

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:		LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL pretende iniciar al alumnado en los contenidos relativos al lenguaje y a la producción audiovisual desde una perspectiva predominantemente procedimental, que se ampliarán en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2.º de ESO. La materia contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven el desarrollo de la creatividad, facilitando de esta forma la consecución de los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.	
1.1 Elementos curriculares del nivel:		1º de ESO A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
1.1.1 Competencias específicas		Competencia específica núm. 1 (CE1): Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.	
		Criterios de evaluación CrEv1.1. Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporáneo, observándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas. CrEv1.2. Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual. CrEv1.3. Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales. CrEv1.4. Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia e impacto social.	Saberes básicos Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual Subbloque 1.1 Imagen fija e imagen en movimiento – Los elementos de la comunicación visual. La imagen en el mundo actual: funciones. Canales de difusión de contenidos audiovisuales. Redes sociales: imagen e identidad. Publicidad. – Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos. La fotografía en las manifestaciones artísticas contemporáneas: proceso y producto. Fotomontaje. Elementos de análisis de referentes fotográficos desde una perspectiva inclusiva. – Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales. Géneros cinematográficos: evolución y características. El audiovisual en las manifestaciones artísticas contemporáneas: videoarte, videoinstalación. Stop motion y cine de animación. Subbloque 1.2. Lenguaje audiovisual básico – Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido

- y texto.
- Formatos audiovisuales.
 - Patrimonio audiovisual valenciano y patrimonio audiovisual universal.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los **códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual** en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

Criterios de evaluación

CrEv2.1. Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.

CrEv2.2. Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.

CrEv2.3. Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.

CrEv2.4. Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.

Saberes básicos

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual

Subbloque 1.2. Lenguaje audiovisual básico

- Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.
- Formatos audiovisuales.

Bloque 2. Producción audiovisual

Subbloque 2.2. Preproducción, producción y postproducción

- El guion literario: idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual. Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- El guion técnico: plano, escena y secuencia.
- Guion gráfico. Storyboard.
- Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para el diseño y la manipulación de imágenes. Montaje audiovisual.

Competencia específica núm. 3 (CE3): Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.

Criterios de evaluación

CrEv3.1. Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva.

CrEv3.2. Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a

Saberes básicos

Bloque 2. Producción audiovisual

Subbloque 2.1 Planificación

- Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción.
- Estrategias de pensamiento creativo para idear

desempeñar.

CrEv3.3. Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.

proyectos.

- Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
- Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad.

Competencia específica núm. 4 (CE4): Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la **participación en la vida cultural** del centro educativo.

Criterios de evaluación

CrEv4.1. Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.

CrEv4.2. Conocer la normativa vigente relativa a las licencias de uso y protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.

CrEv4.3. Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del centro.

CrEv4.4. Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.

Saberes básicos

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual

Subbloque 1.1 Imagen fija e imagen en movimiento

- Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.
- Perspectiva de género y multicultural en la producción audiovisual.

Bloque 2. Producción audiovisual

Subbloque 2.3 Difusión

- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
- El diseño de elementos gráficos comunicativos. Principios de composición y teoría del color. Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo.
- Teaser y vídeo promocional.
- Normativa vigente en relación con las licencias de uso.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual.

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos de recogida de información

- Producciones visuales, plásticas y audiovisuales realizadas en las distintas situaciones de aprendizaje, incluyendo actividades y productos finales.
- Observación directa y registro del trabajo en el aula (esbozos, bocetos, fotografías, escritos y anotaciones) que documentan el proceso creativo.
- Carpeta de aprendizaje (*portfolio*) con las evidencias del progreso individual y colectivo.
- Pruebas objetivas, cuestionarios y ejercicios de reflexión teórico-práctica.
- Exposiciones orales y presentaciones de proyectos.
- Actividades y entregas realizadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), plataforma Aules.
- Autoevaluación y coevaluación mediante rúbricas y rutinas de pensamiento, favoreciendo la reflexión crítica y la mejora continua.

Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa:

- Originalidad, expresividad y coherencia comunicativa.
- Calidad técnica, uso de materiales y presentación.
- Participación activa, colaboración y responsabilidad.
- Capacidad crítica y argumentación de las decisiones tomadas.
- Evolución personal y esfuerzo durante el proceso.

La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso.

Ponderación:

70% Aprendizajes prácticos.

Se valorarán las producciones visuales y audiovisuales, los ejercicios y proyectos artísticos realizados a lo largo del curso.

Las entregas deben realizarse en la fecha señalada por la profesora. El alumnado que no entregue en la fecha indicada, salvo causa debidamente justificada, obtendrá una nota de 0 en ese trabajo, que hará media con el resto.

10% Aprendizajes teóricos.

Se evaluarán los conocimientos básicos de lenguaje visual, fundamentos del arte, técnicas y cultura artística, mediante pruebas objetivas, cuestionarios o reflexiones individuales.

20% Aprendizajes para la convivencia.

En este apartado se valorará el respeto por las normas del aula: puntualidad, asistencia regular, cuidado del material, atención a las explicaciones, participación activa y positiva en el aula, colaboración con los compañeros, cumplimiento de las normas de convivencia y seguimiento de las orientaciones del profesorado.

Dado el carácter **fundamentalmente procedimental** de la asignatura, los trabajos se realizarán prioritariamente

en el aula, lo que permite un **seguimiento continuo del proceso de aprendizaje** y la orientación directa del profesorado para la mejora individual.

Nota final de curso:

La nota final de curso será la **media aritmética** de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser **superior o igual a 5**.

El alumnado que, **a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado**, no haya alcanzado los resultados esperados, podrá realizar **actividades de recuperación específicas al término de cada evaluación**, con el fin de reforzar los aprendizajes y mejorar su calificación dentro del proceso de evaluación continua.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

- Aplicación de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión.
- Adaptaciones en tiempos, formatos y materiales según las necesidades del alumnado.
- Ampliaciones y proyectos de profundización para altas capacidades.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede.
- Uso de recursos visuales, digitales y sensoriales accesibles.
- Actividades diversificadas que permitan diferentes formas de expresión (manual, digital, audiovisual).
- Refuerzo individualizado y andamiaje progresivo de tareas.
- Evaluación flexible basada en el progreso individual.
- Inclusión de referentes artísticos diversos y lenguaje igualitario.
- Agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales.

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:		EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL tiene como finalidad afianzar las destrezas básicas de observación, análisis y creación visual adquiridas en cursos anteriores, ampliando la comprensión del lenguaje artístico y su aplicación en la vida cotidiana. El alumnado aprenderá a utilizar los lenguajes visual y plástico como medio de expresión, comunicación y reflexión personal , experimentando con técnicas tradicionales y digitales. Se fomentará la sensibilidad estética , la creatividad , la autonomía , el trabajo cooperativo y el respeto por la diversidad y el entorno.	
1.1 Elementos curriculares del nivel:		2º de ESO. A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
1.1.1 Competencias específicas		Competencia específica núm. 1 (CE1): 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.	
		Criterios de evaluación 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. C1.2. 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 . C1.3. Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación. C1.4. Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de los diferentes contextos geográficos e históricos. 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 .	Saberes básicos Bloque 1. Percepción y análisis. B.1.1. Exploración e interpretación del entorno 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. – Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. 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. – Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento. G2. Actitudes – Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y

audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G1. Percepción visual

- Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.
- Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.

G2. Comunicación visual y audiovisual

- El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.
- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.

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.

G4. Terminología específica del área

- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Compartir ideas y opiniones usando la **terminología específica** del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

Criterios de evaluación

C2.1. Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de los diferentes referentes artísticos.

C2.2. Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.

Saberes básicos

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

C2.3. Compartir información extraída de **diversas fuentes** de forma contrastada y **establecer discursos y debates** con asertividad.

- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

Competencia específica núm. 3 (CE3): 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.

Criterios de evaluación

C3.1. Experimentar con diversidad de **técnicas y materiales** adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, **incluyendo** posibilidades **no convencionales**.

C3.2. Emplear las **posibilidades comunicativas y expresivas** de **formatos y materiales** de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.

C3.3. Idear propuestas artísticas en las que las **técnicas y materiales** seleccionados estén **al servicio del mensaje** que se pretende transmitir.

C3.4. Demostrar 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.

Saberes básicos

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.

G1. Expresión gráfico-plástica

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico

- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual

- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva:

procesos de trabajo

G1. Las fases del proceso creativo

- Creación: diseño y producción de la propuesta.
- Documentación gráfica de procesos.

Competencia específica núm. 4 (CE4): 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.

Criterios de evaluación

C4.1. Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en **diferentes entornos digitales**.

C4.2. Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación 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.

Saberes básicos

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

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.

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.

G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

Competencia específica núm. 5 (CE5): Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Criterios de evaluación

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.

C5.2. Crear producciones artísticas colectivas **experimentando** con diferentes **posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con 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.

C5.4. Explicar a la comunidad **los procesos de trabajo** de manera textual, gráfica y/o audiovisual, **aportando valoraciones críticas** acerca del proceso y el resultado.

Saberes básicos

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

G1. Las fases del proceso creativo

- Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.

C5.5. Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.

G2. Actitudes

- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos de recogida de información

- Producciones visuales, plásticas y audiovisuales realizadas en las distintas situaciones de aprendizaje, incluyendo actividades y productos finales.
- Observación directa y registro del trabajo en el aula (esbozos, bocetos, fotografías, escritos y anotaciones) que documentan el proceso creativo.
- Carpeta de aprendizaje (*portfolio*) con las evidencias del progreso individual y colectivo.
- Pruebas objetivas, cuestionarios y ejercicios de reflexión teórico-práctica.
- Exposiciones orales y presentaciones de proyectos.
- Actividades y entregas realizadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), plataforma Aules.
- Autoevaluación y coevaluación mediante rúbricas y rutinas de pensamiento, favoreciendo la reflexión crítica y la mejora continua.

Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa:

- Originalidad, expresividad y coherencia comunicativa.
- Calidad técnica, uso de materiales y presentación.
- Participación activa, colaboración y responsabilidad.
- Capacidad crítica y argumentación de las decisiones tomadas.
- Evolución personal y esfuerzo durante el proceso.

La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso.

Ponderación:

70% Aprendizajes prácticos.

Se valorarán las producciones visuales y audiovisuales, los ejercicios y proyectos artísticos realizados a lo largo del curso.

Las entregas deben realizarse en la fecha señalada por la profesora. El alumnado que no entregue en la fecha

indicada, salvo causa debidamente justificada, obtendrá una nota de 0 en ese trabajo, que hará media con el resto.

10% Aprendizajes teóricos.

Se evaluarán los conocimientos básicos de lenguaje visual, fundamentos del arte, técnicas y cultura artística, así como los conocimientos relacionados con el dibujo geométrico mediante pruebas objetivas, cuestionarios o reflexiones individuales.

20% Aprendizajes para la convivencia.

En este apartado se valorará el respeto por las normas del aula: puntualidad, asistencia regular, cuidado del material, atención a las explicaciones, participación activa y positiva en el aula, colaboración con los compañeros, cumplimiento de las normas de convivencia y seguimiento de las orientaciones del profesorado.

Dado el carácter **fundamentalmente procedimental** de la asignatura, los trabajos se realizarán prioritariamente en el aula, lo que permite un **seguimiento continuo del proceso de aprendizaje** y la orientación directa del profesorado para la mejora individual.

Nota final de curso:

La nota final de curso será la **media aritmética** de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser **superior o igual a 5**.

El alumnado que, **a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado**, no haya alcanzado los resultados esperados, podrá realizar **actividades de recuperación específicas al término de cada evaluación**, con el fin de reforzar los aprendizajes y mejorar su calificación dentro del proceso de evaluación continua.

Recuperación de pendientes:

El alumnado con la materia optativa de Laboratorio de Creación Audiovisual (*LABCA*) de 3º de ESO pendiente, la recuperará si obtiene **calificación positiva (≥ 5)** en las

dos primeras evaluaciones de Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA). En ese caso, la nota final de LABCA de 1º de ESO será la media de las tres evaluaciones.

En el caso de **suspender la primera evaluación de EPVA**, el alumnado deberá realizar un **dosier de ejercicios complementarios**, centrado en los aprendizajes esenciales no superados, que se entregará antes de la segunda evaluación.

Si al finalizar la segunda evaluación no se alcanzan los objetivos mínimos, deberá realizar un **nuevo dosier de recuperación**, que incluya los contenidos fundamentales de las dos primeras evaluaciones.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

- Aplicación de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión.
- Adaptaciones en tiempos, formatos y materiales según las necesidades del alumnado.
- Ampliaciones y proyectos de profundización para altas capacidades.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede.
- Uso de recursos visuales, digitales y sensoriales accesibles.
- Actividades diversificadas que permitan diferentes formas de expresión (manual, digital, audiovisual).
- Refuerzo individualizado y andamiaje progresivo de tareas.
- Evaluación flexible basada en el progreso individual.
- Inclusión de referentes artísticos diversos y lenguaje igualitario.
- Agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales.

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:		EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL tiene como finalidad afianzar las destrezas básicas de observación, análisis y creación visual adquiridas en cursos anteriores, ampliando la comprensión del lenguaje artístico y su aplicación en la vida cotidiana. El alumnado aprenderá a utilizar los lenguajes visual y plástico como medio de expresión, comunicación y reflexión personal , experimentando con técnicas tradicionales y digitales. Se fomentará la sensibilidad estética , la creatividad , la autonomía , el trabajo cooperativo y el respeto por la diversidad y el entorno.	
1.1 Elementos curriculares del nivel:		3º de ESO A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
1.1.1 Competencias específicas		Competencia específica núm. 1 (CE1): 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. núm. 1 (CE1): Criterios de evaluación C1.1. Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades. 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. 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. 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. 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. Saberes básicos Bloque 1. Percepción y análisis. B.1.1. Exploración e interpretación del entorno 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. – Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. 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. – Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.	

- Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.

Contemporaneidad artística.

- Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.
- La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.

G2. Actitudes

- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual.

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.
- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.
- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

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.

G4. Terminología específica del área

- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Compartir ideas y opiniones usando la **terminología específica** del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

Criterios de evaluación

C2.1. Valorar de manera argumentada diferentes **obras e imágenes**, en la experiencia de apreciación, **utilizando el vocabulario específico** del área.

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. Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la **experiencia de apreciación y creación**.

Saberes básicos

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

G2. Actitudes

- Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

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.
- Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.
- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.
- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

Competencia específica núm. 3 (CE3): 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.

Criterios de evaluación

C3.1. Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

Saberes básicos

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y

C3.2. Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con **finalidad comunicativa** en la elaboración de propuestas creativas.

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. Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

C3.5. Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la **finalidad comunicativa**.

audiovisual. Ámbitos de aplicación.

G1. Expresión gráfico-plástica

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico

- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual

- Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

G1. Las fases del proceso creativo

- Creación: diseño y producción de la propuesta.
- Documentación gráfica de procesos.

Competencia específica núm. 4 (CE4): 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.

Criterios de evaluación

C4.1. Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en **diferentes entornos digitales**.

C4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la **percepción**,

Saberes básicos

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

G3. Entornos digitales

experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.

C4.3. Aplicar buenas conductas para un **consumo digital responsable y sostenible**, **respetando** las **licencias** de uso y las **normas** vigentes de protección de datos y autoría.

- 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.

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.

G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

G1. Las fases del proceso creativo

- Investigación: búsqueda y análisis de referentes.

Competencia específica núm. 5 (CE5): Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Criterios de evaluación

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. 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. 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. 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.

Saberes básicos

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo

G1. Las fases del proceso creativo

- Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de

C5.5. Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, **explorando y evaluando diferentes vías de difusión.**

evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.

G2. Actitudes

- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

**1.1.2 Valoración general
del progreso del alumnado**

Instrumentos de recogida de información

- Producciones visuales, plásticas y audiovisuales realizadas en las distintas situaciones de aprendizaje, incluyendo actividades y productos finales.
- Observación directa y registro del trabajo en el aula (esbozos, bocetos, fotografías, escritos y anotaciones) que documentan el proceso creativo.
- Carpeta de aprendizaje (*portfolio*) con las evidencias del progreso individual y colectivo.
- Pruebas objetivas, cuestionarios y ejercicios de reflexión teórico-práctica.
- Exposiciones orales y presentaciones de proyectos.
- Actividades y entregas realizadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), plataforma Aules.
- Autoevaluación y coevaluación mediante rúbricas y rutinas de pensamiento, favoreciendo la reflexión crítica y la mejora continua.

Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa:

- Originalidad, expresividad y coherencia comunicativa.
- Calidad técnica, uso de materiales y presentación.
- Participación activa, colaboración y responsabilidad.
- Capacidad crítica y argumentación de las decisiones tomadas.
- Evolución personal y esfuerzo durante el proceso.

La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso.

Ponderación:

60% Aprendizajes prácticos.

Se valorarán las producciones visuales y audiovisuales, los ejercicios y proyectos artísticos realizados a lo largo

del curso.

Las entregas deben realizarse en la fecha señalada por la profesora. El alumnado que no entregue en la fecha indicada, salvo causa debidamente justificada, obtendrá una nota de 0 en ese trabajo, que hará media con el resto.

20% Aprendizajes teóricos.

Se evaluarán los conocimientos básicos de lenguaje visual, fundamentos del arte, técnicas y cultura artística, así como los conocimientos relacionados con el dibujo geométrico mediante pruebas objetivas, cuestionarios o reflexiones individuales.

20% Aprendizajes para la convivencia.

En este apartado se valorará el respeto por las normas del aula: puntualidad, asistencia regular, cuidado del material, atención a las explicaciones, participación activa y positiva en el aula, colaboración con los compañeros, cumplimiento de las normas de convivencia y seguimiento de las orientaciones del profesorado.

Dado el carácter **fundamentalmente procedimental** de la asignatura, los trabajos se realizarán prioritariamente en el aula, lo que permite un **seguimiento continuo del proceso de aprendizaje** y la orientación directa del profesorado para la mejora individual.

Nota final de curso:

La nota final de curso será la **media aritmética** de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser **superior o igual a 5**.

El alumnado que, **a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado**, no haya alcanzado los resultados esperados, podrá realizar **actividades de recuperación específicas al término de cada evaluación**, con el fin de reforzar los aprendizajes y mejorar su calificación dentro del proceso de evaluación continua.

Recuperación de pendientes:

El alumnado con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de 2º de ESO pendiente, la recuperará si obtiene **calificación positiva (≥ 5)** en las **dos primeras evaluaciones de *Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA) de 3º de ESO***. En ese caso, la nota final de EPVA de 2º de ESO será la media de las tres evaluaciones.

En el caso de **suspender la primera evaluación de EPVA**, de 3º de ESO, el alumnado deberá realizar un **dosier de ejercicios complementarios**, centrado en los aprendizajes esenciales no superados, que se entregará antes de la segunda evaluación.

Si al finalizar la segunda evaluación no se alcanzan los objetivos mínimos, deberá realizar un **nuevo dosier de recuperación**, que incluya los contenidos fundamentales de las dos primeras evaluaciones.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

- Aplicación de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión.
- Adaptaciones en tiempos, formatos y materiales según las necesidades del alumnado.
- Ampliaciones y proyectos de profundización para altas capacidades.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede.
- Uso de recursos visuales, digitales y sensoriales accesibles.
- Actividades diversificadas que permitan diferentes formas de expresión (manual, digital, audiovisual).
- Refuerzo individualizado y andamiaje progresivo de tareas.
- Evaluación flexible basada en el progreso individual.
- Inclusión de referentes artísticos diversos y lenguaje igualitario.
- Agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales.

Curso académico: 2025 - 2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:		EXPRESIÓN ARTÍSTICA (EA) permite al alumnado utilizar los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales para expresar ideas, emociones y valores, desarrollando el pensamiento creativo, crítico y ético. Se centra en la alfabetización visual, la comprensión de los códigos de la imagen y la producción artística con intencionalidad comunicativa, potenciando la sensibilidad estética, la experimentación técnica y la reflexión sobre la función social del arte. Por su carácter transversal, contribuye a la adquisición de las competencias clave y promueve una cultura artística sostenible, igualitaria e integradora.	
1.1 Elementos curriculares del nivel:		4º de ESO A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
1.1.1 Competencias específicas		Competencia específica núm. 1 (CE1): Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.	
		Criterios de evaluación (CE1) 1.1. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual. 1.2. Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar. 1.3. Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad. 1.4. Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la autocrítica.	Saberes básicos BLOQUE 2. Representación. SB2.1. Técnicas y materiales de creación artística. – Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas. Medios visuales y audiovisuales. Animación. Videoarte. Aplicaciones digitales. Lenguajes de creación contemporánea. Prácticas artísticas multidisciplinares. El gesto y el instrumento. – Materiales de creación artística. Sostenibilidad. Cualidades y posibilidades comunicativas. Posibilidades del contexto. Relación entre material y significado. El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos. SB2.2. Procesos de trabajo. – Estrategias y procesos de pensamiento creativo y divergente. – Organización del proceso creativo. – Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

Criterios de evaluación (CE2)

2.1. Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.

2.2. Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.

2.3. Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.

Saberes básicos

BLOQUE 1. Análisis.

SB1.1. Dimensión estética.

- Elementos formales: lenguaje visual y audiovisual. Elementos morfológicos (punto, línea, plano, color, textura, luz), dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción).
- Estilos y corrientes artísticas a partir del siglo XX. Vanguardias artísticas. Propuestas interdisciplinarias.
- Cultura visual y audiovisual contemporánea. La imagen en el mundo contemporáneo. Publicidad y contrapublicidad. Diseño disruptivo. Fotografía e identidad.

SB1.2. Dimensión ética.

- Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética.
- Respeto hacia la diversidad cultural.
- Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte.
- Derecho a la participación en la vida cultural.

SB1.3. Dimensión comunicativa.

- Elementos comunicativos y expresivos de la imagen. La comunicación visual.
- Finalidad e intencionalidad de las imágenes. Función de las imágenes: expresiva, estética, exhortativa, etc.
- Lectura crítica de las imágenes. Verdad y posverdad.
- Ámbitos de aplicación. Profesiones y estudios vinculados a la producción cultural y artística. Publicidad. Diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores y escenografía.
- Lenguajes artísticos. Interacciones entre disciplinas.
- La dimensión social del arte.

Competencia específica núm. 3 (CE3): Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

Criterios de evaluación (CE3)

3.1. Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.

3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.

3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.

3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

Saberes básicos

BLOQUE 2. Representación.

SB2.2. Procesos de trabajo.

- Estrategias y procesos de pensamiento creativo y divergente.
- Organización del proceso creativo.
- Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.

Competencia específica núm. 4 (CE4): Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

Criterios de evaluación (CE4)

4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.

4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.

4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.

4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

Saberes básicos

BLOQUE 2. Comunicación y difusión.

SB3.1. Medios gráficos, digitales y audiovisuales.

- Medios y canales de registro y difusión digitales. Normativa de uso vigente. Derechos de autoría.
- Relatoría gráfica. Métodos de registro, difusión y evaluación gráficos y audiovisuales.

SB3.2. Estrategias comunicativas.

- Terminología específica del área.
- Estrategias para la argumentación y justificación de criterios.
- Asertividad, capacidad de escucha y lenguaje inclusivo.

SB3.3. Espacios culturales y artísticos.

- Museos y centros de producción cultural y artística.
- Teatros, cines y auditorios.
- Espacios no convencionales.

		– Plataformas digitales.
	Competencia específica núm. 5 (CE5): Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación. Criterios de evaluación (CE5) 5.1. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía. 5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva. 5.3. Valorar la diversidad de lenguajes de expresión artística, participando de la experiencia de apreciación y creación en procesos creativos individuales y colectivos.	Saberes básicos BLOQUE 1. Análisis. SB1.2. Dimensión ética. – Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética. – Respeto hacia la diversidad cultural. – Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte. – Derecho a la participación en la vida cultural.
1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado	Instrumentos de recogida de información – Producciones visuales, plásticas y audiovisuales realizadas en las distintas situaciones de aprendizaje, incluyendo actividades y productos finales. – Observación directa y registro del trabajo en el aula (esbozos, bocetos, fotografías, escritos y anotaciones) que documentan el proceso creativo. – Carpeta de aprendizaje (<i>portfolio</i>) con las evidencias del progreso individual y colectivo. – Pruebas objetivas, cuestionarios y ejercicios de reflexión teórico-práctica. – Exposiciones orales y presentaciones de proyectos. – Actividades y entregas realizadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), plataforma Aules. – Autoevaluación y coevaluación mediante rúbricas y rutinas de pensamiento, favoreciendo la reflexión crítica y la mejora continua.	Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa: – Originalidad, expresividad y coherencia comunicativa. – Calidad técnica, uso de materiales y presentación. – Participación activa, colaboración y responsabilidad. – Capacidad crítica y argumentación de las decisiones tomadas. – Evolución personal y esfuerzo durante el proceso. La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso. Ponderación: 70% Aprendizajes prácticos. Se valorarán las producciones visuales y audiovisuales, los ejercicios y proyectos artísticos realizados a lo largo del curso. Las entregas deben realizarse en la fecha señalada por la profesora. El alumnado que no entregue en la fecha indicada, salvo causa debidamente justificada, obtendrá una nota de 0 en ese trabajo, que hará media con el

resto.

10% Aprendizajes teóricos.

Se evaluarán los conocimientos básicos de lenguaje visual, fundamentos del arte, técnicas y cultura artística, mediante pruebas objetivas, cuestionarios o reflexiones individuales.

20% Aprendizajes para la convivencia.

En este apartado se valorará el respeto por las normas del aula: puntualidad, asistencia regular, cuidado del material, atención a las explicaciones, participación activa y positiva en el aula, colaboración con los compañeros, cumplimiento de las normas de convivencia y seguimiento de las orientaciones del profesorado.

Dado el carácter **fundamentalmente procedimental** de la asignatura, los trabajos se realizarán prioritariamente en el aula, lo que permite un **seguimiento continuo del proceso de aprendizaje** y la orientación directa del profesorado para la mejora individual.

Nota final de curso:

La nota final de curso será la **media aritmética** de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser **superior o igual a 5**.

El alumnado que, **a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado**, no haya alcanzado los resultados esperados, podrá realizar **actividades de recuperación específicas al término de cada evaluación**, con el fin de reforzar los aprendizajes y mejorar su calificación dentro del proceso de evaluación continua.

Recuperación de pendientes:

El alumnado con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (*EPVA*) de 3º de ESO pendiente, la recuperará si obtiene **calificación positiva (≥ 5)** en las **dos primeras evaluaciones de Expresión Artística (EA)**. En ese caso, la nota final de *EPVA* de 3º de ESO será la media de las tres evaluaciones.

En el caso de **suspender la primera evaluación** de *EA*, el alumnado deberá realizar un **dosier de ejercicios complementarios**, centrado en los aprendizajes esenciales no superados, que se entregará antes de la segunda evaluación.

Si al finalizar la segunda evaluación no se alcanzan los objetivos mínimos, deberá realizar un **nuevo dosier de recuperación**, que incluya los contenidos fundamentales de las dos primeras evaluaciones.

Por último, el alumnado con *EPVA de 3.º* pendiente **que no curse Expresión Artística en 4.º de ESO** realizará un **dosier de ejercicios de recuperación** basado en los aprendizajes esenciales de la materia de tercer curso, siguiendo las indicaciones del profesorado del departamento.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

- Aplicación de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión.
- Adaptaciones en tiempos, formatos y materiales según las necesidades del alumnado.
- Ampliaciones y proyectos de profundización para altas capacidades.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede.
- Uso de recursos visuales, digitales y sensoriales accesibles.
- Actividades diversificadas que permitan diferentes formas de expresión (manual, digital, audiovisual).
- Refuerzo individualizado y andamiaje progresivo de tareas.
- Evaluación flexible basada en el progreso individual.
- Inclusión de referentes artísticos diversos y lenguaje igualitario.
- Agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales.

Curso académico: 2025 -2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:	DIBUJO TÉCNICO I introduce al alumnado en los fundamentos geométricos, los sistemas de representación y la normalización gráfica necesarios para comprender, analizar y comunicar ideas técnicas o creativas. La materia constituye el inicio del proceso formativo en dibujo técnico del Bachillerato y prepara al alumnado para el nivel de especialización de <i>Dibujo Técnico II</i> . Se prioriza la adquisición de destrezas manuales y digitales, la comprensión de la geometría aplicada, el pensamiento lógico y la precisión en la representación, promoviendo una metodología activa, experimental y cooperativa. La materia contribuye directamente a las competencias matemática, científica y tecnológica (STEM), digital, cultural y artística, y personal y social, integrando valores de sostenibilidad, cooperación, respeto y creatividad.		
	1.1 Elementos curriculares del nivel:	1º de Bachillerato. A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
	1.1.1 Competencias específicas	Competencia específica núm. 1 (CE1): Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.	
	Criterios de evaluación CE1 1.1. Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia. 1.2. Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental. 1.3. Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica. 1.4. Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.	Saberes básicos Bloque 1. Geometría métrica B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico G1. Breve recorrido histórico Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos. Elementos geométricos en conjuntos arquitectónicos de diferentes épocas y estilos. Geometría en las artes plásticas. Formas geométricas en piezas industriales. G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología. Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos. Terminología específica de la materia. G4. Actitudes Respeto e interés por referentes arquitectónicos	

históricos y otras obras plásticas.
Identificación de construcciones de dibujo técnico en piezas industriales.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

Criterios de evaluación CE2

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

2.3. Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.

2.4. Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

Saberes básicos

Bloque 1. Geometría métrica

B.1.2. Construcciones geométricas

G1. Lugares geométricos

Operaciones básicas con segmentos y ángulos.
Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

G2. Transformaciones geométricas

Isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.

G3. Polígonos

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

G4. Tangencias y curvas

Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.

Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.

G5. Actitudes

Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

Resolución de tangencias y curvas con software digital.

Competencia específica núm. 3 (CE3): Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Criterios de evaluación CE3

3.1. Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2. Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización.

Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

G1. Sistema diédrico

Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.
Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y

3.3. Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

3.5. Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

distancias.

G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo

Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.

Representación de sólidos con curvas.

G3. Sistema de planos acotados

Fundamentos y elementos básicos.

G4. Sistema cónico

Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.

Competencia específica núm. 4 (CE4): Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Criterios de evaluación CE4

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

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

4.3. Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

G1. Normalización

Escalas gráficas. Construcción y uso.

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

Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas.

Acotación.

Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.

Competencia específica núm. 5 (CE5): Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

Criterios de evaluación CE5

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

5.2. Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.

5.3. Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

G5. Aplicaciones digitales

Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos de recogida de información

- Observación directa y registro del trabajo realizado en el aula.
- Ejercicios prácticos de geometría y representación.
- Pruebas objetivas.
- Portafolio de trabajos y correcciones.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Actividades y entregas realizadas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA), plataforma Aules.
-

G2. Proyectos de colaboración

Diseño, ecología y sostenibilidad.

G3. Sistemas CAD

Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos.

Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

G4. Actitudes (transversal a CE2, CE3, CE4 y CE5)

Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.

Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.

Cuidado de espacios y materiales de trabajo.

Sostenibilidad.

Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa:

- Exactitud técnica y rigor gráfico.
- Aplicación correcta de los sistemas de representación y normalización.
- Uso adecuado del instrumental y herramientas CAD.
- Claridad, limpieza y presentación.
- Creatividad y resolución de problemas técnicos.
- Colaboración, actitud y responsabilidad.

La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso.

Ponderación:

80% Pruebas objetivas.

Incluyen ejercicios prácticos, representaciones técnicas y problemas que integran saberes de varios bloques. Cada evaluación se realizará una prueba objetiva al finalizar cada situación de aprendizaje.

20% Ejercicios prácticos y portafolio.

Para cada situación de aprendizaje se entregará un dossier de ejercicios en la fecha que la profesora señale.

		Si no se entrega en fecha, la nota será 0, salvo causa justificada. El dossier equivale al 15% de la nota de este apartado y el seguimiento diario de la asignatura (actitud, participación, trabajo en clase), un 5%. Nota final de curso: La nota final de curso será la media aritmética de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser superior o igual a 5. El alumnado que no la supere podrá realizar una prueba extraordinaria final y/o presentar un portafolio de recuperación, según determine el departamento, que abarque los aprendizajes esenciales de la materia. Asimismo, para el alumnado que, a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado, no haya alcanzado los resultados esperados, se podrán establecer pruebas de recuperación específicas al término de cada evaluación, con el fin de reforzar el aprendizaje y ofrecer una nueva oportunidad de mejora dentro del proceso ordinario de evaluación continua.
Medidas de respuesta educativa para la inclusión	– Aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión. – Adaptaciones en tiempos, materiales y presentación para alumnado con NEE. – Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede. – Actividades de refuerzo para quienes requieren consolidar conceptos geométricos básicos (procedentes de ESO). – Apoyos visuales, guías paso a paso y recursos digitales accesibles. – Tutorías individualizadas y agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales. – Evaluación flexible: posibilidad de entregas alternativas, escalonadas o adaptadas, tutorías específicas. – Uso de materiales sostenibles y respeto por la diversidad cultural, personal y de género en ejemplos y proyectos.	

Curso académico: 2025 -2026		Departamento: DIBUJO	
1. Concreción curricular de la materia:		DIBUJO TÉCNICO II tiene como finalidad consolidar y ampliar los aprendizajes desarrollados en el primer curso, potenciando la visión espacial, la precisión, la creatividad y la aplicación de la geometría y la normalización en la resolución de problemas técnicos. El alumnado debe ser capaz de representar, analizar y documentar gráficamente proyectos arquitectónicos, ingenieriles o de diseño, integrando herramientas digitales CAD y valores de sostenibilidad, cooperación y pensamiento crítico. La materia contribuye a las competencias STEM, digital y cultural, y fomenta la autonomía, la responsabilidad y el trabajo colaborativo.	
1.1 Elementos curriculares del nivel:		2º de Bachillerato A continuación, se describen las competencias específicas de la materia relacionando cada una con los criterios de evaluación y los saberes básicos asociados.	
1.1.1 Competencias específicas		Competencia específica núm. 1 (CE1): Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.	
		Criterios de evaluación CE1 1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado. 1.2. Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico. 1.3. Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.	Saberes básicos Bloque 1. Geometría métrica B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico G1. Breve recorrido histórico La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos. Formas geométricas en piezas industriales. G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología. Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales. Terminología específica de la materia. G4. Actitudes Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas. Identificación de construcciones de dibujo técnico en

piezas industriales.

Competencia específica núm. 2 (CE2): Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, utilizando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

Criterios de evaluación CE2

2.1. Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

2.2. Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.

2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

2.4. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

Saberes básicos

Bloque 1. Geometría métrica

B.1.2. Construcciones geométricas

G1. Lugares geométricos

Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.

G2. Transformaciones geométricas

Proyectivas: homología y afinidad. Inversión.

G3. Polígonos

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.

Propiedades y métodos de construcción.

Equivalencia entre polígonos.

G4. Tangencias y curvas

Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.

Tangencias mediante potencia e inversión.

Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

G5. Actitudes

Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

Resolución de tangencias y curvas con software digital.

Competencia específica núm. 3 (CE3): Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, valorando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

Criterios de evaluación CE3

3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización.

Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

- 3.2.** Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, así como secciones planas en los mismos.
- 3.3.** Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
- 3.4.** Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.
- 3.5.** Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

G1. Sistema diédrico

Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias. Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.

Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.

Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.

Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.

Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.

G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo

Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.

Elementos básicos: punto, recta y plano.

Representación de figuras y sólidos sencillos.

Representación de sólidos con curvas.

G3. Sistema de planos acotados

Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

G4. Sistema cónico

Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.

Competencia específica núm. 4 (CE4): Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

Criterios de evaluación CE4

4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.

4.2. Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.

4.3. Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización.

Sistemas CAD.

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

G1. Normalización

Escalas gráficas. Construcción y uso.

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

Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas.

Acotación.

Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.

Competencia específica núm. 5 (CE5): Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

Criterios de evaluación CE5

5.1. Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

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

5.3. Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

Saberes básicos

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación

G5. Aplicaciones digitales

Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.

Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.

B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos

G2. Proyectos de colaboración

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

G3. Sistemas CAD

Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

G4. Actitudes (transversal a CE2, CE3, CE4 y CE5)

Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.

Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.

Cuidado de espacios y materiales de trabajo.

Sostenibilidad.

1.1.2 Valoración general del progreso del alumnado

Instrumentos de recogida de información

- Observación directa y registro del trabajo realizado en el aula.
- Ejercicios prácticos de geometría y representación.
- Problemas complejos de carácter integrador (tipo PAU).
- Pruebas objetivas.
- Portafolio de trabajos y correcciones.
- Autoevaluación y coevaluación.
- EVA a través de la plataforma Aules.

Criterios para la calificación cualitativa y cuantitativa:

- Exactitud técnica y rigor gráfico.
- Aplicación correcta de los sistemas de representación y normalización.
- Uso adecuado del instrumental y herramientas CAD.
- Claridad, limpieza y presentación.
- Creatividad y resolución de problemas técnicos.
- Colaboración, actitud y responsabilidad.

La calificación cuantitativa se acompañará de una valoración cualitativa que refleje el grado de adquisición de las competencias específicas y la evolución individual del alumnado a lo largo del proceso.

Ponderación:

80% Pruebas objetivas.

Incluyen ejercicios prácticos, representaciones técnicas y problemas tipo PAU que integran saberes de varios bloques.

Cada evaluación se realizará una prueba objetiva al finalizar cada situación de aprendizaje. Además, al final de cada evaluación se realizará una prueba objetiva formato PAU con todos los aprendizajes desarrollados esa evaluación.

20% Ejercicios prácticos y portafolio.

Para cada situación de aprendizaje se entregará un dossier de ejercicios en la fecha que la profesora señale. Si no se entrega en fecha, la nota será 0, salvo causa justificada. El dossier equivale al 15% de la nota de este apartado y el seguimiento diario de la asignatura (actitud, participación, trabajo en clase), un 5%.

Nota final de curso:

La nota final de curso será la **media aritmética** de las tres evaluaciones. Para superar la asignatura, la nota media debe ser **superior o igual a 5**.

El alumnado que no la supere podrá realizar una **prueba**

extraordinaria final y/o presentar un **portafolio de recuperación**, según determine el departamento, que abarque los aprendizajes esenciales de la materia. Asimismo, para el alumnado que, **a pesar de asistir con regularidad, realizar las actividades diarias y seguir las recomendaciones del profesorado**, no haya alcanzado los resultados esperados, se podrán establecer **pruebas de recuperación específicas al término de cada evaluación**, con el fin de reforzar el aprendizaje y ofrecer una nueva oportunidad de mejora dentro del proceso ordinario de evaluación continua.

Recuperación de pendientes:

El alumnado con la materia de *Dibujo Técnico I* pendiente la recuperará si obtiene **calificación positiva (≥ 5)** en las **dos primeras evaluaciones de Dibujo Técnico II**. En ese caso, la nota final de *Dibujo Técnico I* será la media de las tres evaluaciones.

En el caso de **suspender la primera evaluación de Dibujo Técnico II**, el alumnado deberá realizar un **dosier de ejercicios complementarios**, centrado en los aprendizajes esenciales no superados, que se entregará antes de la segunda evaluación.

Por último, en el caso de **no superar ni la primera ni la segunda evaluación**, además de los dosieres correspondientes, el alumnado deberá realizar una **prueba específica de recuperación** sobre los contenidos fundamentales de *Dibujo Técnico I*, que evidencie la adquisición de los aprendizajes básicos necesarios para continuar con aprovechamiento la materia de segundo curso.

Continuidad de materias: Si la materia no se ha cursado en 1º, la docente en la primera sesión de evaluación decide si puede seguir la materia de segundo o si se lleva a cabo un plan de recuperación.

Medidas de respuesta educativa para la inclusión

- Aplicación del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** en la planificación: múltiples medios de representación, acción y expresión.
- Adaptaciones en tiempos, materiales y presentación para alumnado con NEE.
- Coordinación con el Departamento de Orientación para seguimiento y adaptación curricular individual si procede.
- Actividades de refuerzo para quienes requieren consolidar conceptos geométricos básicos (procedentes de 1º de Bachillerato o ESO).
- Apoyos visuales, guías paso a paso y recursos digitales accesibles.
- Tutorías individualizadas y agrupamientos cooperativos para favorecer el apoyo entre iguales.
- Evaluación flexible: posibilidad de entregas alternativas, escalonadas o adaptadas, tutorías específicas.
- Uso de materiales sostenibles y respeto por la diversidad cultural, personal y de género en ejemplos y proyectos.