





ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Marco normativo
- 1.2. Contextualización

2. ETAPA: ESO

- 2.1. Objetivos generales de la etapa
- 2.2. Perfil de salida
- 2.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos
- 2.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos en las distintas materias.

1º ESO.- MATERIA: PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

2º ESO.- MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

3º ESO.- MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

4º ESO.- MATERIA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

- 2.5. Metodología.
- 2.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.
- 2.7. Evaluación.

3. ETAPA: BACHILLERATO.

- 3.1. Objetivos generales de la etapa
- 3.2. Perfil de salida
- 3.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos



3.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos, en las distintas materias.

1º BACHILLERATO.- MATERIA: DIBUJO TÉCNICO.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

2º BACHILLERATO.- MATERIA: DIBUJO TÉCNICO.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

2º BACHILLERATO.- MATERIA: CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES.

- Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- Relación entre competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
- Secuenciación y temporalización. Unidades de programación.

3.5. Metodología.

3.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.

3.7. Evaluación.

4. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Marco normativo

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación 2/2006 (BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (BOE de 29 de diciembre).
- Real Decreto 732/1995, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).
- Toda esta normativa se concreta en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha en la siguiente legislación:



- Ley 7/2010, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (DOCM de 28 de julio de 2010).
- Decreto 3/2008, de 08-01-2008, de la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de febrero).
- Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- Decreto 92/2022, de 16 de agosto, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).
- Orden 169/2022, de 1 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- Orden 166/2022, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre de 2022).
- Orden 187/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre de 2022).

1.2. Contextualización

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO Y SU ENTORNO

Yepes es una localidad de la provincia de Toledo que apenas supera los 5.000 habitantes, pertenece a la comarca de la Mesa de Ocaña y limita con otros pueblos más pequeños como Ciruelos, Huerta de Valdecarábanos y Villasequilla.

Todas estas localidades envían a su alumnado al IES Carpetania, centro que tiene ya una cierta antigüedad y que se va haciendo hueco en la comarca. Los condicionantes que rodean el centro tanto sociales, económicos, religiosos, ideológicos son claramente rurales.



Los alumnos pertenecen a familias de tipo medio, no observándose que domine ningún perfil socioeconómico determinado. La mayoría de los padres/madres de los alumnos trabajan en la construcción, en las industrias y comercios de la zona y muy pocos en la agricultura ya que esta actividad ya no tiene tanto peso como antaño.

Los alumnos del centro, en general, muestran un buen comportamiento y en cuanto a la motivación, mejorable. Un porcentaje del alumnado, similar al resto de la comunidad autónoma, no consigue el título de la ESO y abandona cuando alcanzan la edad legal para trabajar. Pero en los últimos años este aspecto está cambiando, pues cada vez más alumnos llegan a cursar 4º de la ESO y consiguen titular, bien por la vía ordinaria o cursando el Ciclo de Formación Profesional Básico. Además, la situación del mercado laboral ya no es tan boyante y cada vez más alumnado opta por continuar su formación hasta los 18 años.

PROFESORADO DEL DEPARTAMENTO

Durante este curso académico, el Departamento de Artes Plásticas del IES Carpetania, queda compuesto por tres miembros: Pilar Gamito, Antonio López y Lorena Lázara.

El Departamento se reunirá una vez a la semana, los martes a 4º hora, siendo estas reuniones “ordinarias”, en las que se marcarán las directrices generales de actuación, se revisarán los asuntos relacionados con el desarrollo de las distintas materias, intentando adaptar la programación general al ritmo efectivo de los diferentes cursos. En caso de necesidad se realizarán reuniones extraordinarias.

PLAN DE TRABAJO:

Pilar Gamito Piñero. Grupos:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales.- 2º Bachillerato.- 1 grupo.

Total 19 horas lectivas

Alicia Forner Picher. Grupos:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO

Total 6 horas lectivas

Dña. Lorena Lázara Estévez (Jefa del Departamento). Grupos:

Proyectos de Artes Plásticas.- 1º ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO

Dibujo Técnico I.-1ºBACH.

Dibujo Técnico II.- 2º BACH.

Tutoría de 3º ESO.

Total 19 horas lectivas

Se expone a continuación un breve resumen de la línea de trabajo de los miembros del departamento.

- EN CUANTO AL USO DE NUESTROS ESPACIOS:



Los espacios que pertenecen al departamento y en los que se lleva a cabo la tarea serían el Aula de Plástica 1 (PLA1) y el despacho para uso de nuestro departamento. El Aula de Plástica (PLA2) sigue empleándose como aula de referencia de un grupo por necesidades del centro.

- Tenemos el uso y ocupación exclusivas de una de las aulas específicas, PLA 2, por parte de los alumnos que cursan nuestras materias.
- Ha sido necesario en los primeros días de septiembre del curso la reorganización de materiales, herramientas, libros, armarios y otros objetos para poner las aulas-taller a disposición de los grupos que por ratio las necesitan como clase de referencia, situación que se mantiene.
- Se ha almacenado todo este equipamiento en el departamento, para ello ha sido necesario eliminar todo lo prescindible y se trabaja poco a poco en reciclar el material de desecho almacenado.

- EN CUANTO A LAS REUNIONES:

En las reuniones del Departamento se debatirán cuestiones relacionadas con los problemas metodológicos de materias, se trasladarán las informaciones tratadas en las reuniones de CCP, se procurará coordinar las estrategias metodológicas y se plantearán por parte de los miembros que componen el equipo las ideas necesarias para la participación en los grupos de trabajo, actividades del centro, etc. La colaboración necesaria precisa de una información previa autónoma, la aportación e implicación equilibrada los/as compañeros/as, y la consulta obligada de la mensajería en las comunicaciones del canal oficial de Educamos CLM.

Las informaciones de las reuniones de CCP siempre se transcribirán directamente en los puntos de las actas de departamento, documento en línea que se edita en la carpeta drive del departamento, así las compañeras/os podrán acceder con antelación a esos datos de interés.

En la reunión inicial de septiembre se ha planteado una serie de puntos importantes a comentar en la presentación de las distintas materias.

La tendencia venía siendo el trabajo en equipos cooperativos y potenciar la dimensión interdisciplinar de nuestras materias, promoviendo la colaboración con otros departamentos para impartir contenidos comunes y afines. En este curso que afrontamos, siguen en marcha algunos grupos colaborativos y proyectos en los que se participaba en años anteriores.

La formación nuevos módulos del Plan de digitalización, la participación en la formación STEAM, Proyecto de Innovación y la continuidad del programa de IGUALDAD, en el que también realizamos actividades conjuntas cada año.

2. ETAPA: ESO

2.1. Objetivos generales de la etapa

Son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa. Su consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas. La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

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



- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano- manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

2.2. Perfil de salida

El perfil de salida identifica y define las competencias clave que se espera que el alumnado haya desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Todos los aprendizajes contribuyen a la consecución del Perfil de salida.

2.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos



Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea del 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

COMPETENCIAS CLAVE DE LA ETAPA

Competencias clave y perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

- a) Competencia en comunicación lingüística.**
- b) Competencia plurilingüe.**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**
- d) Competencia digital.**
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.**
- f) Competencia ciudadana.**
- g) Competencia emprendedora.**
- h) Competencia en conciencia y expresión cultural.**

La adquisición de cada una contribuye a la adquisición de todas las demás, y no existe una correspondencia con una única materia o ámbito, sino que todas las materias contribuyen a la adquisición de todas las competencias clave.

Los descriptores operativos para cada una de las competencias clave indican el nivel de desempeño esperado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas de cada materia propicia que, tras el proceso de evaluación materia a materia, se pueda obtener de forma global el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, de los objetivos previstos para la etapa



Ño

DESCRIP. OPERAT.	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada, tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.



2	<p>Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.</p>	<p>Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>	<p>Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.</p>	<p>Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.</p>	<p>Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>	<p>Evaluá las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>	<p>Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p>
---	---	--	--	---	--	---	---	--



3	<p>Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar cohesión social.</p>	<p>Plantea y desarrolla Proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>	<p>Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p>	<p>Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>	<p>Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>	<p>Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p>
---	--	---	---	--	---	--	--	---



4	<p>Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>	<p>Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.</p>	<p>Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p>	<p>Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>	<p>Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>
---	---	---	---	---	---	---



5	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.		
---	--	---	---	---	--	--



2.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

1º ESO

MATERIA : Proyectos de Artes Plásticas y Visuales.

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita espacios de creación, experimentación y expresión, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, por ser habilidades básicas.

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una **metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios**.

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante **profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates** y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.



Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el **trabajo interdisciplinar**. Sus objetivos son **despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos**, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de **situar la obra artística en un contexto concreto**, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la **ecología**, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

«**El proceso creativo**», hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

«**El arte para entender el mundo**», conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.

«**Experimentación con técnicas artísticas**», desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.

«**La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**», se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro.

A través de estos, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

Como en toda producción humana, se hace necesario **tener en cuenta la sostenibilidad**, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental.

Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos.

- **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**



1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.

El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso.

Esta competencia específica se conecta con los **siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4**.

2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturales cercanos.

Esta competencia específica se conecta con los **siguientes descriptores: CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2**.

3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.

Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.

Esta competencia específica se conecta con los **siguientes descriptores: CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4**.

4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter



interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.

La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinares, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Esta competencia específica se conecta con los **siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4**.

5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.

La participación en proyectos interdisciplinares potencia, en un centro educativo, el sentido de comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejorar su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los **siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2**.

● **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.

1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.

1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.

Competencia específica 2.

2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.

2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

Competencia específica 3.



3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.

3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.

3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.

Competencia específica 4.

4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.

4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.

Competencia específica 5.

5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.

5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

• **LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

EL PROCESO CREATIVO.	Fases del proceso creativo. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.	El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.
EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS.	Técnicas y medios gráfico-plásticas. Técnicas y medios audiovisuales. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.	Arte y ciencia. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. El proyecto artístico interdisciplinar.



TEMPORALIZACIÓN 1º ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINC.	UDS	EVA
1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	EL PROCESO CREATIVO. EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.	UD1 20%	1ªEVA
2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. 2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.	UD2 20%	2ª EV.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINC.	UDS	EVA
3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS	UD3 20%	2ª EV.
4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo. 4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO	UD4 20%	3ª EVA



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINC.	UDS	EVA
5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2.	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas. 5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDIS- CIPLINAR RELACIONAD A CON EL ENTORNO EDUCATIVO.	UD5 20%	3 ^ª EVA

TRABAJO DIARIO:

EN EL CUADERNO DEL PROFESOR, SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS DENTRO LA EVALUACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE SECUENCIADAS A CONTINUACIÓN:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIARIA DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA PARA CONSIDERAR EN EL TOTAL DE LA PUNTUACIÓN DE CADA ACTIVIDAD La evaluación será continua. Cada parte de una situación de aprendizaje planteada por el profesor/a puede puntuarse con 10 pero, su ponderación irá asociada al peso que tenga en los criterios de evaluación.	1. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. 0.2% 2. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Rendimiento diario positivo 0.8% 3. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se asiste a clase de forma regular y se justifican las ausencias. 1% (En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba).
---	---

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

MATERIA: 1º PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
UD 1
Título. CREACIÓN DE UNA SALA EXPOSITIVA A ESCALA REDUCIDA/// CREACIÓN DE UN ESPACIO ESCÉNICO DE MARIONETAS SOBRE EL ARTE
TEMPORALIZACIÓN: 1^ª EVALUACIÓN.
Competencia/s específica/s: 1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.



Criterios de evaluación:

- 1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.
 - 1.2. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.
 - 1.3. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.
- **EVALUACIÓN** Se evalúa haciendo uso de los criterios de evaluación **20% del 100% el curso completo**
Con entrega completa.
 - **CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR:** Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados

EL PROCESO CREATIVO.

- a. Fases del proceso creativo.
- b. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- c. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
- d. Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- e. Técnicas y medios audiovisuales.
- f. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.

- a. Arte y ciencia.
- b. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- c. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- d. El proyecto artístico interdisciplinar.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo:

Individual: Boceto, diseño, realización de composiciones pictóricas basadas en la Hª del arte en diferentes técnicas gráfico-plásticas.

Grupo: Se elaborarán en grupo salas expositivas, galería de arte o museo a escala reducida para exponer las obras.

En el caso de realizar la actividad del el ESPACIO ESCÉNICO, se llevarán a cabo las fases del proyecto de la misma forma pero con los elementos correspondientes al tema.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.
P.EJ: COLOR Y SÍMBOLOS CON JOAN MIRÓ.

Tarea inicial. - Abecedario con guiones pautados y tipo de letra a elección de la profesora o profesor, pasar luego a la realización de otro abecedario con estilo artístico, p.ej: de Miró, en rotuladores.

Tarea 1.- Trabajo Visual Thinking, tras investigación, sobre la obra "El Pueblo español tiene un camino que conduce a una estrella" De Alberto Sánchez.

Tarea 2.- Creación de esculturas en escala reducida inspiradas en obras del artista o inspiradas en otra obra a elección del profesor/ra. También se puede realizar un totem con piezas sencillas recicladas e intervenidas con acrílico, rotulador permanente, etc.

Tarea 3.- Elaboración de un móvil, estilo Calder, con piezas que correspondan a detalles de la serie de obras "Constelaciones" de Joan Miró. Otra opción, realizar un mosaico con varias obras de Paul Klee en varias caras de un cubo de cartón.



Tarea Final. - (colaboración en grupo para los últimos días del trimestre). Diseño previo del espacio expositivo. Elaboración en las mesas de grupo creando un taller de equipos. Montaje de la pequeña sala expositiva para los trabajos anteriores.

RECURSOS MATERIALES: Rotuladores, pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, iluminación led, aplicar movimiento, hilos y cíter.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán todo el trimestre.

UD 2

Título: EJE CRONOLÓGICO DEL ARTE

TEMPORALIZACIÓN: 2^a EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s:

2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de estos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.

2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 20% del 100% del curso completo

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados:

EL ARTE PARA ENTENDER EL MUNDO.

a. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.

b. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.

c. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos de los distintos estilos artísticos y presentaciones diseñadas por el docente, se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo: Boceto, diseño, realización de composiciones pictóricas basadas en la H^a del arte en diferentes técnicas gráfico-plásticas.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea 1.- análisis práctico del arte rupestre, arte egipcio, arte románico, arte gótico, renacimiento e impresionismo.

Tarea 2.- composición mixta de una línea cronológica de la H^a del Arte, en grupo, previa selección de los mejores trabajos de la tarea 1.

RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cera blanda, instrumental de dibujo técnico, collage, cola blanca.



TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la totalidad del trimestre.

UD 3

Título: TÉCNICAS ARTÍSTICAS

TEMPORALIZACIÓN: 2^a EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s:

3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.

3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.

3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 20% del 100% del curso completo

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior **TRABAJO DIARIO**.

Saberes básicos vinculados:

EXPERIMENTACIÓN CON TÉCNICAS ARTÍSTICAS.

- a) Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- b) Técnicas y medios audiovisuales.
- c) Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo:

Individual: 1º.- Intervención digital de dibujo sobre una obra de arte: Las Meninas. 2º.- Intervención de collage y técnicas húmedas sobre una obra de arte: Por determinar.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Creación de un cuento POP UP. Escritura creativa, redacción original de un cuento de temática a proponer por el docente. Ilustración de ese micro relato con técnica libre y montaje pop up. Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea inicial. -Visionado de ejemplos. Ensayos preparativos.

Tarea principal. - Creación de un cuento POP UP, escritura creativa. Crear un cuento original e inédito de una sola hoja, con él, elaborar un tríptico en el que la ilustración del mismo será una pequeña ilustración pop up.

Soporte de hoja impresa del ordenador para el cuento corregido y de lámina para técnica mixta de la ilustración pop up, montaje sobre cartulina negra doblada a la mitad, encuadrar el formato según directriz de la profesora.

Tarea Final. - Obras acabadas, montaje de exposición en grupo.

Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.



<p>RECURSOS MATERIALES: Técnica seca, lápices de colores, pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, iluminación led, aplicar movimiento, hilos y cíter.</p> <p>TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual.</p> <p>SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la segunda mitad del trimestre.</p>
<p>UD 4</p> <p>Título: EL MOSAICO MURAL I</p> <p>TEMPORALIZACIÓN: 3^a EVALUACIÓN.</p>
<p>Competencia/s específica/s:</p> <p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>
<p>NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p> <p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p> <p>EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 20% del 100% del curso completo</p> <p>CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.</p>
<p>Saberes básicos vinculados:</p> <p>LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.</p> <p>a) Arte y ciencia.</p> <p>b) Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.</p> <p>c) Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.</p> <p>d) El proyecto artístico interdisciplinar.</p>
<p>METODOLOGÍA</p> <p>Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.</p> <p>Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.</p> <p>Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo:</p> <p>Individual: Boceto, diseño, realización de composiciones pictóricas que reproduzcan diversos estilos artísticos de la H^a del Arte, en diferentes técnicas gráfico-plásticas.</p>
<p>ACTIVIDAD</p> <p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Tarea 1.- Preparaciones previas de las teselas. En diferentes técnicas, empleando el collage de materiales reciclados, sobretodo, de papeles dibujados, pintados o manchados destinados a ser fragmentados y reutilizados.</p> <p>Tarea 2.- Preparación para UN MOSAICO MURAL que evoque un retrato, por ejemplo, de teselas que serán preparadas en la tarea inicial</p>
<p>RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, fragmentos de cerámica, adhesivo, tijeras y cíter.</p>



TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la primera mitad del trimestre.

UD 5

Título: EL MOSAICO MURAL II

TEMPORALIZACIÓN: 3^a EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s:

5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.

5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 20% del 100% del curso completo

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior **TRABAJO DIARIO.**

Saberes básicos vinculados:

LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR RELACIONADA CON EL ENTORNO EDUCATIVO.

- a) Arte y ciencia.
- b) Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- c) Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- d) El proyecto artístico interdisciplinar.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo:

Individual: Trabajo elaborado en la unidad anterior. Mosaico I.

Grupo: Se elaborará en grupo el montaje de UN MOSAICO MURAL.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea Final. - UN MOSAICO MURAL que evoque un retrato, por ejemplo, o sobre un soporte elaborado a gran escala con la silueta de la colegiata de Yepes, en un cartón de grandes dimensiones; de teselas que serán obras artísticas, recicladas y elaboradas en la unidad anterior. Sobre EL MOSAICO, SE REALIZARÁ ESTAMPACIÓN con un sencillo tamponado o mediante transferencia.

RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, fragmentos de cerámica, adhesivo, tijeras y cíter.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.



SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la segunda mitad del trimestre.

2º y 3º ESO

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados.

La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia **está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanen de los objetivos generales de la etapa** y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad

Los **criterios de evaluación**, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de estas.

Los saberes básicos se articulan en cuatro bloques, que son los siguientes:

«**Patrimonio artístico y cultural**» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.



«Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

«Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

«Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

Se requiere situaciones de aprendizaje que supongan una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado permitiendo así que el alumnado se sitúe en el tiempo y espacio del arte para explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

- **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1**.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, 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.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras



y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico -y autocrítico-, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.



Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos saberes, entre los que se pueden incluir: el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2**.

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

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4**.

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.



Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

● **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

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.

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.

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.

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

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

Competencia específica 5.

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

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

Competencia específica 6.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

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

Competencia específica 7.

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.



- 8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
- 8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

- **LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	a. Los géneros artísticos. b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico. c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	a. El lenguaje visual como forma de comunicación. b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL .	a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.



TEMPORALIZACIÓN DE 2 y 3º ESO ED. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA 3, CC1,CC 2, CCEC1.	<p>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.</p> <p>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.</p>	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	1ª EVA
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1, CPSAA 1, CPSAA 3, CC1,CC 3, CCEC1, CCEC3.	<p>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.</p> <p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	1ª EVA
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales,	CCL1, CCL2, CD1,	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y		



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
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.	CPSAA 4, CC1, CC3, CCEC2.	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.		
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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA 3, CC3, CCEC2	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.	C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIM.	2ª EVA
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.	CCL2, CPSAA 1, CPSAA 3, CPSAA 4, CC3, CCEC3, CCEC4.	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.		
6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno,	CCL2, CD1, CPSAA	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos	IMAGEN Y COMUNICACI	3ª EVA



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	3, CC1, CCEC3.	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.	ÓN VISUAL Y AUDIOVIS.	
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.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	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.		
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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA 3, CPSAA 5, CE3, CCEC4	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.		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN



La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza se concretan en las **competencias específicas** de cada materia de la etapa y se desarrollarán con

metodologías didácticas, con el alumnado como agente de su propio aprendizaje.

Las unidades didácticas representan una herramienta, deben estar bien contextualizadas y compuestas por tareas complejas, buscan ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido.

Es interesante proponer actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales.

Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

TRABAJO DIARIO:

EN EL CUADERNO DEL PROFESOR, SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES PUNTOS DENTRO LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIONES DE APRENDIZAJE SECUENCIADAS A CONTINUACIÓN:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
DIARIA DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA
PARA CONSIDERAR EN EL TOTAL DE
LA PUNTUACIÓN DE CADA
ACTIVIDAD

La evaluación será continua. Cada parte de una situación de aprendizaje planteada por el profesor/a puede puntuarse con 10 pero, su ponderación irá asociada al peso que tenga en o los criterios de evaluación.

4. Se presentan los trabajos con pulcritud, precisión, y formato/soporte establecido siguiendo las pautas indicadas por el profesor/a. **0.2%**

5. Se aporta diariamente el material requerido por el profesor/a para la realización de los trabajos prácticos, que son de desarrollo presencial. Rendimiento diario positivo **0.8%**

6. Se entregan los trabajos solicitados por el profesor/a dentro del plazo establecido. Se asiste a clase de forma regular y se justifican las ausencias. **1%**

(En caso de no asistir el día de una entrega o prueba práctica, se justificará dicha falta en la clase inmediatamente siguiente en la que se tendrá que realizar dicha entrega y/o realizar la prueba).

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1

Título: TRAZADOS GEOMÉTRICOS Y PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL

TEMPORALIZACIÓN: 1^a EVALUACIÓN

La metodología, agrupamientos y recursos, serán ajustados a las actividades de esta unidad.

Siempre se seguirá el aula virtual de Ed. Plástica Visual y Audiovisual, entre los demás recursos mencionados en el apartado “Recursos didácticos” de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis y contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos.

El punto inicial es practicar y conocer los trazados básicos de geometría, como apoyo se usan recursos diversos publicados en aula virtual y seleccionados por el profesor. <http://www.educacionplastica.net/trazbas.htm>

MATERIA: 3^a EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Competencia/s específica/s:

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. **10% pond.**

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. **10% pond.**



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. **[10% pond.]**

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

EVALUACIÓN (Se evalúa haciendo uso de los criterios de evaluación)

Esta UD 1 abarca el **30% de ponderación total del curso.**

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: 2 PTS en total

Creo Saberes básicos vinculados:

PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.

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

ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

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

METODOLOGÍA

- **RECURSOS** (En distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.)

Recursos materiales de dibujo técnico, útiles trazadores correctos e instrumental clásico.

Distintos soportes para apuntes o presentación de trabajos a limpio, folios y láminas.

Materiales tipo fichas para conocer y trabajar elementos de la arquitectura en H^a del Arte analizando gráficamente el diseño geométrico aplicando lo aprendido.

Recursos TIC para la investigación y búsqueda de información. Soportes de medio y gran formato para la realización de trabajos visuales, esquemas artísticos de información organizada visual thinking, fichas de análisis artístico y bocetos o apuntes del natural.

- **TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES**

Se desarrollará en el primer trimestre del curso abarcando aproximadamente 24 sesiones para todas las actividades.

Se realizarán láminas con ejercicios de trazados básicos de dibujo técnico aprendiendo a manejar los útiles adecuados (operaciones de segmentos, ángulos, polígonos regulares dado el radio, polígonos estrellados y el óvalo, p.ej.)

Aplicaremos los trazados aprendidos en actividades creativas tanto individuales como en grupo aplicando diferentes técnicas de dibujo y veremos sus aplicaciones en el arte.



Aprenderemos, tras las construcciones de polígonos regulares, operaciones de ángulos y segmentos, etc, a realizar diseños de vidrieras góticas, rosetones, arcos de distintos estilos arquitectónicos, diseños de metopas en frisos griegos, y cualquier ejercicio similar para el objetivo propuesto.
● TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual, pareja, grupo.): Se trabajarán distintas actividades tanto individuales, en parejas y en grupos.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2

Título: TÉCNICA Y LENGUAJE ARTÍSTICO

TEMPORALIZACIÓN: 2ª EVALUACIÓN

La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que la unidad anterior.

Siempre se seguirá el aula virtual de Ed. Plástica Visual y Audiovisual, entre los demás recursos mencionados en el apartado “Recursos didácticos” de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis y contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos de las unidades.

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Competencia/s específica/s:

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. **20% pond.**

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. **20% pond.**

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.

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.

EVALUACIÓN (Se evalúa haciendo uso de los criterios de evaluación)

Esta UD 2 abarca el **40% de ponderación** total del curso.

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: 2 PTS en total

Saberes básicos vinculados:

EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.

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

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

c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

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

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

METODOLOGÍA

- RECURSOS (distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

Medios digitales para la búsqueda de información en casa o en aula althia. El aula digital de la materia para seguir los contenidos y para el envío de imágenes de investigación personal siguiendo las



propuestas didácticas del profesor. Láminas o soportes libres para elaboración de pequeños talleres artísticos.
● TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES: Se desarrollará en el segundo trimestre del curso abarcando aproximadamente 18 sesiones para todas las actividades. EXPLICACIÓN TEÓRICA Y COMENTANDO EN EL AULA LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS DEL TEMA; comentar las vanguardias artísticas, impresionismo y post impresionismo, diferentes estilos pictóricos, conocer artistas seleccionados por el profesor/a. TAREAS DE ANÁLISIS Y PARTICIPACIÓN: Tarea 1- Realización de láminas utilizando los elementos básicos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas. OPCIÓN A.-Tomar como referentes: Kandinsky, Franz Marc, Paul Klee, Van Gogh, Frida Kahlo, Berthe Morisot, Picasso, etc. OPCIÓN B.-Idem con las PINTORAS. Trabajar técnica húmeda con textura gráfica. Empezar con práctica de textura gráfica y pastel por separado. Tarea 2- Talleres de ANÁLISIS DE IMÁGENES, ILUSIONES ÓPTICAS, IMÁGENES SIMBÓLICAS. M.C ESCHER. -Se desarrollarán pequeños trabajos de investigación en parejas, elaborando cuestionarios sobre lo aprendido para sus compañeros. Se elaborará un proyecto por parejas investigando sobre algunos artistas y realizando interpretaciones de sus obras en las que se analizará la utilización de formas, colores y texturas. -Se investigará sobre la utilización de módulos y redes modulares en la historia del arte y cada uno diseñará su propia red modular tipo teselado, tras el diseño de una tesela a partir de la creación de un módulo original.
● TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual, pareja, grupo.): en parejas e individual para los trabajos de análisis y la producción artística respectivamente.
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3
Título: PROYECTO DISEÑO TEMPORALIZACIÓN: 3 ^a EVALUACIÓN La metodología, agrupamientos y recursos, serán en la misma línea que las dos situaciones de aprendizaje desarrolladas anteriores. Siempre se seguirá el aula virtual de Ed. Plástica Visual y Audiovisual, entre los demás recursos mencionados en el apartado “Recursos didácticos” de esta Programación, y por lo tanto se aprovecharán como tareas, talleres didácticos, actividades de reflexión y análisis, contenidos teóricos para los puntos de partida de los diferentes proyectos de las situaciones de aprendizaje.
MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
Competencia/s específica/s: 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. 10% pond. 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. 10% pond. 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. 10% pond.
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 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. 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.

- EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 70% de ponderación total del trimestre.
Esta UD 3 abarca el 30% de ponderación total del curso.
- CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR: 2pts

Saberes básicos vinculados:

A. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVIS.

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

METODOLOGÍA (Debe implicar la producción y la interacción verbal....)

- **RECURSOS (distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.)**

Medios digitales para la búsqueda de información en casa o en aula althia. El aula digital de la materia para seguir los contenidos y para el envío de imágenes de investigación personal siguiendo las propuestas didácticas del profesor. Láminas o soportes libres para elaboración de pequeños talleres artísticos.

- **TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES:**

Se desarrollará en el segundo trimestre del curso abarcando aproximadamente 6 sesiones para todas las actividades.

EXPLICACIÓN TEÓRICA Y COMENTANDO EN EL AULA LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS DEL TEMA.

TAREAS DE ANÁLISIS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA:

- Trabajos de investigación y exposición oral.
 - Realización de obras artísticas basadas en el patrimonio de cada localidad que compone el centro.
 - Se desarrollarán pequeños trabajos de investigación en parejas, elaborando cuestionarios sobre lo aprendido para sus compañeros.
- Se elaborará un proyecto por parejas investigando sobre algunos artistas y realizando interpretaciones de sus obras en las que se analizará épocas y estilos.

- **TIPO DE AGRUPAMIENTO (individual, pareja, grupo.):** en parejas e individual para los trabajos de análisis y la producción artística respectivamente.

4º ESO

MATERIA 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

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



de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de **cuatro competencias específicas** que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los **criterios de evaluación**, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la **elección de sus saberes básicos**.

Los saberes básicos se articulan en dos bloques, que son los siguientes:

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

«**Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia**», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como **saberes transversales** a todos los bloques se incluyen, entre otros, la **prevención y gestión responsable de los residuos y**

la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda **producción artística** adquiere sentido cuando es **expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público**. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias.

Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Se requiere unidades de programación que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

- **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

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

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

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este



motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

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

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

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

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.**



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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores del Perfil de salida:** CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

● **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

Competencia específica 1.

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

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

Competencia específica 2.

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

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

Competencia específica 3.

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

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

Competencia específica 4.

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

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

LOS SABERES BÁSICOS DEL ÁREA para esta etapa:

Los saberes básicos son los **conocimientos** que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:



TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	<ul style="list-style-type: none">- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.- Grafiti y pintura mural.- Técnicas básicas de creación de volúmenes.- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.Arte y naturaleza.- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.	<ul style="list-style-type: none">- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.- Técnicas básicas de animación.- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.



TEMPORALIZACIÓN DE 4º EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	UDS	TEMP
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	UD1 25%	1ª EVAL



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	UDS	TEMP
artístico.					
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	UD2 25%	2 ^a EVAL
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. 3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.	UD3 25%	3 ^a EVAL
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión de forma razonada y respetuosa.	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.	UD4 25%	3 ^a EVAL.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

MATERIA: 4º EXPRESIÓN ARTÍSTICA
UD 1
Título. MOVIMIENTO ROMÁNTICO. MUSAS. ARTISTAS
TEMPORALIZACIÓN: 1 ^a EVALUACIÓN.



Competencia/s específica/s:

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

Criterios de evaluación:

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

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

- **EVALUACIÓN** Se evalúa haciendo uso de los criterios de evaluación 25% del 100% el curso completo

Con entrega completa.

- **CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR:** Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados

TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

- los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. cualidades plásticas y efectos visuales.

- técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

- técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. posibilidades expresivas y contexto histórico.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo:

Individual: Boceto, diseño, realización de composiciones pictóricas basadas en la Hª del arte en diferentes técnicas gráfico plásticas.

Grupo: Se elaborarán en grupo soportes expositivos y taller de tinta china a cargo de la profesora.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea inicial. - lettering artístico

Análisis de La Balsa de la Medusa de T. Gericault.

Esquema individual, Visual Thinking, de las musas artistas y los Prerrafaelitas.

Composición en técnica húmeda sobre OFELIA de John Everett Millais.

Poema&tinta a partir de poema de elección propia a partir de las técnicas de tinta indicadas por la profesora en el taller previo. Se destinarán a las puertas del centro.

Esquema artístico visual sobre el tema del Romanticismo, a partir del esquema de contenidos proporcionado por la profesora. Individual.

Tarea Final. -Presentación en grupo, Sobre los autores destacados del movimiento romántico, en Europa y en EE. UU. en los distintos géneros artísticos.



TAREA EXTRA-VOLUNTARIA: Romanticismo en Europa, orientalismo, Federico Madrazo (1815-1894), su obra, y Carolina Coronado, uno de sus retratos. Estudiar la obra escrita de esta última. Además de escritora, debe ser recordada también por su lucha contra la esclavitud y a favor de la igualdad para las mujeres, su poema *Libertad, para espolear la condición ancestral del destino de la mujer*.

RECURSOS MATERIALES: rotuladores de pincel y cartulina blanca, soportes de técnica húmeda tamaño A3, papeles de colores y reciclados, tijeras, cola blanca, pincel fino y medio, tinta china, acuarelas, medios digitales,etc.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán todo el trimestre.

UD 2

Título: CREACIÓN DE VOLUMENES Y TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS

TEMPORALIZACIÓN: 2^a EVALUACIÓN.

Competencia/s específica/s:

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

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

- 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 25% del 100% del curso completo

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior **TRABAJO DIARIO**.

Saberes básicos vinculados:

TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

- Técnicas de estampación. procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. consumo responsable. productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.
- arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.



Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo: Boceto, diseño, realización de composiciones mediante estampación, creativas e inspiradas en artistas del s.XX y orientalismo del s XIX, taller de diseño en grupo, fases de producción...

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea 1.-

OPCIÓN A.-ACTIVIDAD DE VOLUMEN Y TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS. DIORAMA DE OBRA DE ARTE.

OPCIÓN B.- ACTIVIDAD: PROYECTO FAST FASHION. Análisis del impacto medioambiental y en derechos humanos de la moda de usar y tirar.

1º Visionado en el aula del Documental “Fast Fashion, sin frenos” 00:26:30 // 29/10/2023

<https://www.rtve.es/play/videos/repor/fast-fashion-sin-freno/6995379/>

2º Investigación individual de contenidos diversos sobre las consecuencias de la fast fashion.

Exposición el día 17 de enero. UPCYCLING; transformar residuos en diseño de moda. Diseñadores emergentes, diseño de moda y de objetos, materiales innovadores de arquitectura.

<https://instyle.mx/moda/el-upcycling-y-su-importancia-en-la-industria-de-la-moda/>

<https://www.congresslink.org/la-moda-del-upcycling-transformar-residuos-en-piezas-de-diseno-y-la-revolucion-sostenible/>

3º Fase de bocetos previos para diseño UPCYCLING. Diseño individual de un top, parte de arriba; recopilación de muestras de materiales, acopio de dibujos, apoyo de referencias de inspiración, de imágenes o de diseñadores (ordenadores en el aula). Recopilar todo en un **dossier** para entregar.

4º Fase de realización del diseño, prendas y accesorios, para montar el **producto final**, que formará parte de un desfile de moda upcycling en las **Jornadas culturales** del centro y se podrá exponer una selección en la **Feria de la Ciencia**, en el aula abierta al público.

En el caso de la actividad DIORAMA DE OBRA DE ARTE.

1. Partir de una caja de dimensiones pequeñas, pintarla de negro y añadir un fondo pintado que será la última capa de la imagen. Se basa el trabajo en una obra a seleccionar del power point que explica la profesora. Obras de Las Vanguardias del s XX
2. Se crean las siguientes capas de la imagen, previamente planificadas, con técnica húmeda, acuarela, o con técnica seca, pastel o cera blanda.
3. Se realiza una exposición conjunta.

Tarea 2.-

OPCIÓN A.-Análisis del Guernica y trabajo de interpretación del Guernica o de las Meninas.

1º Primero se cumplimenta una ficha de análisis iconográfico del Guernica.

1º Creación de una Piedad basándose en la imagen del Guernica, en esa parte de la obra. Técnica mixta sobre A 3.

3º Luego se realiza una exposición de todas las obras versionadas.

OPCIÓN B.-CREACIÓN DE RETRATO DE CUERPO SOBRE TRANSPARENCIA, INTERVENCIÓN DE UN SOPORTE.

OTRA OPCIÓN ES ESTAMPACIÓN TEXTIL, transferencia en tela y linograbado, para completar el diseño de moda upcycling y enriquecer las **técnicas gráfico plásticas**.

Realización de un taller colaborativo del departamento con participantes profesores/alumnos.

Mismo destino final, Jornadas Culturales o Feria de la Ciencia. Participación en este último Grupo de Trabajo.

RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, tintas de grabado al agua, ceras de colores, planchas de estampación, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, material diverso reciclado y retales de tela, plásticos, máquina de coser, intervenciones con aerosoles, aerógrafo del aula con compresor, cúter, tijeras de costura y papel, silicona, etc.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.



SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la primera mitad del trimestre.

UD 3

Título: **TÉCNICAS ARTÍSTICAS. POSTERIZADO e intervención fotográfica.**

TEMPORALIZACIÓN: **2^a EVALUACIÓN.**

Competencia/s específica/s:

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

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

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

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

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 25% del 100% del curso completo

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados:

FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

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

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

- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales:

cianotipia o antotipia.

- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.

Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo: Historia de la fotografía y del cine, boceto, diseño de composiciones de edición digital.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea inicial. -Posterizado, en técnica húmeda y en edición fotográfica.

Tarea 2.-

Diseño de un cartel para la Feria de la Ciencia, enmarcado dentro del proyecto de innovación.

Trabajo de diseño digital o mixto, partiendo de un dibujo y posterior tratamiento digital para la tipografía. Se añada esta actividad aquí previa a los contenidos de la imagen publicitaria de la 3^a



evaluación por la temporalización del evento, El objetivo final es la publicidad de la feria que tiene lugar en abril.

Tarea Final. - Obras acabadas, transformación e intervención de la obra artística, collage tipográfico, fotomontaje tradicional.

RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, soportes de técnica húmeda, material tipográfico, medios digitales.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la segunda mitad del trimestre.

UD 4

Título: **IMAGEN PUBLICITARIA, CARTEL DE CINE.**

TEMPORALIZACIÓN: **3^a EVALUACIÓN.**

Competencia/s específica/s:

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

NOTA: PESE A QUE ESTA COMPETENCIA ESTÁ TRATADA CONCRETAMENTE EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, ESTÁ PRESENTE INTRÍNSECAMENTE EN TODAS LAS DEMÁS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DE TODO EL CURSO ESCOLAR.

Criterios de evaluación:

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

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

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

EVALUACIÓN (Se evalúa la situación de aprendizaje, haciendo uso de los criterios de evaluación) 25% del 100% del curso completo.

CRITERIO DE CALIFICACIÓN DEL CUADERNO DIARIO DEL PROFESOR. Máx. de 2 puntos que se reflejan en la tabla anterior TRABAJO DIARIO.

Saberes básicos vinculados:

FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

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

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

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

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

METODOLOGÍA

Se parte de la explicación teórica, con apoyo visual tanto de imágenes, vídeos o presentaciones diseñadas por el / la docente y se pasará después a las prácticas guiadas. Se visionan documentales sobre movimientos artísticos y artistas.

Se comenta, analiza y participa en GRUPO. Se realizarán puntualmente pequeñas tareas en equipos pequeños, buscando información y documentación de forma autónoma cuando el profesor-guía lo demande.



Se propondrán actividades de distinta complejidad en cada fase del proceso creativo: Recordar los elementos del lenguaje cinematográfico. Analizar filmes de la Hª del cine, géneros. Análisis de publicidad, estereotipos. Diseño.

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN: Visionado y análisis del lenguaje cinematográfico. Secuenciada en tareas, de distinto nivel de elaboración, por lo tanto, de distinto nº de sesiones.

Tarea inicial. - Análisis del lenguaje cinematográfico, géneros. El plano cinematográfico. STORYBOARD y trabajo de stop motion, mediante una aplicación sencilla.

Tarea Final. - Diseño de producto. Iconos del s. XX sobre la Hª del cine, creación de un cartel alternativo para un gran film.

RECURSOS MATERIALES: Pintura acrílica, témperas, soportes de técnica húmeda, cartones reciclados, cartón pluma, fotografía, técnica seca, etc.

TIPO DE AGRUPAMIENTO: individual y en grupo.

SESIONES: repartidas según necesidades de las tareas, se informará al alumnado al iniciar cada una. Ocuparán la primera mitad del trimestre.

2.5 Metodología

2.5.1. Pautas en cada unidad didáctica

- Se trabajarán y conectarán saberes básicos de, al menos, 2 sentidos.
- Comenzará con el planteamiento de varias situaciones de aprendizaje, que servirán de hilo conductor para activar los saberes básicos requeridos para su resolución.
- Se distinguirán dos casos diferentes de saberes básicos involucrados. Por una parte, aquellos que son ya conocidos previamente por el alumnado y han de ser capaces de reactivar por sí mismos con el estímulo de la situación de aprendizaje planteada. Por otra parte, los saberes básicos que serán explicados y trabajados en el transcurso de la unidad didáctica.
- El despliegue de estos últimos saberes básicos se hará en profundidad, tanto aplicándolos a contextos reales como proponiendo actividades que permitan cimentar su concepción puramente matemática y operativa.
- Para finalizar, se plantearán actividades enfocadas a la evaluación competencial de los saberes básicos estudiados.
- Además de las unidades didácticas, en cada trimestre se propondrá un proyecto de investigación por grupos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología didáctica que vamos a utilizar en nuestra práctica docente seguirá las siguientes pautas:

- Se partirá del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus ideas y conocimientos previos.
- Los alumnos llevarán a la práctica lo aprendido, mediante experiencias y actividades diseñadas por el profesor. Lo aprendido será utilizado como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.
- Se utilizará y potenciará el trabajo cooperativo, teniendo en cuenta que el grupo de clase se constituye como un trabajo natural de aprendizaje, siendo este un proceso de construcción social del conocimiento.



- El profesor dará pautas para realizar los trabajos, éstos tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de la diversidad de alumnos que tenemos en las aulas. La organización del espacio, el tiempo y la distribución de los agrupamientos será relevantes a la hora de controlar el aprendizaje.
- Se motivará al alumnado hacia el aprendizaje haciendo que conozca el sentido de lo que hace; dándole así la posibilidad de implicarse en la tarea desde la definición de los objetivos hasta la evaluación; puede aplicar lo aprendido en otras situaciones, y se le da la posibilidad de compartir socialmente su aprendizaje.
- La metodología de aula se planteará de manera que las actividades estén interrelacionadas, sirviendo de conexión entre las diferentes materias. Las competencias se ejercitan y desarrollan resolviendo problemas en diversas situaciones, lo que hace imposible la separación entre las distintas disciplinas y contenidos.
- Nuestro objetivo será lograr aprendizajes significativos y para conseguirlo plantearemos actividades y proyectos interdisciplinares. De esta forma tendremos una perspectiva más unitaria y significativa del aprendizaje.
- Para favorecer el trabajo en competencias se propondrán estrategias para la resolución de tareas por competencias, el método de proyectos, prácticas situadas en escenarios reales y trabajos cooperativos. En este ámbito será en uno de los que situemos como escenario real las actividades enfocadas para el proyecto Hacer visible lo invisible, en el que trabajaremos de manera interdisciplinar los contenidos curriculares comunes. Consiguiendo así una perspectiva más unitaria y significativa del aprendizaje.
- Desde el punto anterior se fomentará la creatividad del alumnado, de manera que las actividades enfocadas al proyecto partan de ellos mismos.
- Se buscarán formas de adaptación, en la ayuda pedagógica, a las diferentes necesidades del alumnado.
- Se fomentará el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.
- Se estimulará la creatividad y la expresividad de los trabajos. Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos.

Al inicio del curso se realizarán una evaluación inicial donde valoremos el nivel de dibujo y creatividad de nuestros alumnos, los contenidos curriculares comenzarán con explicaciones teóricas en el aula de Plástica o Dibujo, y en ellas se propondrán las diferentes actividades a realizar y los materiales que utilizaremos.

Para introducir las unidades, resaltar aspectos fundamentales de los distintos temas o para aquellos contenidos más teóricos, serán indispensables las explicaciones del profesor al grupo-clase. Se procurará introducir estos contenidos del modo más ilustrado posible, haciendo uso de los medios (portátil+ cañón proyector o Pizarra Digital) existentes en el centro.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se procurará una programación de



actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

No obstante, la base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación con compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Recurrirremos a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

2.5.2. Agrupamientos.

- 1º ESO.2 grupos de la materia Proyectos de A.P.V.
- 2º ESO.6 grupos de la materia EPVA
- 3º ESO.5 grupos de la materia EPVA
- 4º ESO.1 grupo de la materia Expresión artística.

2.5.3. Organización de espacios y tiempos.

En 1º, 2º y 3º se imparten 2 horas semanales de clase. En 4º se trata de 3 horas semanales.

El Instituto tiene dos aulas específicas para nuestras materias, las de Plástica 1 y Plástica 2, pero se impartirán nuestras materias en la segunda, por necesidades del centro para la ocupación de un grupo de referencia en PLA 1. Está dotada con un cañón proyector, altavoces y pantalla, con mesas altas de Dibujo Técnico, lavabos y estanterías, así como caballetes, tórculos de grabado y grandes mesas de trabajo colaborativo. Existen armarios de secado.

Esta aula será utilizada según la asignación de horarios y espacios asignada por el equipo directivo.

2.5.4. Materiales y recursos didácticos.

Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos. Las materias se prestan por su propia naturaleza al uso de una gran variedad de recursos: audiovisuales, material suministrado por los medios de comunicación (revistas, tv, periódicos, publicidad, cómic, etc), material de desecho que los alumnos pueden reciclar y utilizar en sus propias producciones, de collage, material de



fotografía, ... En este curso no se hará uso de la biblioteca, como centro de las investigaciones teóricas.

Se mantendrá el uso de una gran variedad de recursos: audiovisuales (pantalla interactiva, vídeo, cañón proyector etc.), material suministrado por los medios de comunicación (revistas, tv, periódicos, publicidad, cómic, etc), material de desecho que los alumnos pueden reciclar y utilizar en sus propias producciones.

Los alumnos aportarán material fungible como soportes, materiales de diversa naturaleza y pinturas para la realización de sus producciones.

En clase, dependerá de la responsabilidad del alumno/a para evitar sanciones el ser constante en la aportación de material propio, con la finalidad de no tener alumnos en clase sin trabajar.

Los tipos de recursos didácticos generalmente empleados se agrupan según: recursos del entorno, instrumentales, impresos, audiovisuales o informáticos; ya sean medios o instrumentos que se encuentren en el Centro, que aporte el Departamento, el profesor o el alumnado.

ESPECIFICACIONES DE RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

- **Integración curricular y planteamientos multimedia.**

Herramientas frecuentes:

Para el docente: Pantalla interactiva, cañón proyector y altavoces, tableta gráfica (en el domicilio particular), programas de edición de imagen en ordenador (Adobe Expres, Paint 3D y similares), Smartphone y aplicaciones de edición de imagen y vídeo. Para el alumno: Smartphone y aplicaciones de edición de imagen y vídeo, cámara... (Tablet en su caso). Retoque fotográfico y diseño gráfico.

- **Las plataformas de la Junta de Educación de CCLM serán los canales oficiales** de comunicación, publicación de contenidos educativos, calificaciones y seguimiento del alumnado.

EDUCAMOS CLM/ ENTORNO DE APRENDIZAJE: para todo lo relativo a contenidos

académicos, mensajería alumno-docente, materiales de enseñanza y entregas de actividades.

EDUCAMOS CLM/SEGUIMIENTO EDUCATIVO: para comunicaciones de padres-docentes, justificaciones de faltas, calendario de exámenes, etc. Delphos es la herramienta de gestión académica y evaluaciones.

MICROSOFT TEAMS: Para celebrar todas las reuniones posibles que afectan a la vida académica del claustro. Claustros, sesiones de evaluaciones, reuniones de jefes de departamento, reuniones de tutores, de grupos de trabajo, seminarios, reuniones extraordinarias, etc

Es importante reflejar en este punto que estas plataformas permiten el registro de comunicaciones, en las distintas cuestiones, por ejemplo, en las aclaraciones a dudas expresadas en mensajería del aula virtual, lo que facilita las justificaciones de cara a posibles presentaciones de reclamaciones. La información que se da queda registrada.

- **Programas de navegación web y páginas de uso frecuente, además de todas las propuestas para investigación de contenidos, estas serán de uso frecuente:**



- Para soporte de prácticas realizadas en el aula como:

<https://www.mongge.com/>

<https://www.laslaminas.es/recursos/geometria-plana/trazados-basicos/>

<https://www.profesordedibujo.com/>

<https://academiaplay.es/historia-academia-play-lista-videos/>

- Para visitas virtuales a museos internacionales:

<https://www.museodelprado.es/> <https://www.museoreinasofia.es/>

<https://www.guggenheim-bilbao.eus/guggenheimbilbaolive>

<https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne#tabs>

<https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum>

<https://www.moma.org/>

<http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/es/collezioni/musei/cappella-sistina.html>

<https://artsandculture.google.com/partner/permuseum-staatliche-museen-zu-berlin>

<https://www.namuseum.gr/collections/>

- **Empleo didáctico de la imagen.** - Educación en la imagen, su lenguaje y expresión, la técnica, lectura y análisis.
- **Medios de comunicación de masas:** investigación, contraste y análisis.
- **Dispositivos de almacenamiento, scanner de mesa.**
- Los recursos de infografía impresa en papel se retoman en este curso, pero se pretende limitar el uso del papel al mínimo y con garantías de seguridad.

Por los demás, en los demás cursos y materias, no se emplearán, están en desuso, pero si es necesario como apoyo contamos con los siguientes, que se encuentran en la biblioteca de aula y departamento:

3º ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. **“CONSTRUYENDO MUNDOS”**

ISBN 9788468067643 1590746 3ESO PLASTICA CM CAST ED22. (Pero no se pide la compra por parte del alumnado)

1º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual. Observar, Imaginar y Expresar.* Editorial Sandoval

ISBN 84-932540-6-1

2º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual. Observar, Imaginar y Expresar.* Editorial Sandoval

ISBN 978-84-920616-1-7

4º de Educación Secundaria Obligatoria: *Educación plástica y Visual. Observar, Imaginar y Expresar.* Editorial Sandoval ISBN 84-932540-2-9

- Los alumnos cuentan con material realizado por los profesores de este departamento y se envía en los casos necesarios a través del Entorno de Aprendizaje, se subirá al aula del Entorno de la materia de cada grupo el contenido presentado y explicado en clase, así como las imágenes y vídeos de apoyo que sean necesarios en la galería de la misma entrada.



Tienen acceso así a materiales teóricos que se proyectan o toman como apuntes en clase y a la descripción detallada de las prácticas, enunciados y enlaces a materiales o webs que son de interés para la materia.

- Los alumnos aportarán material fungible como soportes, materiales de diversa naturaleza y pinturas de fácil traslado y limpieza para la realización de sus producciones. En las aulas materia se cuenta con todo tipo de material para trabajar las diversas actividades que se proponen, pero durante este segundo curso de medidas especiales derivadas de la crisis sanitaria se almacena todo el material, herramientas e instrumental en el departamento, por ello se adaptarán las actividades a propuestas que no conlleven el uso de todo este material inventariado. Durante este curso no puede ser utilizado por los alumnos ni compartido.

2.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad

Las familias y el alumnado de nuestras aulas son diversos. Esta diversidad enriquece nuestra sociedad, para atender a la misma existen distintos principios educativos avalados por la normativa vigente.

Según el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (en adelante Decreto 85/2018) se define la inclusión educativa como el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje.

Por tanto, y siguiendo el principio de responsabilidad compartida por el que toda la comunidad educativa, debe garantizar una educación de calidad, existen medidas de inclusión educativa promovidas por la administración y a nivel de centro, ambas reflejadas tanto en el Proyecto Educativo como anexo en la Programación General Anual (PGA).

Medidas de inclusión educativa a nivel de aula

El artículo 7 del Decreto 85/2018 define las medidas de inclusión educativa a nivel de aula como el conjunto de estrategias y medidas de carácter inclusivo. A nivel de aula se podrán aplicar las siguientes medidas de inclusión educativa:

- Las estrategias empleadas por el profesorado para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales.
- Las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje: la organización de contenidos de manera interdisciplinar, uso de agendas, apoyos visuales, etc.
- Los programas de detección temprana de dificultades de aprendizaje diseñados por el equipo docente en colaboración con el Departamento de Orientación.
- Las actuaciones de seguimiento individualizado y ajustes metodológicos llevados a cabo con el alumnado derivadas de sus características individuales.
- Las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en el aula para garantizar el acceso al currículo y la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.



- Anotar tareas en el calendario del aula virtual y los exámenes en seguimiento educativo, para facilitar la coordinación familia-profesores. Anotar tareas y exámenes en el calendario mensual del aula colgado tras la puerta de clase para que los alumnos/as sepan fechas de tareas, trabajos y exámenes y los profesores sepan qué hay puesto y así evitar sobrecargar al alumno/a.
- Permitir el uso de apoyos materiales: se debe permitir el uso de recursos didácticos tales como la calculadora, tablas de multiplicar, etc.
- Hay que asegurar que el alumno ha entendido las instrucciones de la tarea: para ello, preguntar al alumnado y que ellos lo expliquen.
- Escribir los apartados y léxico artístico o de dibujo técnico del tema en la pizarra, a modo de visual thinking si se quiere, antes de iniciar la explicación para captar mejor la atención.
- Planificar y explicitar al alumnado las tareas con suficiente antelación para que puedan organizarse mejor. Al menos dos sesiones antes.

Medidas individualizadas de inclusión educativa

Son medidas individualizadas de inclusión educativa aquellas actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo.

Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado, coordinados por el tutor/a y bajo la supervisión de Jefatura de estudios. Estas medidas quedarán reflejadas en el Plan de Trabajo de cada alumno/a. Se contará con el asesoramiento del Departamento de Orientación, para la elaboración y evaluación de dichos planes de trabajo.

La adopción de medidas individualizadas de inclusión no supone la modificación de elementos prescriptivos del currículo siendo responsabilidad del equipo docente y profesionales que intervienen con el alumnado, el seguimiento y reajuste de las actuaciones puestas en marcha. El alumnado que precise de estas medidas será evaluado con los mismos criterios de evaluación que su grupo-clase de referencia. En ningún caso podrá evaluarse en base a un nivel de competencia curricular inferior al que le corresponde por el curso en el que esté matriculado.

Las medidas individualizadas de inclusión educativa existentes son:

- Las adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad. Algunos ejemplos de cómo adaptar.
 - Facilitar estrategias atencionales.
 - Resumir las instrucciones escritas.
- Proporcionar esquemas al alumno: que posteriormente le facilitará el recuerdo de la información que el docente dio. Además, le ayuda a entender la idea principal y los aspectos relacionados con ella.
- Grabadora o uso de tecnologías: puede resultar una ayuda eficaz para que el niño pueda solucionar sus dificultades en la adquisición del conocimiento.
- Adaptar las tareas para casa (tanto en cantidad como en personalización).



- Las adaptaciones de carácter metodológico en la organización y temporalización de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnica e instrumentos de evaluación.
 - Adaptar exámenes según recomienda el material de Jesús Jarque proporcionado por el Departamento de Orientación a través del Equipo TEAMS.
 - Dar cinco minutos a toda la clase para organizar el material necesario y asegurarse de que el alumnado está listo para iniciar la evaluación. Dar más tiempo en caso de ser necesario.
 - Leer los enunciados en voz alta y preguntar si hay alguna duda.
 - Valorar y adaptar el tiempo de evaluación (tener en cuenta sus dificultades y calcular el organizar el tiempo que necesitan para hacer las pruebas de un examen). Sustitución de la prueba escrita por una prueba oral. Sustitución de una actividad instrumental de carácter complejo por otra con modificaciones adaptadas.
 - Presentación de los enunciados de forma gráfica o con apoyos visuales (imágenes), además de a través de un texto escrito.
 - Selección de aspectos relevantes y esenciales del contenido que se pretende que el alumno o la alumna aprendan (se trata de hacer una prueba escrita solo con lo básico que queremos que aprendan).
 - Valorar sus conocimientos por procedimiento de evaluación continua (trabajos, exposiciones en el aula, preguntas cortas orales con periodicidad semanal, etc.)
- La escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para alumnado que se incorpora de forma tardía al sistema educativo español y que así lo precise.
- Las actuaciones de seguimiento individualizado llevadas a cabo con el alumnado derivadas de sus características individuales y que en ocasiones puede requerir la coordinación de actuaciones con otras administraciones tales como sanidad, bienestar social o justicia.
- El refuerzo de contenidos curriculares fuera del aula ordinaria.

A continuación, se especifican unas medidas que pueden aplicarse para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Para alumnado en situación de vulnerabilidad o condiciones personales especiales se llevarán a cabo las siguientes medidas:

- Tutorías individualizadas para llevar seguimiento personalizado.
- Coordinación con servicios sociales y sanitarios.

Para alumnado con trastorno específico de dificultades de aprendizaje tanto en la lectoescritura. (dislexia y disortografía) y/o en matemáticas (discalculia).

- Dar más tiempo en el examen. Variar el tipo de examen y tarea (exposiciones orales, trabajos en grupo, examen de desarrollo, tipo test, etc.)
- Reducir y simplificar enunciados. Marcar en negrita las palabras claves de un enunciado y acompañarlo de imágenes aclaratorias.
- No trabajar un gran número de ejercicios sobre el mismo contenido, sino valorar que el contenido está adquirido es suficiente.
- Dejar que utilicen la calculadora. Uso de ordenador.
- Colgar los apuntes en el aula virtual antes de la clase.



Para alumnado con déficit atencionales:

- Uso de auto instrucciones de manera visual. Por ejemplo, antes de realizar un ejercicio “me paro, leo, pienso y actúo”.
- Coordinación familia-tutor para llevar juntos un seguimiento individualizado (nos podemos apoyar en el calendario del aula virtual)
- Supervisión de agenda por parte del profesor o estableciendo la tutoría entre iguales.
- Dar más tiempo en los exámenes, o pruebas presenciales.
- Hacer llamadas de atención cuando veamos que el alumnado se dispersa y siempre que se vaya a explicar algo importante.
- Colgar los apuntes en el aula virtual antes de la clase: no pueden atender y tomar apuntes a la vez.
- Seleccionar las tareas eliminando aquellas menos importantes.
- Efectuar cambios en la disposición de la clase y la ubicación del alumno/a que evite su distracción.
- Eliminar materiales y objetos no relevantes para la realización de las tareas propuestas.
- Asegúrese de que el alumno/a dispone de todo el material necesario para desempeñar la tarea antes de comenzarla.

Para alumnado con falta de autonomía y confianza en sí mismos.

- Hacer uso del refuerzo social positivo cuando el alumnado realice las tareas correctamente o responda a preguntas en clase de manera adecuada.
- Fraccionar el trabajo en tareas cortas.
- Dar un tiempo extra sin hacerlo explícito cuando veamos que queda poco para conseguir el objetivo marcado.
- Realizar anotaciones positivas en la agenda valorando los logros, aunque sean pequeños, o enviar notas a casa. Identificar los esfuerzos por parte del alumno y elogiar cuando realiza alguna cosa bien hecha.
- Evitar la acusación, la ridiculización y la falta de respeto.
- Potenciar actividades que fomenten la integración social del alumnado dentro del grupo clase (trabajos en grupo, dinámicas, juegos...)
- Recordar que el objetivo de la educación es el máximo desarrollo global del alumnado a través de nuestra materia y para ello incluir la educación emocional en momentos que se detecte necesario: los miedos a fracasar, ansiedad ante los exámenes, a no ser aceptado, a la inestabilidad que siente, a los cambios de humor...
- Demostrar interés por el alumnado.
- Ayudar al alumno a que conozca sus fortalezas y debilidades concienciando sobre sus propias valías y trabajando sus debilidades.

Medidas extraordinarias de inclusión educativa

En nuestro caso, la que se aplica actualmente es la de llevar a cabo adaptaciones curriculares significativas que se definen en el art. 10 del Decreto 85/2018. La adopción de esta medida supone que la evaluación del alumnado hará referencia al nivel y curso seleccionado para la realización de la adaptación curricular significativa. Las adaptaciones curriculares significativas quedarán recogidas en los Planes de Trabajo.



MEDIDAS NUESTRAS EN LOS CASOS ESPECIALES A NUESTRA CONSIDERACIÓN:

Se trabaja de manera específica con una alumna de 4ºESO con discapacidad física, problemas graves de movilidad y nivel curricular de 3º EP, en el bloque de trazados básicos geométricos se utiliza un instrumental adecuado a sus posibilidades; plantillas curvas, de formas geométricas y curvas técnicas. Se trabajará con ella en fichas de distintos temas, pero misma complejidad, es una adaptación significativa en la que no se debe exigir un nivel inalcanzable. Se cuenta con una fisioterapeuta de apoyo en el aula, se trabajará motricidad con distintas técnicas gráfico-plásticas.

2.7. Evaluación

El artículo 28 de la LOMLOE establece el carácter de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria, que será continua, formativa e integradora.

La **evaluación continua** implica un seguimiento permanente por parte del profesorado, con la aplicación de diferentes procedimientos de evaluación en el proceso de aprendizaje.

El carácter formativo y orientador permite proporcionar **información constante**, lo que convierte la evaluación en un instrumento imprescindible para la mejora, tanto de los procesos de aprendizaje como de los de enseñanza.

Los términos continua y formativa implican la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma que podamos, por un lado, realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso y, por otro, ofrecer formación al alumnado a través de la retroalimentación sobre lo que ya ha alcanzado, lo que le falta por conseguir y cómo lograrlo.

La evaluación integradora implica que, desde todas las materias y ámbitos, deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave establecidas en el Perfil de salida del alumnado a la finalización de la Educación Básica. Debe hacerse integrando todas las materias, ya que todas contribuyen al logro de las competencias clave. Pero esto no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito, teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

La evaluación competencial conlleva dos etapas:

- La evaluación de las competencias específicas de cada materia, a partir de sus criterios de evaluación.
- La evaluación del grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida, utilizando de forma ponderada las conexiones entre los descriptores operativos y las competencias específicas evaluadas previamente en todas y cada una de las materias.

2.7.1. Criterios de evaluación

Dan respuesta a la pregunta “¿Qué evaluar?”

En el Departamento de Artes Plásticas y Visuales se ha establecido el peso para los criterios de evaluación, que permitirá evaluar las competencias específicas y los descriptores asociados a cada una de ellas.

Se ha vertido esta información en las tablas de situaciones de aprendizaje donde se establece el peso para los criterios de evaluación, relacionados con competencias específicas.

2.7.2 Instrumentos y procedimientos de evaluación

-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



Los instrumentos de evaluación están ajustados a los criterios de calificación, serán variados y descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

▪ **Observación directa en el aula:** el seguimiento atento de las situaciones de aprendizaje en el aula, observando cómo se desenvuelven grupos y alumnos, y tomando las notas oportunas. Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas, y en su caso, realizar las correcciones oportunas e inmediatas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.

A través de esta observación se evaluarán también las actitudes del alumno durante las explicaciones y el desarrollo de las actividades, pruebas, etc, así como de la constancia en la aportación de material y el rendimiento diario.

▪ **Documentos elaborados por los alumnos:** a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, apuntes, esquemas ...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, etc.

▪ **Proyectos o trabajos prácticos (prácticas):** Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico-plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, etc. El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

▪ **Pruebas presenciales u online:** trabajos diversificados como padlet, presentaciones, cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos.

2.7.3. Criterios de calificación

Los criterios de calificación se establecen en el cuaderno del profesor, están recogidos en las tablas indicadas con el mismo nombre y en las de situaciones de aprendizaje, en cada materia.

-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrán en cuenta los contenidos y competencias específicas, abarcando cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar también el grado de adquisición de las competencias clave. Emplearemos el modelo de tabla de calificaciones recogido en el apartado de situaciones de aprendizaje, en el que se compartimenta la puntuación ponderada de las distintas fases y partes de un proyecto compuesto.

Obtendremos una calificación diferenciada parcial (de cada evaluación) y una final (de curso), de manera que se realizará una media aritmética de las actividades y pruebas que componen cada evaluación, en las que se están trabajando los distintos criterios.



- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con los temas impartidos durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5. Deberá haber presentado todas las actividades=instrumentos, propuestas en el trimestre, ya que los contenidos que tratan están vinculados a dichos criterios, que deben superar sin excepción, en cada tarea propuesta, la nota mínima a considerar para aplicar la media aritmética de las distintas tareas es 4.5, o sumar un 45% de la puntuación total, de lo contrario debería recuperar esa parte.

En la semana anterior a las evaluaciones, días destinados a convocatorias de recuperaciones, pueden presentar repeticiones para subir nota en aquellas tareas calificadas con nota inferior a 4.5 o entregar las NO presentadas en las fechas propuestas, que, de no tener justificación para dichas ausencias, solo podrán optar a una calificación máxima de un 5. También se realizará una prueba escrita de los temas del libro en el caso de 3º ESO, en los casos en que se haya mostrado desafección por el trabajo diario, se hayan negado sistemáticamente a presentar los trabajos o a acudir con el material necesario o tarea.

- Para confeccionar la nota global del curso se tendrá en cuenta el número de criterios conseguidos. Del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a 5.

• En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono cuando el alumno tenga un alto índice de faltas sin justificar, no asista en clase, no traiga el material solicitado, no entregue trabajos o presente las pruebas en blanco. Estos criterios de abandono son los expuestos en las NOFC del Centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba escrita extraordinaria y se requerirá obligatoriamente la entrega del compendio de trabajos no presentados o enviados con retraso y con calificación negativa, en el que se recogerán los criterios correspondientes a las actividades planteadas.

- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.

• Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según la normativa de organización y funcionamiento del Instituto. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Si se detecta al inicio de curso que un alumno/a no puede acceder a los materiales por una situación de vulnerabilidad social-económica se comunicará el caso a Secretaría del centro y departamento de Orientación, que se pondrán en contacto con los Servicios Sociales de la zona para que realicen una dotación básica.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso. Algunas herramientas para emplear para este procedimiento son:

- La información sobre contenidos y criterios de calificación para determinar la evaluación diferenciada de cada actividad propuesta en el aula, en el mismo momento de finalizar la explicación de la unidad didáctica y plantear la actividad, prueba o trabajo correspondiente. También se publicará en aula virtual, Entorno de Aprendizaje, en el inicio de curso en cada materia, un documento de presentación de esta, que incluye los criterios de calificación y la temporalización de contenidos.
- La incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación, se comunica, ante las dudas planteadas y mediante la observación directa, durante el trabajo en el aula o a través de los canales online, cuáles son los fallos en que están incurriendo y cómo corregirlos. La resolución de dudas a través de la mensajería de aula virtual permite el registro de estas aclaraciones, de cara a futuras reclamaciones.



2.7.4 Procedimientos de recuperación

ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO

• ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación en un período concreto de la siguiente evaluación, que suele fijarse en las dos semanas consecutivas al fin de las vacaciones. Esta prueba consistirá en una prueba escrita y/o la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado durante la anterior evaluación o un trabajo alternativo planteado por la/el docente que abarque los mismos contenidos que los anteriores, para reforzar los criterios que no se hayan conseguido y lograr la valoración positiva.

• PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se elaborará un programa de refuerzo educativo (PRE) con los criterios no conseguidos. En este se detallarán las actividades determinadas por el Departamento para conseguir el nivel de competencia mínimo, así como la fecha en la que se deberán entregar estas actividades, con el fin de conseguir una valoración positiva. En el PRE se detallarán las actividades, apuntes y trabajos que deberá realizar para conseguir los objetivos pertinentes, así como los criterios de evaluación correspondientes.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

La información general sobre el procedimiento será reflejada en el archivo compartido del equipo correspondiente en TEAMS: se incluirán los alumnos pendientes que no cursan la materia en el curso actual en un grupo específico del aula virtual “Entorno de Aprendizaje” denominado “ALUMNADO PENDIENTE DE EPVA Y TAE”, en su carpeta tendrán los distintos cuadernillos de ejercicios a realizar, con descripción, enunciado e imágenes de muestra. Se podrán comunicar con la profesora a cargo (la jefa de Departamento, Lorena Lázara) mediante mensajería. También figuran en dichos planes de trabajo las fechas oportunas.

PROCEDIMIENTO Los alumnos que hayan promocionado con el área calificada negativamente recibirán el plan de trabajo tipo cuadernillo EN EL MES DE ENERO, en el que se detallarán las actividades que deberá realizar para alcanzar el grado de competencia mínimo en relación con los objetivos, así como los criterios de evaluación correspondientes. Igualmente se indicará la fecha para entregar las prácticas por parte del alumno para completar el proceso de superación de la materia, que se fijará en una semana del mes de abril.

Deberán realizar satisfactoriamente los trabajos y actividades que les indique el profesor que les imparte la materia en el curso actual (en caso de no cursarla, el seguimiento dependerá de ambos docentes de la materia) y entregarlos en el calendario propuesto por el Departamento.

ACTUACIONES SEGÚN LA MATERIA A RECUPERAR

PROCEDIMIENTO en la ESO:



En enero se incluirán los alumnos pendientes, que cursen o no la materia en el curso actual, en un grupo específico de “Entorno de Aprendizaje” denominado “ALUMNADO PENDIENTE DE PAPV, EPVA Y TAE”, en su carpeta tendrán los distintos planes de trabajo-cuadernillos de ejercicios a realizar desde el mes de enero, con descripción, enunciado e imágenes de muestra. Se podrán comunicar con la profesora a cargo (Lorena Lázara), mediante mensajería del mismo entorno o personalmente.

También figuran en dichos planes de trabajo las fechas oportunas, que serán dos oportunidades, en una semana de abril y otra de junio.

Materia pendiente de 1ºESO. - Proyectos de Artes Plásticas y Visuales

Se procede como se indica en el apartado anterior “PROCEDIMIENTO”, deben realizar las tareas de recuperación publicadas en el aula virtual mencionada.

Materia pendiente de 2ºESO. - Ed. Plástica Visual y Audiovisual.

En el caso de las/los alumnas/os de 3º ESO cursan la materia de EPVA y los contenidos amplían y perfeccionan los de 2ºEPVA. Por esta razón, ya que tiene continuidad, se trata de los mismos bloques y se avanza en los criterios que asimilan los del primer curso, aprobando el curso actual, aprueban el 2º curso de EPVA, pero se les animará a presentar los planes de trabajo porque les beneficia en caso de no superar el curso actual.

Materia pendiente de 3ºESO. - Ed. Plástica Visual y Audiovisual.

En el caso de las/los alumnas/os de 4ºESO, se procede como se indica en “PROCEDIMIENTO”. En 4º la materia es de distinto nombre, NO cursan la materia de EPVA, son distintos contenidos y por eso deben realizar las tareas de recuperación.

3. ETAPA: BACHILLERATO

MATERIAS:
DIBUJO TÉCNICO
CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

3.1. Objetivos generales de la etapa

Son los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa. Su consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a. Ejercer la ciudadanía democrática desde una perspectiva global y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b. Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y



valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.

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

e. Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.

f. Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.

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

h. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.

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

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

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

l. Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellanomanchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.

m. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.

n. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

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

p. Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

3.2. Perfil de salida

El perfil de salida identifica y define las competencias clave que se espera que el alumnado haya desarrollado al finalizar la enseñanza básica.

Todos los aprendizajes contribuyen a la consecución del Perfil de salida.



3.3. Competencias clave del Perfil de salida y descriptores operativos

Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea del 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

La etapa de Bachillerato contribuye a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

COMPETENCIAS CLAVE DE LA ETAPA

Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

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

La adquisición de cada una contribuye a la adquisición de todas las demás, y no existe una correspondencia con una única materia o ámbito, sino que todas las materias contribuyen a la adquisición de todas las competencias clave.

Los descriptores operativos para cada una de las competencias clave indican el nivel de desempeño esperado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas de cada materia propicia que, tras el proceso de evaluación materia a materia, se pueda obtener de forma global el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, de los objetivos previstos para la etapa.



DESCRIP. OPER.	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones, como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.	Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.	Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.	Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.	Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.
2	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de	A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico	Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante	Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar	Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.	Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural	Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales,	Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.



	comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.	la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.	sus recursos y generar nuevo conocimiento.		propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.	
3	Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.	Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.	Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de	Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.	Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.	CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.



					objetivos compartidos.			
4	Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.		Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.	Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.	Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.		CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.
5	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas		Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para	Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la	Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento,			



		<p>las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>	<p>crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.</p>	<p>evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>	<p>proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>			
--	--	---	---	---	---	--	--	--



3.4. Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

Competencias específicas

Son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades y en situaciones donde se requieren los saberes básicos de cada materia. Constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave y, por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación

Referentes que indican los niveles de desempeño que se pretende que desarrolle el alumnado, en un momento concreto de su proceso de aprendizaje, mediante las situaciones y las actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia.

Saberes básicos

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

DIBUJO TÉCNICO

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación esencial para cualquier proyecto de diseño, arquitectura e ingeniería, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo con convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa.

Esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la "movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados".

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación



del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

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

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

● **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.**

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5 y CCEC2.**



3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.**

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieros.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3.**

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.**

• **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I:**

Competencia específica 1.

1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de



género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2.

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

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

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

Competencia específica 3.

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

3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

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

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

Competencia específica 4.

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.

Competencia específica 5.

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

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

• **LOS SABERES BÁSICOS DE DIBUJO TÉCNICO I:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.	<ul style="list-style-type: none">– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.– Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.– Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.– Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.– Tangencias básicas. Curvas técnicas.– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
GEOMETRÍA PROYECTIVA.	<ul style="list-style-type: none">– Fundamentos de la geometría proyectiva.– Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.



	<ul style="list-style-type: none">- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.	<ul style="list-style-type: none">- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.- Formatos. Doblado de planos.- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
SISTEMAS CAD.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.



TEMPORALIZACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS. -Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. -Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1ª EV 3. 13 %
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CCEC2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS. -Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. -Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza. -Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. -Tangencias básicas. Curvas	1ª EV 31 .2 %



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.		mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	GEOMETRÍA PROYECTIVA. - Fundamentos de la geometría proyectiva. -Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. -Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. -Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. -Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. -Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.	2ª EV 3ª EV 31 .2 %
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieros.	CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3.	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y 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.	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Formatos. Doblado de planos. - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.	3ª EV 31 .2 %
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	SISTEMAS CAD. -Aplicaciones vectoriales 2D-3D. -Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. -Modelado de caja. Operaciones	3ª EV 3. 13 %



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos.		5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	básicas con primitivas. –Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	

SE OFRECE A CONTINUACIÓN EL MODELO DE UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I.

SE REPETIRÁ ESTE EJEMPLO DE TABLA EN LAS EVALUACIONES, SIGUIENDO LA TEMPORALIZACIÓN INDICADA EN LA TABLA ANTERIOR.

En la misma también se refleja la relación de las competencias específicas, descriptores, criterios de evaluación y saberes básicos vinculados.

UD. DE PROGRAMACIÓN 1. Geometría plana
TEMPORALIZACIÓN: 1 ^a EVALUACIÓN
MATERIA: 1º DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO
<p>Competencia/s específica/s:</p> <p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p> <p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p> <ul style="list-style-type: none">• EVALUACIÓN: indicada en la tabla anterior de temporalización. FICHAS PRÁCTICAS. <p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none">• EVALUACIÓN: Indicada en la tabla anterior de temporalización. Mediante dos pruebas parciales.
<p>Saberes básicos vinculados: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.</p> <ul style="list-style-type: none">– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.– Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.– Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.– Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.– Tangencias básicas. Curvas técnicas.– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
METODOLOGÍA



- **RECURSOS:**

Apoyo de imagen digital, cañón de proyección. Aula virtual.

Dibujo en la pizarra con instrumental de DT: Fichas prácticas de distintas editoriales, pero mayoritariamente de Alarcón. Ejercicios online paso a paso de mongge.com Vídeos de explicaciones teóricas en 3D como apoyo didáctico (Profesor de Dibujo, Arturo Geometría, Valerio Doménech) Ejercicios del libro de texto Dibujo Técnico I del aula. LOMLOE. Instrumental de dibujo técnico completo. Dibujo arquitectónico a mano alzada en algunos

- **TAREAS Y ACTIVIDADES Y Nº SESIONES:** Dedicaremos por tema alrededor de dos sesiones de explicación teórica con dibujo en la pizarra y proyección de temas o ejercicios online pasos a paso cuando sea necesario con el seguimiento de los alumnos/as, realizando así sus propios apuntes gráficos con tiempo para autocorrección en cada sesión.
En casa terminarán los ejercicios pendientes, completarán sus apartados de apuntes y consultarán los temas e hipervínculos del aula virtual.
- **TIPO DE AGRUPAMIENTO** (individual o equipo, contamos con sólo tres alumnos/as)

UD. 2. DIBUJO TÉCNICO I. 2ª EVALUACIÓN. Sistemas de Representación I. Sistema diédrico iniciación.

Competencia específica: CE 3.

CRIT. EVALUACIÓN: 3.1.3.2.3.3.

CRIT. EVALUACIÓN: 3.4.3.5.

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: GEOMETRÍA PROYECTIVA

UD. 3. DIBUJO TÉCNICO I. 3ª EVALUACIÓN. Sistemas de Representación II. Perspectiva y vistas.

Competencia/s específica/s: CE 4. CE 5.

CRIT. EVALUACIÓN: 4.1.4.2 PUNTUACIÓN: 80%

CRIT. EVALUACIÓN: 5.1.5.2 PUNTUACIÓN: 20%

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. SIST. CAD.

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II:**

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

Competencia específica 2.

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

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

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

Competencia específica 3.

3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.



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

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

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

Competencia específica 4.

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

Competencia específica 5.

5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo

● **LOS SABERES BÁSICOS DE DIBUJO TÉCNICO II:**

Los saberes básicos son los conocimientos que se relacionan con las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarias para la adquisición de las competencias específicas del área:

FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.	<ul style="list-style-type: none">– La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.– Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.– Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.– Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales
GEOMETRÍA PROYECTIVA.	<ul style="list-style-type: none">– Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano.Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.– Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.– Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.– Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.
NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.	<ul style="list-style-type: none">– Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.– Diseño, ecología y sostenibilidad.– Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.– Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación
SISTEMAS CAD.	<ul style="list-style-type: none">– Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.



TEMPORALIZACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP. T. OPERAT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TEM
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. 3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2. STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería. 3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	GEOMETRÍA PROYECTIVA. – Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	1 ^a EV
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5 y CCEC2.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS. – La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. – Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. – Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. – Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales	2 ^a EV
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en	CCL2, STEM1, STEM3,	3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los	GEOMETRÍA PROYECTIVA. – Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.	3 ^a EV



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP T. OPERAT .	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	TE M P
proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieros. 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	fundamentos del sistema diédrico. 3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO. 5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo	Representación de figuras y sólidos. – Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. –Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas. Normalización y documentación gráfica de proyectos. -Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. – Diseño, ecología y sostenibilidad. – Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. – Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. Sistemas CAD –Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	

UD. 1. DIBUJO TÉCNICO II. 1^a EVALUACIÓN. SISTEMA DIÉDRICO.

Competencia/s específica/s: CE 1. CE 3.

CRIT. EVALUACIÓN:1.1

CRIT. EVALUACIÓN: 3.1. 3.5.

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: GEOMETRÍA PROYECTIVA

UD. 2. DIBUJO TÉCNICO II. 2^a EVALUACIÓN. GEOMETRÍA PLANA.

Competencia/s específica/s: CE 2.

CRIT. EVALUACIÓN: 2.1,2.2,2.3

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.

UD. 3. DIBUJO TÉCNICO II. 3^a EVALUACIÓN. PERSPECTIVAS.

Competencia/s específica/s: CE 3.

CRIT. EVALUACIÓN: 3.2,3.3,3.4,3.5.

CRIT. EVALUACIÓN 4.1,5.1

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. SISTEMAS CAD



CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

DEFINICIÓN DE LA MATERIA.

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global, que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales, a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y copyright, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva por parte de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que, en la actualidad, se transmiten a través de distintos medios, para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados. La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal.

Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y su alcance, potencialmente global, exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, su impacto social solo podrá determinarse y evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual e incorporar un compromiso con la sostenibilidad medioambiental.

Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales es el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento. El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para la materia.

Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo. Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico, con una futura proyección profesional.

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. Los saberes básicos propios de esta materia de Bachillerato requieren conocimientos relativos a otros, previamente adquiridos anteriormente. Los criterios de evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van siendo cada vez más complejos, ya



que, cuando un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro con un nivel mayor de complejidad; así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos, que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, ya que la materia está centrada fundamentalmente en el desempeño. Los saberes están ligados tanto a la organización como a la gestión de imágenes y audiovisuales, además de al desarrollo de la creatividad. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, adquiriendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, orientadas, sobre todo, a su puesta en práctica. Por resultado entendemos la creación artística acabada, no el impacto que suponga en la sociedad. Ese debe ser otro elemento fundamental de la materia: desarrollar proyectos que puedan desencadenar un cambio o transformación de la realidad. Para ello, debe observarse el entorno como fuente de inspiración y aprovechamiento.

En consecuencia, los **saberes básicos** de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan **en cuatro bloques**: el primero, denominado **«Cultura audiovisual»**, recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión tanto de los proyectos como de las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades de expresión, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, **«Preproducción»**, comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, **«Producción»** incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, audiovisual o sonoro, fomentando una postura creativa, abierta y favorable, junto con actitudes de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos; por último, el bloque **«Montaje y postproducción»** incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones. Con todos ellos se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio

• COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado.

Más allá de los aspectos técnicos, la composición fotográfica es la base de la cinematográfica, que simplemente le aporta movimiento y tiempo. Así pues, desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía y del audiovisual, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor ambas, desde un enfoque globalizador, basado en el análisis de su evolución, que le permitirá descubrir la amplia tipología de narraciones audiovisuales, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará, a su vez, en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen.



El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello, deberá comenzar por el que le sea más cercano y útil para construir su identidad, enriqueciéndola paulatinamente con las aportaciones del patrimonio universal, al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

Las creaciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las tercera omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos, entre otros).

Apreciarlas, en toda su variedad y complejidad, es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una visión del mundo empática y despojada de prejuicios.

Cuanto mayor sea el conocimiento por parte del alumnado de las artes visuales y del universo audiovisual, más sencilla resultará la comprensión de su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual, es indispensable que se pongan a su alcance las correspondientes obras del pasado, comprendiendo que son la base sobre la que se construye la situación actual. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y a sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.**

3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Las enormes diferencias existentes entre el videoarte, propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un youtuber, los formatos televisivos o la producción industrial de un largometraje de ficción implican, sobre todo, a los medios de producción, los canales de difusión y al público receptor.

Todas estas posibilidades se sirven, de maneras muy diferentes, de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual. Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar y planificar sus producciones audiovisuales, de manera rigurosa, desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre



los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantee.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.**

4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.

En la creación de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la fotografía estenopeica hasta los videojuegos en 3D o la realidad virtual el arco expresivo es amplísimo y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un formato a otro continuamente, como sucede también en el arte digital. Es importante que el alumnado asimile la riqueza de esta pluralidad, para lo que deberá entender las múltiples aproximaciones posibles, resultando fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los múltiples formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización, además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.**

5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal, que resulte atractiva para los demás. También requiere de habilidades tecnológicas notables y, en el caso de trabajos colectivos, la aptitud de gestión de grupos humanos.

En consecuencia, la facultad de comprender el entorno, desarrollando además una actitud empática, es ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos. Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, necesariamente ha de intervenir en el proceso, desde su inicio, ya que la creación de la obra precisa que el propio alumnado se implique íntegramente en ella, para conseguir provocar una reacción del público o del destinatario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.**

6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos



necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

Una de las características definitorias del lenguaje audiovisual contemporáneo es su necesidad de adaptación al entorno digital. Así pues, el alumnado debe conocer e identificar los procedimientos, herramientas y técnicas para la creación, para lo que es importante que experimente con los diferentes formatos, de modo que pueda profundizar activamente en sus enormes potencialidades creativas y aprenda a desenvolverse en diferentes situaciones y circunstancias de producción.

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy, resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y de un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos complejas que la del audiovisual estándar. En cualquier caso, el lenguaje audiovisual continúa caracterizándose por su naturaleza multidisciplinar, ya que implica particularidades de las artes escénicas y del arte digital, entre otras.

Así pues, el alumnado debe afrontar el reto de la creación de producciones audiovisuales involucrando en ellas una serie de acercamientos a otros medios de expresión, en el proceso pautado y ordenado que caracteriza a la producción audiovisual. Desde la gestación de la idea hasta la pieza terminada, tendrá que pasar por un proceso que requiere orden y constancia. Esta experiencia deberá aportar una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados. La consecuencia de esta aproximación del alumnado a la producción audiovisual será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno, guiándoles hacia producciones que sean fruto de su expresión personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

La creación artística y/o audiovisual carece de sentido si no llega al público, alcanzando toda su potencialidad cuando, además, consigue involucrarlo de un modo u otro. Para hacerlo, existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, entre las que destacan, actualmente, las digitales por su sencillo manejo e inmediatez, junto con otras posibilidades.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número posible de herramientas digitales, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, aprendiendo a evaluar las reacciones de los receptores de su obra de manera respetuosa y autocritica. Durante cada proceso de creación, el alumnado determinará qué métodos de producción son idóneos para cada tipo de producto audiovisual y analizará las distintas reacciones que provoca en el público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.**



• CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Competencia específica 1.

1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Competencia específica 2.

2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.

2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 3.

3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

Competencia específica 4.

4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.

4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

Competencia específica 5.

5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

Competencia específica 6.

6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.



6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.

6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.

Competencia específica 7.

7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.

7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

- **SABERES BÁSICOS.**

CULTURA AUDIOVISUAL.	<ul style="list-style-type: none">– Impacto social.– Gestión de proyectos audiovisuales– Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.– El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones-video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.– Derechos de autor
PREPRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none">– La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.– Fases de la producción audiovisual– Elementos formales de la fotografía y el audiovisual– Encuadre y composición– Planificación y angulación– Movimientos de cámara– Narrativas. El lenguaje audiovisual– Guión literario, guión técnico y storyboard
PRODUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto fotográfico. Iluminación.– Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.– Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord.– Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro
MONTAJE Y POSTPRODUC.	<ul style="list-style-type: none">– Edición de fotografía. Fotomontaje– Edición de vídeo. El montaje– Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.– Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.



TEMPORALIZACIÓN CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	UD S	EVA
1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad. 1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa. 1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	CULTURA AUDIOVISUAL. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor	UD 3 20%	3 ^º E VA
2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes. 2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	PREPRODUCCIÓN – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard	UD 1 20%	1 ^º E VA
3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro. 3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones	PRODUCCIÓN – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop	UD1 20%	1 ^º E VA



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	UD S	EVA
las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.		audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro		
4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.	CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	. 4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final. 4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	UD 2 15%	2ºE VA
5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.	CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual. 5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno. 5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	UD 2 15%	2ºE VA
6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo. 6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo. 6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	PRODUCCIÓN – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótopos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro	UD 1 20%	1ºE VA



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPT.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS VINCULADOS	UD S	EVA
		6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.			
7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.	7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados. 7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	PRODUCCIÓN – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	UD 3	3 ^a E VA

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN:

UD. 1. CCAA. 1 ^a EVALUACIÓN
Competencia/s específica/s: CE 2. CE 3. CE6
CRIT. EVA. 2.1,2.2,3.1,3.2,6.1,6.2,6.3,6.4 PUNTUACIÓN: 30%
SABERES BÁSICOS VINCULADOS: PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN
IMAGEN FIJA – Iluminación en la fotografía 1. Temperatura de color 2. Balance de blancos 3. Tipos de iluminación 4. Psicología de la iluminación – El proyecto fotográfico 1. Fundamentos de la fotografía 2. La apertura de diafragma 3. Profundidad de campo 4. Velocidad de obturación 5. LEY DE LA RECIPROCIDAD 6. ISO en fotografía



7. LOS OBJETIVOS

- * La cámara fotográfica
- * Elementos formales de la imagen
- * El encuadre
- * LA COMPOSICIÓN

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Ideas para el proyecto fotográfico

Edición de fotografía. Fotomontaje

Positivado digital de negativos en película, coloración, animación y narración de retratos.

Realización y prácticas de la cámara Estenopeica, positivado y coloración con IA.

UD. 2. CCAA. 2^a EVALUACIÓN

Competencia/s específica/s: CE 4. CE 5.

CRIT. EVA. 4.1,4.2,5.1,5.2,5.3. PUNTUACIÓN: 30%

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN

IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SONIDO

- Los principios de la imagen en movimiento. El proyector de cine
- Stop motion. Aplicaciones digitales de animación
- Tipos de planos
- Angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. Elementos del lenguaje audiovisual
- Guion literario, guion técnico y storyboard
- Proyecto audiovisual
- El tiempo en el audiovisual; planos y secuencias; racord
- Inicios del sonido
- La radio
- Proyecto sonoro. Arte sonoro y Diaporama
- Fases de la producción audiovisual
- Edición de audio
- Banda sonora y efectos sonoros
- Edición de vídeo
- El montaje
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido

CREAR FRACTALES 3D ANIMADOS

UD. 3. CCAA. 3^a EVALUACIÓN

Competencia/s específica/s: CE 1. CE 7.

CRIT. EVA. 1.1,1.2,1.3,7.1,7.2. PUNTUACIÓN: 40%

SABERES BÁSICOS VINCULADOS: CULTURA AUDIOVISUAL, PRODUCCIÓN, MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN

- DERECHOS DE AUTOR
- Crear licencias Creative Commons
- Derechos de autor de una obra audiovisual
- Entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual
- Creaciones audiovisuales
- Gestión de proyectos audiovisuales
- Análisis de la producción y gestión de proyectos audiovisuales
- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal
- Actividad en clase



IMPACTO SOCIAL

- La imagen en las redes sociales
- La publicidad
- El audiovisual como forma de Arte: fotografía y cine, Arte digital, Video instalaciones- video arte, instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Historia del impacto social de la imagen y el sonido.
- Influencia social actual:
 1. Divulgación
 2. Entretenimiento
 3. Evasión. Cine
 4. Publicidad
 5. Manipulación de masas

3.5. Metodología.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedural posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan estas materias nos permiten incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico o la riqueza de contenidos de Creación e Contenidos Artísticos y Audiovisuales permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará comprendiendo el dibujo en 2D y 3D, para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. La edición de vídeo, el manejo de apps creativas para la imagen, el conocimiento profundo de la



fotografía a través de la práctica semiprofesional, etc. Se usarán las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante varios periodos, durante el presente curso la optimización de estas aulas conlleva cierta presión ocupacional, pero se dispone de armarios de ordenadores reservables en cada planta, esta mejora cubrirá las necesidades puntuales.

Con la finalidad de favorecer una atención personalizada que facilite el desarrollo de las competencias y la consecución de los objetivos propuestos se ofrecerán actuaciones como estas para dar una respuesta a la diversidad del alumnado:

- Las explicaciones por medio del dibujo de los distintos apartados de las unidades didácticas serán seguidas por el alumnado paso a paso, ya sean por medio de recursos online y proyección en pantalla o con el trazado manual del/la docente en la pizarra. Las explicaciones de apoyo a visionados de enseñanzas de audiovisuales servirán de aprendizaje visual, alfabetización en la imagen.
- En cada unidad didáctica los ejercicios estarán organizados y secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad. Los/as estudiantes realizarán las prácticas en el aula, se irán subsanando errores por medio de la observación directa y se autocorregirán por los/as propios alumnos por medio de fichas que comprendan los ejercicios tratados en el aula. En cuanto a prácticas de CCAA las actividades serán dinamizadoras, interesantes y de uso continuo de tecnologías.
- Se fomentará la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.
- Se subirán al aula virtual, Entorno de Aprendizaje, los contenidos, en recursos como páginas, carpetas, tareas, archivos geogebra, etc. y cada tema de las unidades de CCAA. De forma que el alumnado disponga de los materiales como soporte de la enseñanza presencial y de la no presencial, debido a las ausencias prolongadas de alumnos por causas como expulsión o aislamiento por prescripción médica.

El profesor informará a su alumnado en las primeras sesiones del curso escolar de los objetivos de la materia, de los contenidos, de los criterios de evaluación y de las competencias para valorarlos en su materia, así como de los criterios de calificación para definir los resultados.

1. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Material bibliográfico

Durante este curso, podemos acceder a la pequeña biblioteca de Dibujo Técnico, existente en las aulas de Plástica y en el espacio departamento.

Estos libros que podían ser consultados por los alumnos eran:

DIBUJO TÉCNICO II de la Editorial Sandoval. ISBN 9788494354243

En todo caso, al igual que en el curso anterior, se seguirán de forma continua, entre otros materiales diversos del archivo visual y gráfico del Departamento, los contenidos y láminas de la editorial online Alarcón, vol. Dibujo I y vol. Dibujo II que sirve de guía teórica y de complemento a las explicaciones de clase. Así como de práctica de ejercicios en las distintas láminas.

Los sitios web de soporte a esta secuenciación de contenidos más frecuentes serán:

<https://www.mongge.com/>

<https://www.profesordedibujo.com/>

<https://www.laslaminas.es/recursos/geometria-plana/trazados-basicos/>

Material audiovisual



Las aulas cuentan con proyector de diapositivas y proyector de opacos, al igual que se puede usar el cañón proyector del centro, y que utilizaremos para proyectar imágenes de arte y de diseño, que ayudarán a que el alumno a percibir la relación entre la geometría y el arte, el diseño y la técnica. Se proyectarán aplicaciones informáticas para la explicación y resolución de ejercicios de trazados de dibujo técnico, perspectivas de los diferentes sistemas de representación, etc.

Medios aportados por los docentes: Conexión de banda ancha y equipo informático, tableta gráfica para dibujo, software PS, Paint 3D, etc. para retroalimentación eficaz especialmente en Dibujo Técnico, y la plataforma Entorno de Aprendizaje como canal oficial de mensajería, contenidos y recursos.

Material de aula

El aula de dibujo cuenta con estos materiales que en principio no serán de uso común, pero se pueden dejar en préstamos cumpliendo con medidas estrictas de higiene y desinfección en casos excepcionales:

- Todos los materiales y recursos de equipamiento del aula específica de Plástica 2.
- Plantillas para el trazado de curvas.
- Juegos de piezas metálicas para la realización de croquis.
- Poliedros regulares, superficies de revolución, prismas y pirámides de madera y plástico.
- Escuadra, cartabón, regla y compás de pizarra
- Tizas de colores para las explicaciones en la pizarra.
- Tablón donde se expondrán los trabajos mejor resueltos por los alumnos.

Material aportado por los alumnos

Los alumnos de DT deberán traer a clase, para trabajar, el siguiente material:

- Lápices H y HB, o portaminas 0.3 y 0.5
- Compás
- Goma de Borrar, sacapuntas y una lima
- Regla, Escuadra y cartabón
- Rotulador de punta fina calibrado tipo Rotring, Staedler, etc (de 0.4 o 0.5)
- Transportador de ángulos (los alumnos de 2º de Bachillerato)
- Folios
- Carpeta de gomas para la materia.

Los alumnos de CCAA traerán los materiales que demande puntualmente la profesora, pero trabajarán mayormente en los ordenadores, con sus cámaras de los dispositivos móviles y con la pantalla interactiva de un aula de referencia cuando sea necesario.

3.6. Medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad.

Este Departamento basa la adaptación a la diversidad en los siguientes puntos:

- Organización flexible del aula en función de las actividades que se realicen para favorecer la motivación de los alumnos.
- Diversidad de técnicas y modalidades de trabajo. (Trabajos prácticos, de observación, de investigación).
- Diversidad de estrategias de aprendizaje.
- Las actividades que se propondrán a los alumnos tendrán carácter abierto. Se trata de un área encaminada sobre todo a favorecer el desarrollo de un pensamiento divergente, por lo tanto, cada alumno las abordará en función de sus aptitudes, capacidades, motivaciones e intereses. Igualmente,



los materiales y propuestas de ejercicios/actividades usadas buscarán dar respuesta a la complejidad de situaciones, de intereses, y de estilos de aprendizaje.

- Se elaborarán actividades centrales, que aseguren la preparación de los alumnos en todos los conocimientos y destrezas que se indican en los criterios de evaluación; y actividades optativas, algunas destinadas a refuerzo y repaso, o enriquecimiento, y otras concebidas como ampliación.

- En el caso del alumnado con necesidades educativas especiales, para el alumnado con problemas graves de audición, visión y motricidad o cuando alguna circunstancia excepcional, debidamente acreditada, se tomarán las medidas necesarias para favorecer la evolución del alumnado en el aula, siempre en coordinación con el departamento de orientación.

En el presente curso no contamos con casos que presenten necesidades educativas especiales, de contar con alguna nueva matriculación, además de lo anteriormente tratado en los puntos, se prepararían las tareas ajustadas el perfil del alumno/a en el Entorno de Aprendizaje, aula virtual en un grupo singular dentro del agrupamiento general.

3.7 Evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Bachillerato será continua, integradora y diferenciada.

El profesorado evaluará al alumnado teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo. Los criterios de evaluación de la materia permitirán valorar el grado de adquisición de las competencias clave y la consecución de los objetivos.

La evaluación continua tiene un carácter formativo y permite incorporar medidas de ampliación, enriquecimiento y refuerzo para todo el alumnado en función de las necesidades que se deriven del proceso educativo.

Estas medidas se adoptarán desde el momento en el que se identifiquen y en cualquier momento del curso y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación final del curso tendrá el carácter de síntesis valorativa del proceso evaluador.

- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El profesor tendrá en cuenta los siguientes instrumentos descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias básicas y de su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

Observación directa en el aula: el seguimiento atento de la actividad en el aula, observando el rendimiento de los alumnos, tomando las notas oportunas, permite al profesor la corrección inmediata de las desviaciones que se produzcan, dando respuesta a las necesidades y demandas de los alumnos e introduciendo las modificaciones pertinentes.

Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas y, en su caso, realizar las correcciones oportunas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.



A través de esta observación se evaluarán también; las actitudes del alumno durante las explicaciones y ante la tarea práctica y de estudio diario, el grado de seguimiento de los avances en las clases, la participación y el esfuerzo ante el trabajo y superación personal.

Es por eso por lo que se tendrán en cuenta:

Apuntes de clase: Los alumnos según vayan siguiendo las explicaciones del profesor, irán realizando sus propios apuntes, que reflejarán el trabajo realizado durante todo el curso, se incluirán en ellas los resúmenes de los conceptos adquiridos, los enunciados y la resolución de los problemas. Los apuntes serán tomados a limpio directamente, de esta forma el alumno irá adquiriendo soltura en el uso de los instrumentos de dibujo.

Ejercicios realizados en el aula. Se procederá a la observación directa, corrigiendo de manera inmediata los errores o dudas que puedan surgir.

Intervenciones en clase, ya sean preguntas hechas por el alumno o problemas propuestos por el profesor.

Proyectos o trabajos prácticos (prácticas): Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos, uso de diferentes materiales, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado y precisión, ... El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.

Documentos elaborados por los alumnos: a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, ...

Láminas realizadas en casa de DT. Cada semana se recogerán los ejercicios y láminas, servirán para comprobar cómo se han entendido las explicaciones. Las láminas se corregirán individualmente y se realizarán correcciones en la pizarra, siempre y cuando los alumnos realicen los ejercicios y muestren interés por ellos.

Se anotará y evaluará cuanto haga el alumno.

Pruebas escritas: cuestionarios, pruebas escritas y trabajos teóricos se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos. Se realizarán dos pruebas escritas como máximo en cada evaluación.

PROFUNDIZACIÓN Y REFUERZO: En el aula se dispondrá de ejercicios y actividades de diferentes niveles de dificultad, los alumnos que sean más rápidos en la resolución de los problemas y que deseen profundizar, podrán disponer de ejercicios de mayor dificultad.

ESTRATEGIAS DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO.

ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR

Los alumnos que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de las dos primeras semanas inmediatamente posteriores al período de vacaciones, de la siguiente evaluación, esta consistirá en una prueba práctica que englobe los criterios no superados del trimestre anterior.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se recogerán, en el documento indicado por el centro, las evaluaciones no superadas por el alumno, incluyendo los criterios, así como la fecha de la prueba práctica GLOBAL donde se evaluarán igualmente estos criterios, con el fin de conseguir una valoración positiva.



ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

Materia pendiente de 1º de Bachillerato. - Dibujo Técnico.

Afecta a alumnado de 2º Bachillerato (ningún caso este año), si cursan esta materia optativa también en 2º Bachillerato, aprobando ésta, superarían los contenidos de ambos niveles, ya que el curso primero es preparatorio para el nivel del segundo, pero deben presentarse igualmente a la prueba práctica, pues les beneficia superar el primer curso si no superan el actual. Si no la cursan ya la asignatura por cambio en la elección, deben presentarse a la prueba práctica global que tendría lugar en enero.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar tanto el grado de adquisición de las competencias clave como la consecución de los objetivos.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial (evaluación inicial), el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo (evaluación formativa), y un momento de síntesis final al concluir el proceso ordinario o, en su caso, extraordinario (evaluación sumativa).

La evaluación nos permite recoger los datos necesarios para obtener la información sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que tienen lugar en el aula.

- **Evaluación inicial:** Al comienzo de cada unidad se realizará alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos. Nos servirá también para planificar y programar las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- **Evaluación formativa:** Durante todo el proceso de aprendizaje, consiste en valorar los progresos y dificultades de cada alumno, mediante la observación sistemática del proceso de aprendizaje, y el registro de éstas. Cumple una función formativa, puesto que aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre cómo superar sus dificultades.
- **Evaluación sumativa:** Al final de cada evaluación, comprobaremos el grado de consecución de los criterios de evaluación. Se valorará a cada alumno en función de sus capacidades, se valorará su interés, su esfuerzo y sus progresos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrá en cuenta cada criterio de evaluación, servirán para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar el grado de adquisición de las competencias clave y de consecución de los objetivos.

La calificación debe responder a criterios objetivos que nos permitan de forma directa comprobar cuáles son las circunstancias que determinan ese resultado.

Para calificar cada uno de los criterios de evaluación se tendrá en cuenta lo siguiente; el progreso en los contenidos de cada bloque nos dará una calificación para cada instrumento de evaluación, de modo que estos tendrán un peso específico en la nota parcial y en la global.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con las Unidades Didácticas impartidas durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5.



- En cada evaluación se calificarán con un máximo de 1 punto el rendimiento del alumnado, correspondiente a la observación directa incluyendo los proyectos prácticos o prácticas de aula. En cuanto a la calificación de las pruebas prácticas, que pueden ser dos parciales o un solo examen por trimestre, supondrán un máximo de 9 puntos del total.
- En el caso primero, de realizar dos pruebas para un reparto acomodado de criterios, se realizará la media aritmética de ambas siempre que la nota obtenida en cada examen no sea inferior a 4, en cuyo caso será obligatorio recuperar esa parte. Se convocará a los/as alumnos/as con una parte pendiente a la realización de un examen de recuperación únicamente de la parte calificada negativamente durante la semana inmediatamente anterior a las sesiones de evaluaciones.
- Para confeccionar la nota global del curso se tendrán en cuenta el número de criterios superados, del mismo modo que para cada evaluación, la media en la calificación deberá ser igual o superior a un 5.
- En el caso de que un alumno abandone la materia, no obtendrá una calificación positiva en la nota final. Se considera abandono: cuando el alumno tiene un alto índice de faltas sin justificar, no atiende en clase, no trae material, no entrega trabajos o entrega las pruebas escritas en blanco. Estos criterios de abandono son los expuestos en la normativa del centro. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba extraordinaria en el que se evaluarán los indicadores mínimos.
- Se exige la asistencia de los alumnos a clase, ante un caso de un alto número de faltas reiteradas e injustificadas se aplicarán los criterios de abandono de la materia.
- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve, según las NOFC del Instituto. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave. Las faltas de material necesario en las pruebas prácticas, exámenes, supondrá la no realización de estas. NO es posible el préstamo de material en dichas pruebas.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso.

4. PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

Estas actividades complementan el currículo. Por ello, deben estar relacionadas con objetivos y saberes básicos, y se debe reflejar en cada una el espacio, el tiempo y los recursos que se vayan a utilizar.

Actividad	Nivel al que se oferta	Relación con objetivos	Relación con saberes básicos	Espacio	Tiempo	Recursos
SALIDA CON GRUPOS DE EPVA PARA VALORAR E INTERIORIZAR EL PATRIMONIO ARTÍSTICO HISTÓRICO LOCAL.	3º ESO	m), j), e)	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.	EN ESPACIOS COLINDANTES DE LA COLEGIATA SAN BENITO ABAD DIBUJO DEL NATURAL; COMO DETALLES DE LA FACHADA, EXPLICACIÓN TEÓRICA EN EL INTERIOR; DIBUJO AL NATURAL DE DETALLES ARQUITECTÓNICOS.	UNA JORNADA LECTIVA	POSIBLE CONTRATACIÓN DE GUÍA DE TURISMO LOCAL.



5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

CUESTIONARIO PARA EL PROFESORADO

Niveles de logro

1: Nunca. 2: A veces. 3: A menudo. 4: Siempre.

a) Planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Incluyo los elementos curriculares prescriptivos en la programación didáctica, adaptándolos a las características del alumnado y al contexto del centro docente.		
2. Elaboro las unidades didácticas utilizando como referente la programación didáctica.		
3. Planifico el tratamiento de las competencias clave, relacionándolas con el resto de los elementos del currículo.		
4. Utilizo los criterios de evaluación como referente principal en la evaluación del alumnado.		
5. Defino criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación.		
6. Diseño estrategias para dar una respuesta adecuada a la diversidad del alumnado.		

b) Desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Utilizo estrategias para descubrir los conocimientos previos de los alumnos, siendo la base de mi gestión de los procesos de enseñanza en el aula.		
2. Tengo claro lo que deben aprender los alumnos al final de cada unidad didáctica, y se lo transmito con claridad.		
3. Propongo actividades de enseñanza-aprendizaje coherentes y los recursos necesarios para el logro de los aprendizajes previstos.		
4. Utilizo en el aula un discurso que estimula y mantiene el interés del alumnado hacia el tema objeto de estudio		
5. Muestro una actitud abierta y receptiva y fomento la interacción con el alumnado.		
6. Fomento el uso por parte del alumnado de procedimientos para buscar y analizar información.		
7. Fomento el uso por parte del alumnado de procedimientos para revisar y consolidar lo aprendido y contrastarlo con los demás.		
8. Facilito el trabajo del alumnado en agrupamientos diversos para la realización de actividades de distintos tipos: trabajo individual, en grupo, cooperativo, de investigación, etc.		
9. Gestión la inteligencia emocional en el aula, facilitando la expresión de los alumnos, enseñando estrategias comunicativas para la producción de intervenciones estructuradas y potenciando el conocimiento de realidades personales, sociales y culturales diferentes.		
10. Promuevo y favorezco compartir fuentes de información en plataformas digitales.		
11. Propongo al alumnado la realización de actividades de recuperación y refuerzo, de enriquecimiento y ampliación.		

c) Evaluación del alumnado

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Realizo la evaluación inicial para obtener información sobre los conocimientos previos, destrezas y actitudes del alumnado, la evaluación del progreso de los aprendizajes a lo largo de la unidad didáctica y la evaluación final de los mismos.		
2. Utilizo instrumentos adaptados para evaluar los distintos aprendizajes, coherentes con los criterios de evaluación definidos en la programación y con las competencias que debe alcanzar el alumnado.		
3. Registro el grado de logro de los criterios de evaluación mediante diferentes instrumentos de evaluación.		
4. Favorezco el desarrollo de estrategias de autoevaluación y coevaluación en el alumnado para analizar sus propios aprendizajes.		



5. Aplico los criterios de calificación y recuperación tomando como referentes los criterios de evaluación.		
6. Analizo los resultados académicos obtenidos por el alumnado y formulo propuestas de mejora.		

d) Evaluación del proceso de enseñanza y actualización profesional del docente

Indicadores	(De 1 a 4)	Actuaciones de mejora
1. Registro y evalúo el seguimiento de mi propia actuación en el desarrollo de las clases (diario de clase, cuaderno de notas o registro de observación, etc.).		
2. Realizo una coevaluación de mi actuación como docente con otros miembros del departamento.		
3. Participo en actividades de formación relacionadas con la práctica docente.		
4. Realizo actividades, trabajos o proyectos de investigación e innovación educativa relacionados con su propia práctica docente, participando en distintos grupos de trabajo, elaborando materiales educativos y difundiendo, en su caso, sus conclusiones a la comunidad educativa.		

