 24 de noviembre de 2008, de la Conselleria de Educación, sobre evaluación en bachillerato en la Comunitat Valenciana. [2008/14480]
- ORDEN de 17 de junio de 2009, de la Conselleria de Educación, por la que regula las materias optativas en el Bachillerato. [2009/7863]
- ORDEN 80/2010, de 14 de septiembre, de la Conselleria de Educación, por la que se modifica parcialmente la Orden de 17 de junio de 2009, de la Conselleria de Educación, por la que regula las materias optativas en el Bachillerato.[2010/10026]
- ORDEN 18/2011, de 1 de abril, de la Conselleria de Educación, por la que se modifica parcialmente la Orden de 17 de junio de 2009, de la Conselleria de Educación, por la que se regula las materias optativas en el Bachillerato. [2011/4371]

Características del centro.

El IES ANTONIO SERNA, es el único centro de secundaria de Albaterra, 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 socio-económica 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.

2. Situaciones de aprendizaje adaptadas a las características del grupo.

El currículo LOMLOE ha puesto el foco en las situaciones de aprendizaje como unidad fundamental de planificación del trabajo en el aula. Aunque su diseño depende de multitud de factores diferentes (la etapa y el curso, el contexto educativo concreto, las características del grupo-clase, etc.), hemos elaborado este modelo de ayuda para el profesorado, como banco de recursos, y también como punto de partida para el diseño de sus propias situaciones de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje deben plantear un reto o problema de cierta complejidad en función de la edad y el desarrollo del alumnado, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), a partir de la realización de distintas tareas y actividades. Es decir, crear escenarios de aprendizaje cercanos, contextualizados y motivadores que permitan al alumnado demostrar lo que han aprendido y seguir aprendiendo.

La creación de situaciones de aprendizaje que presenten un reto o problema adecuado a la edad y nivel de desarrollo del alumnado es importante para motivar su aprendizaje. Estas situaciones deben ser contextualizadas y permitir al alumno aplicar los conocimientos, destrezas y actitudes

que han adquirido en la solución creativa del problema, demostrando su aprendizaje y permitiéndoles seguir aprendiendo.

Para diseñar las situaciones de aprendizaje, hemos establecido este modelo que adaptaremos, según las necesidades de cada grupo, tanto en la ESO como en Bachillerato:

Identificación del objetivo de aprendizaje: Primero, es importante establecer claramente qué se espera que los alumnos aprendan a través de la situación de aprendizaje.

Selección del contexto: Una vez establecido el objetivo de aprendizaje, es necesario seleccionar un contexto o situación que sea relevante y significativo para los alumnos.

Definición del problema o reto: A continuación, se debe diseñar un problema o reto que permita al alumno aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en relación con el objetivo de aprendizaje y el contexto seleccionado.

Planificación de las tareas y actividades: Es necesario planificar las tareas y actividades que permitan al alumno solucionar el problema o reto, movilizándolo los conocimientos y habilidades necesarios.

Evaluación: Es importante incluir un proceso de evaluación para determinar si los alumnos han logrado el objetivo de aprendizaje y para identificar áreas de mejora en el diseño de la situación de aprendizaje.

Adaptación y mejora: Si es necesario, es importante realizar ajustes en el diseño de la situación de aprendizaje para garantizar que se adapte a las necesidades y niveles de los alumnos y para mejorar la efectividad del proceso de aprendizaje.

3. Criterios de evaluación vinculados a las competencias específicas y asociados a las situaciones de aprendizaje planteadas.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos: de segundo a cuarto curso de EPV ESO y Dibujo Técnico I / II de Bachillerato.

Competencias específicas:

Competencia específica 1: Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se

convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

Criterios de evaluación.

- 1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
- 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

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

Criterios de evaluación.

- 2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
- 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

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

Criterios de evaluación.

- 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
- 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

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

Criterios de evaluación.

- 4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
- 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

Criterios de evaluación.

- 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
- 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Criterios de evaluación.

- 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.
- 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

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

Criterios de evaluación.

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

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

Criterios de evaluación.

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

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

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

4. Saberes básicos movilizados para el logro de las competencias específicas.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual abarca multitud de saberes de diferentes lenguajes tales como dibujo técnico y artístico, pintura, escultura, cómic, ilustración, publicidad, fotografía, cine, diseño, decoración, multimedia, arquitectura, ingenierías, entre otros. Esto implica que a su vez la creación artística desarrolle numerosas capacidades, competencias y destrezas según se trabaje uno u otro de los lenguajes mencionados. Las producciones artísticas creadas en el aula se sustentarán sobre una base de saberes teóricos y prácticos fundamentales para el bagaje del alumnado y además contribuirán a la identificación y análisis del patrimonio histórico artístico. Los saberes teóricos se consolidarán con el desarrollo práctico a través de las diferentes técnicas artísticas empleadas. La destreza en la técnica y el desarrollo de habilidades en las mismas es esencial para fortalecer la intencionalidad comunicativa en las obras o producciones, y, además, para la transformación artística de una cosa en otra. La técnica contribuirá a que se generen propuestas artísticas originales y con calidad estética. Con el objetivo principal de que se logre alcanzar las competencias específicas de la materia se ha desarrollado un abanico de saberes esenciales, contenidos mínimos que el alumnado debe adquirir al finalizar la etapa. Por su parte, el profesorado podrá ampliarlos con la finalidad de dar respuesta a las necesidades educativas particulares de su alumnado. Como ya se ha expuesto, esta materia goza de la dualidad de trabajar

con multitud de contenidos teóricos, por un lado, pero tiene una condición especial de taller por otro al tratarse de una materia práctica, por lo que los saberes básicos se han desarrollado en dos bloques diferenciados. Esta clasificación responde a la intención de diversificar por un lado el bloque conformado de saberes relacionados con la observación, la mirada y el análisis, que configurarán una aportación fundamental para el alumnado en cuanto a su desarrollo personal, y, por otro lado, la parte más práctica y de experimentación del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística. Los saberes básicos están formulados como los contenidos mínimos que el alumnado debe consolidar al finalizar la etapa. Como la materia de Educación plástica Visual y Audiovisual estará presente en dos cursos, se ha reflejado a modo orientativo la gradación entre ellos, realizando una propuesta de los saberes que, con una consecución lógica, se aconseja introducir en el primer curso para asegurar la adquisición del conjunto de saberes al concluir la etapa.

4.2. Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

CE1, CE2, CE4 2.º ESO 3.º ESO 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 4.3. 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. Videocreación 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 a 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 la 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 y gestión de residuos. x x 5. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia A continuación, se presentan algunos principios relevantes que deberían tenerse en cuenta a la hora de diseñar situaciones de aprendizaje para la práctica docente de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables. El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería establecerse en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas, evitando repetir conceptos año tras año. Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se deben relacionar y justificar los referentes

que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, la vida saludable, etc. Además, han de tener en cuenta la diversidad personal y cultural incluyendo en los relatos de aula los microrrelatos, es decir aquellos de colectivos minorizados como la perspectiva multicultural, de género, etc. Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes. Por otro lado, para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los ODS, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. En este sentido se trataría no solo de utilizarlos sino de reflexionar en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula. Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área. Incorporar referentes de la cultura visual y audiovisual: imágenes de redes sociales, publicidad, personajes famosos que sean un referente etc, garantiza la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los aprendizajes del aula. Permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas del centro. Por otro lado, partir de la cultura local para poco a poco ir incorporando otras formas culturales es una manera de garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y de valores de tolerancia y respeto. Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia (patio, pasillos etc) para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de creadores y creadoras en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo de la creación). Contar en los centros educativos con la figura de un/a coordinador/a cultural, que favorezca la participación del alumnado del centro en actividades culturales y artísticas del entorno puede ser una manera de afianzar la presencia de la cultura y de las propuestas culturales del entorno en los centros. El aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula deben ser abiertas, de respuesta múltiple, y no suponer necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusión y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado. Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades. El desarrollo del pensamiento

crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento. Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas. Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal y la Accesibilidad para el Aprendizaje (DUA-A), atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional. Es recomendable justificar de manera asertiva las opiniones relativas al trabajo del alumnado, fomentando el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta. El respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos, supone aceptar la incertidumbre como parte ineludible del aprendizaje. Para ello, los tiempos de trabajo amplios favorecen el diseño de secuencias didácticas que permiten explorar todas las fases del proceso creativo y valorar el error como una oportunidad para aprender. Es importante tener en cuenta que en la etapa de secundaria la educación plástica ha de centrarse en el desarrollo de hábitos de percepción, de experimentación y participación, además del desarrollo de destrezas manuales o técnicas, y por tanto las consideraciones que planteemos no deberían evaluar estas últimas en exclusiva. Además, debemos emplear un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva. Debemos incentivar hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que debemos programar tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades. Para fomentar otras formas de representación se recomienda la utilización de estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje. El desarrollo de proyectos artísticos colectivos (ver CE06) fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

6. Criterios de evaluación 6.1. Competencia específica 1. Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

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.

6.2. Competencia específica 2. CE2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística. 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 C2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad. momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

6.3. Competencia específica 3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas. 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.

6.4. Competencia específica 4. Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente. 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 autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos. C4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría. 6.5. Competencia específica 5. Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos. 2.º ESO 3.ºESO 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.

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

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

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

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

5. 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.

6. 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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 partícipes 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.
5. 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.

4. 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 hileras 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 va a aplicar 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 2023/ 24:

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 las mismas 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 del mismo, 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 sociopedagógica.

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 sociopsicopedagógica 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 sociopsicopedagógica se organiza en nuestro centro de la siguiente manera:

1. La solicitud de valoración sociopsicopedagógica 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.
2. Recibida la solicitud, el especialista de orientación debe coordinar el proceso de evaluación sociopsicopedagógica 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 sociopsicopedagógica 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.
3. 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.
4. 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.
5. Una vez emitido el informe sociopsicopedagógica, 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 del mismo a los alumnos y alumnas 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 neolect

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 los mismos, 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 sometidas 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 currículum 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 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 "leitmotiff" 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:

- a) 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.
- b) Colaborar con los equipos docentes en la planificación, desarrollo y evaluación de las adaptaciones curriculares individuales significativas y los planes de actuación personalizados.
- c) Colaborar con la especialista de Orientación en el procedimiento de la evaluación sociopsicopedagógica.
- d) Dar apoyo personalizado e individualizado al alumnado con NEA.
- e) 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 significantesignificado, 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.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1º Y 3º ESO

1. 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.
2. 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.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. 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.
5. 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...)
6. 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 ritmo

7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. 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.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

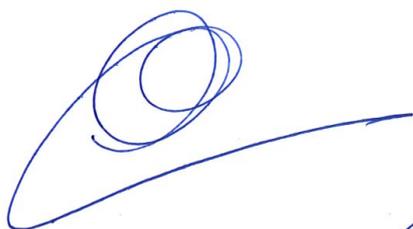
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue significativo y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. 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.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. 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.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

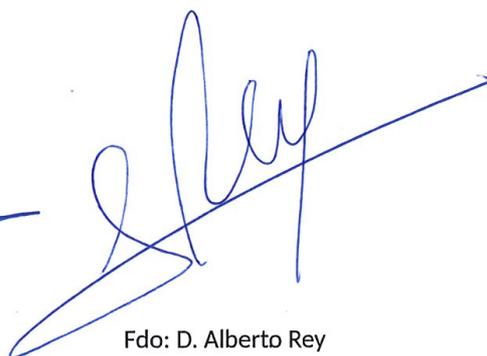
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

HOJA DE FIRMAS DE LOS COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

Los miembros del Seminario de Dibujo del I.E.S. Antonio Serna Serna de Albatara, Dña. Gloria Vinaches Agulló y D. Alberto Rey Estrada acuerdan, en reunión de Departamento celebrada el 5 de octubre de 2023, aprobar estas propuestas didácticas del curso 2023/24.



Fdo: Dña. Gloria Vinaches
Agulló.



Fdo: D. Alberto Rey
Estrada.

