I.E.S. Gil y Carrasco Ponferrada

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
2026-2027

INDICE.

Miembros del Departamento y reparto horario.
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.
INTRODUCCIÓN
Normativa aplicable.
Principios pedagógicos y organizativos.
Definiciones y principios.
Competencias del profesorado.
Principios generales para la ESO.
Principios pedagógicos.
Objetivos de la ESO.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º Y 3º ESO)
Conceptualización y características de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
Contribución de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al logro de los objetivos de etapa.
Contribución de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al desarrollo de las competencias clave
Competencias específicas en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
Criterios de evaluación e indicadores de logro en Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º ESO
Contenidos de primer curso de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
Criterios de Evaluación e indicadores de logro de la materia de Educación Plástica, visual y Audiovisual en 3º ESO
Contenidos del tercer curso de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual.
Secuencia de unidades temporales de programación en EPVA 1º ESO
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación en EPVA 1º ESO
Secuencia de unidades temporales de programación en EPVA 3º ESO
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación en EPVA 3º ESO
TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (3ºESO)
Conceptualización y características de la materia de Taller de Artes Plásticas
Contribución de la materia de Taller de Artes Plásticas al logro de los objetivos de etapa.
Contribución de la materia de Taller de Artes Plásticas al desarrollo de las competencias clave.
Competencias específicas en la materia de Taller de Artes Plásticas.
Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas del Taller de Artes Plásticas.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Taller de Artes Plásticas.
Contenidos de la materia de Taller de Artes Plásticas.
Secuencia de unidades temporales de programación en Taller de Artes Plásticas 3º ESO
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)
Conceptualización y características de la materia de Expresión Artística.
Contribución de la materia de Expresión Artística al logro de los objetivos de etapa.
Contribución de la materia de Expresión Artística al desarrollo de las competencias clave.
Competencias específicas en la materia de Expresión Artística.
Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas de la materia de Expresión Artística.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Expresión Artística.
Secuencia de unidades temporales de programación en Expresión Artística 4º ESO
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
RECOMENDACIONES, DISPOSICIONES Y ANEXOS.
Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde las materias.
Metodología didáctica.
Concreción de proyectos significativos.
Materiales y recursos de desarrollo curricular.
Materiales elaborados por el departamento.

Recursos de desarrollo curricular.
Concreción de planes, programas y proyectos del Centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.
Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
Evaluación de los aprendizajes para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
Derecho del alumnado a una evaluación objetiva.
Recuperación de evaluaciones suspensas.
Planificación de actividades después de la 3º evaluación y el final de curso ESO
Atención a las diferencias individuales del alumnado.
Secuencia de unidades temporales de programación.
Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.
Propuestas de mejora:
Diseño de la Evaluación inicial.
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS PARA EL BACHILLERATO.
INTRODUCCIÓN.
Normativa aplicable.
Principios pedagógicos y organizativos.
Definiciones y principios.
Competencias del profesorado.
Principios generales del Bachillerato.
Principios pedagógicos de Bachillerato.
Objetivos del Bachillerato.
Metodología didáctica en Bachillerato.
DIBUJO ARTÍSTICO.
Conceptualización y características de la materia de Dibujo Artístico.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Artístico.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Artístico.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Artístico I.
Contenidos de primer curso de la materia de Dibujo Artístico I.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Artístico I.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Artístico II.
Contenidos de segundo curso en la materia de Dibujo Artístico II.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Artístico II.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Artístico.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
DIBUJO TÉCNICO.
Conceptualización y características de la materia de Dibujo Técnico.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Técnico.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Técnico.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico I.
Contenidos de primer curso de la materia de Dibujo Técnico I.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico I.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico II.
Contenidos de segundo curso de la materia de Dibujo Técnico II.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico II.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Técnico.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO.
Conceptualización y características de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.

Contenidos de primer curso en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.
Contenidos del segundo curso de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
CULTURA AUDIOVISUAL.
Conceptualización y características de la materia de Cultura Audiovisual.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Cultura Audiovisual.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Cultura Audiovisual.
Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Cultura Audiovisual (1º de Bachillerato).
Contenidos de primer curso de la materia de Cultura Audiovisual.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Cultura Audiovisual.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Cultura Audiovisual.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
VOLUMEN.
Conceptualización y características de la materia de Volumen.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Volumen.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Volumen.
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Volumen.
Contenidos de primer curso de la materia de Volumen.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Volumen.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Volumen.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
PROYECTOS ARTÍSTICOS.
Conceptualización y características de la materia de Proyectos Artísticos.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Proyectos Artísticos.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Proyectos Artísticos.
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Proyectos Artísticos.
Contenidos de primer curso de la materia de Proyectos Artísticos.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Proyectos Artísticos.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Proyectos Artísticos.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS.
Conceptualización y características de la materia de Fundamentos Artísticos.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Fundamentos Artísticos.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Fundamentos Artísticos.
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Fundamentos artísticos (2º Bachillerato)
Contenidos de la materia de Fundamentos Artísticos.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Fundamentos Artísticos.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Fundamentos Artísticos.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
DISEÑO.
Conceptualización y características de la materia de Diseño.
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Diseño.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Diseño.
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Diseño (2º de Bachillerato)
Contenidos de la materia de Diseño.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Diseño.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Diseño.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
TÉCNICAS GRAFICO-PLÁSTICAS.
Conceptualización y características de la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas
Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas.
Mapa de relaciones competenciales de la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas.
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Técnicas grafico-plásticas.
Contenidos de la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.
Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.
Metodología didáctica aplicable en la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.
Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
RECOMENDACIONES, DISPOSICIONES Y ANEXOS.
Contenidos transversales que se trabajarán desde todas las materias.
Materiales y recursos de desarrollo curricular.
Materiales elaborados por el Departamento.
Recursos digitales e informáticos.
Recursos de desarrollo curricular.
Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de las materias impartidas por el Departamento de Artes Plásticas
Actividades complementarias y extraescolares del Departamento de Artes Plásticas.
Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
Derecho del alumnado a una evaluación objetiva.
Recuperación de evaluaciones suspensas.
Planificación de actividades después de la evaluación final ordinaria y el final de curso primer curso de Bachillerato.
Titulación de Bachillerato.
Atención a las diferencias individuales del alumnado.
Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y en la práctica docente.
Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.
Propuestas de mejora.
Control de asistencia a clase en Bachillerato.
Faltas a exámenes en Bachillerato.
Pérdida de evaluación continua en Bachillerato.
Entrega de ejercicios y plazos en Bachillerato.
Alumnos lesionados o convalecientes.
Mantenimiento de las aulas.
Concursos y currículo.
Información para acreditar la materia de Dibujo Técnico I para aquellos alumnos que estén cursando el Dibujo Técnico II
Planes de recuperación y refuerzo para alumnos con materias pendientes.

Miembros del Departamento y reparto horario.

INSTITUTO DE EDUCACION SECUNDARIA GIL Y CARRASCO *CURSO 2026 / 2027*
LOCALIDAD *PONFERRADA* Nº DE CODIGO 24008381

6.. Organización Pedagógica

6.2. Departamentos Didácticos

Departamento de **ARTES PLASTICAS**
Jefe/a: **Santos Paulino PRADO CARRASCAL**
Fecha de nombramiento: **01/07/2025**

Períodos semanales de clase del Departamento	Total
Diurno: 91	**91**

Cód.	Profesorado componente del Departamento	Materias del Dpto que imparte	Perío. Lect.	Materias de otro Dpto que imparte	Perío. Lect.	Perío. Reduc.	Perío. Compl.	Total
GOAS	Joaquín HERRERA GOÁS	Dibujo Téc. Aplic. a APyD I Dibujo Técnico I Plástica, Visual y Audiovisual	4 4 6 1 1 **16**	 Tutoría Grupo Tutoría lectiva sin alumnos		**1**	**8**	**25**
MOCR	Juan Eduardo MORÁN CRISTOBAL	Plástica, Visual y Audiovisual Volumen	6 1 1 1 8 **17**	 Reducción de Jornada por Edad Tutoría Grupo Tutoría lectiva sin alumnos 			**8**	**25**
MUEL	José Antonio MUÑOZ ELICES	Cultura Audiovisual Diseño Fundamentos Artísticos Plástica, Visual y Audiovisual	4 4 4 3 1 1 **17**	 Tutoría Grupo Tutoría lectiva sin alumnos			**8**	**25**
PEMO	Susana PÉREZ MORADO	Dibujo Técnico II Expresión Artística Plástica, Visual y Audiovisual Proyectos Artísticos	4 2 6 4 1 **17**	 Tutoría lectiva sin alumnos			**8**	**25**
PRAP	Santos Paulino PRADO CARRASCAL	Dibujo Artístico I Dibujo Artístico II Plástica, Visual y Audiovisual Proyectos Artísticos	4 4 3 4 1 **16**	 Reunión de Comisión de Coordinac		**2**	**7**	**25**
ZAMU	Alfonso ZAMUZ RODRÍGUEZ	Dibujo Artístico I Dibujo Téc. Aplic. a APyD II Plástica, Visual y Audiovisual Taller de Artes Plásticas Técnicas de Expresión Gráfico-	4 4 3 2 4 **17**				**8**	**25**
		Total	**100**					

Cód.	Profesorado de otro Departamento	Dpto. al que pertenece	Materias que imparte en este Dpto	P. Lect.
			Total	

Reunión del Departamento: **Miércoles de 09.23 a 10.13**

Vº. Bº. El Jefe/La Jefa de Estudios

El Jefe/La Jefa del Departamento

PRADO CARRASCAL SANTOS PAULINO - 07866851T

Firmado digitalmente por PRADO CARRASCAL SANTO PAULINO - 0786685 Fecha: 2026.10.07 08:40:31 +02'00'

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

INTRODUCCIÓN ESO.

Normativa aplicable.

Programación de las Materias del Departamento de Artes Plásticas, adaptada a la Nueva Normativa de Educación LOMLOE, que entró en vigor el curso 2022-23.

DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. En su introducción nos recuerda aspectos fundamentales de le nueva Ley como:

"La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, (LOMLOE) i**ntroduce importantes cambios, muchos de ellos derivados, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030. Incorpora entre los principios y fines de la educación el cumplimiento efectivo de los derechos de la infancia según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje".

El real Decreto **establece los objetivos, fines y principios generales y pedagógicos de la etapa**. Para la concreción de estos fines y principios fija **las competencias clave y el grado de desarrollo de estas** previsto **al finalizar** o perfil de salida. **Asimismo,** fija **para cada una de las materias, las competencias específicas**, **los criterios de evaluación y los contenidos mínimos.**

El nuevo currículo presenta novedades en cuanto a la organización de contenidos y la terminología empleada. Dentro de los **"Objetivos Generales"** de la etapa, señala el objetivo **"l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación." y relaciona la competencia clave h "Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)",** directamente con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, acompañada de descriptores operativos.

La ley **reformula, la definición de currículo**, enumerando los elementos que lo integran y señalando a continuación que **su configuración deberá estar orientada** a facilitar el desarrollo educativo de los alumnos y alumnas, garantizando su formación integral, contribuyendo al pleno desarrollo de su personalidad y preparándolos para el ejercicio pleno de los derechos humanos, de una ciudadanía activa y democrática en la sociedad actual, sin que en ningún caso pueda suponer una barrera que genere abandono escolar o impida el acceso y disfrute del Derecho a la educación. En consonancia con esta visión, la ley, manteniendo el enfoque competencial que aparecía ya en el texto original, hace

hincapié en el hecho de que esta formación integral necesariamente debe centrarse en el desarrollo de las competencias.

La ley modifica la anterior distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas en lo relativo a los contenidos básicos de las enseñanzas mínimas.

Corresponderá al Gobierno, previa consulta a las comunidades autónomas en el seno de la Conferencia Sectorial de Educación, fijar, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, que **constituyen las enseñanzas mínimas**. (**1º nivel de concreción curricular)**

Las administraciones educativas, serán las responsables de establecer el currículo correspondiente para su ámbito territorial, del que formarán parte los aspectos básicos antes mencionados**. (2º nivel de concreción curricular)**

Corresponderá a los centros educativos desarrollar y completar, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en el uso de su autonomía, tal y como se recoge en la propia ley **(3º nivel de concreción curricular).**

Principios pedagógicos y organizativos.

La ley señala que aspectos como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en la educación para la paz y no violencia y la creatividad deberán trabajarse desde todas las materias. Asimismo, se prevé que la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la igualdad entre hombres y mujeres, la formación estética y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales sea objeto de un tratamiento transversal. Por último, establece que todo el alumnado deberá cursar Educación en Valores Cívicos y Éticos en uno de los cursos de la etapa.

Con relación a la Educación Secundaria Obligatoria, la nueva redacción de la ley subraya, la necesidad de propiciar el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias. En los tres primeros cursos, se fija cuáles habrán de ser estas materias, permitiendo su integración en ámbitos. En el último curso de la etapa, se indica que corresponderá al Gobierno, previa consulta a las comunidades autónomas, determinar el resto de las materias no obligatorias.

En definitiva, la LOMLOE establece los siguientes objetivos:

1. Modernizar el sistema educativo.
2. Recuperar la equidad y la inclusión.
3. Mejorar los resultados.
4. Estabilizar el sistema e incorporarlo como pilar básico de las políticas de conocimiento.

Y se articulan mediante los ejes transversales.

1. Derechos de la infancia.
2. Perspectiva de género y coeducación.
3. Educación digital.
4. Aprendizaje reflexivo, significativo y competencial personalizado.
5. Educación para el desarrollo sostenible.

Definiciones y principios.

Objetivos: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontaros principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Indicadores de logro: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Situaciones de aprendizaje: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias.

La Educación Secundaria Obligatoria es una etapa educativa que constituye, junto con la Educación Primaria y los Ciclos Formativos de Grado Básico, la Educación Básica.

Esta etapa **comprende cuatro cursos** y se **organiza en materias y en ámbitos.**

El **cuarto curso tendrá carácter orientador**, tanto para los estudios postobligatorios como para la incorporación a la vida laboral.

Competencias del profesorado.

El profesorado de las distintas materias al inicio del curso escolar, dará a conocer al alumnado:

- Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para su materia.
- Los conocimientos y aprendizajes mínimos necesarios para alcanzar una evaluación positiva
- Los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse.

Todo ello, de acuerdo a lo que figure en esta programación didáctica. La información versará además sobre el grado de adquisición de las competencias.

Durante el curso escolar, tanto el profesorado como el Jefe del Departamento facilitarán a alumnos, padres, madres o tutores legales todas las

aclaraciones que pudieran solicitar sobre la programación didáctica, así como sobre las valoraciones que se realicen sobre el proceso de aprendizaje y sobre las calificaciones finales de la materia respectiva.

Asimismo, los alumnos y sus padres, madres o tutores legales tendrán acceso a exámenes y documentos de evaluación en la forma que determine el centro.

—El elaborar propuestas al equipo directivo sobre el proyecto educativo y la PGA
—Formular propuestas a la CCP
—Elaborar la programación Didáctica
—Promover en las distintas materias actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura.
—Promover en las distintas materias actividades que estimulen la capacidad de expresarse en público y por escrito.
—Realizar el seguimiento del cumplimiento de la programación didáctica y proponer medidas de mejora.
—Organizar y realizarlas pruebas de pendientes
—Mantener actualizada la metodología didáctica y adecuarla a los diferentes grupos.
—Colaborar en la detección de problemas de aprendizaje y en la aplicación de medidas de atención a la diversidad.
—Informar las reclamaciones derivadas del proceso de evaluación
—Desarrollar las medidas de atención a la diversidad con el asesoramiento del Dpto. de Orientación
—Promover las actividades de investigación y perfeccionamiento
—Elaborar la memoria fin de curso
—Establecer los libros de texto y los materiales y recursos de desarrollo curricular
—Organizar y realizar actividades complementarias en colaboración con el Departamento

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Cincuenta y cinco. Se modifica el apartado 1, letras a) y g), del artículo 91 quedando redactado en los siguientes términos:

Las funciones del profesorado son, entre otras, las siguientes:

a) La programación y la enseñanza de las áreas, materias, módulos o ámbitos curriculares que tengan encomendados.»

g) La contribución a que las actividades del centro se desarrollen en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática y de la cultura de paz.»

Principios generales para la ESO.

La Educación Secundaria Obligatoria tiene carácter obligatorio y gratuito y en régimen ordinario se cursará, con carácter general, entre los doce y los dieciséis años.

Se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado. En este ámbito se incorporará, entre la perspectiva de género. Asimismo, se tendrán en cuenta las necesidades educativas específicas del alumnado con discapacidad o en situación de vulnerabilidad .

La Educación Secundaria Obligatoria se organizará de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Corresponde a las administraciones educativas regular las medidas de atención a la diversidad, organizativa y curricular que permitan a los centros, una organización flexible de las enseñanzas adecuada a las características de su alumnado.

Entre las medidas se contemplarán las adaptaciones del currículo, la integración de materias en ámbitos, los agrupamientos flexibles, los desdoblamientos de grupos, la oferta de materias optativas, los programas de refuerzo y las medidas de apoyo personalizado para el alumnado con necesidad específica de apoyo.

Principios pedagógicos.

1. Atención a la diversidad y a los diferentes ritmos de aprendizaje
2. Favorecer la capacidad de aprender por sí mismos y promover el trabajo en equipo.
3. Oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumna o alumno para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado
4. Atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica
5. Fomentar la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas.
6. Promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo en la práctica docente de todas las materias.
8. Fomentar la integración de las competencias se dedicará un tiempo del horario la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, reflexión y la responsabilidad.
9. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias.
10. Se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
11. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.
12. Se establecerán las condiciones que permitan en los primeros cursos de la etapa, los profesores con la debida cualificación impartan más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.
13. Promover las medidas necesarias para que la tutoría personal y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, sean un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.
14. Regular soluciones específicas para la atención de alumnos y alumnas con dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria del centro, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

Objetivos de la ESO.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas 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, 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 expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, 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.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

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, 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.

Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación**.**

(volver a índice)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º Y 3º ESO)

Conceptualización y características de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

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

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.

Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo especialmente al desarrollo de la creatividad y el fomento de actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos, el respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, al fomento del conocimiento histórico y cultural, al acercamiento a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de siete de las ocho competencias clave que conforman el Perfil de salida, especialmente la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), en la medida en que el desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

Asimismo, la materia contribuye en buena medida al desarrollo de la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y a la Competencia

en comunicación lingüística (CCL). A la primera, dado que procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al trabajo de esta competencia. Y a la segunda, en tanto en cuando esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística.

Contribución de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al logro de los objetivos de etapa.

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

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

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

Contribución de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al desarrollo de las competencias clave.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística CCL. Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra

artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

Competencia plurilingüe CP. Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería STEM. Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

Competencia digital CD. Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA. Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia ciudadana CC. La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Competencia emprendedora CE. Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

Competencia en conciencia y expresión culturales CCEC. El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

Competencias específicas en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí.

Primera competencia. 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, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

Segunda competencia. 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, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

Tercera competencia. 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, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Cuarta competencia. 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.

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: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Quinta competencia. 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, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Sexta competencia. 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.

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: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

Séptima competencia. 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, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Octava competencia. 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, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas para los cursos de primero y tercero de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º y 3º ESO)																														
	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
CE 1	X								X						X						X			X	X					X	X		
CE 2	X	X																			X			X		X					X	X	X	
CE 3	X	X												X	X						X			X		X						X	X	X
CE 4	X	X	X											X	X						X					X						X		
CE 5		X							X		X							X	X		X	X				X				X			X	X
CE 6	X	X	X											X							X			X						X	X	X	X	

CE 7		X	X						X		X	X		X				X					X	X		X				X		X	X
CE 8	X										X				X	X					X		X							X			X

Criterios de Evaluación e indicadores de logro de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º ESO

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. (CD2, CC1, CCEC1)

1.1.1. Diferencia los periodos del arte: Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea.

1.1.2. Realiza presentaciones que clasifiquen imágenes en cada una de las Edades: prehistoria, antigua, griega, romana, media, moderna y contemporánea.

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 de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.2.1. Utiliza correctamente el compás para trazar arcos de medio punto y ojivales.

1.2.2. Reproduce con el compás los arcos más utilizados en la arquitectura románica y gótica de Castilla y León.

1.2.3. Identifica y representa los elementos de la circunferencia en obras paradigmáticas del arte de Castilla y León del gótico y del románico.

1.2.4. Aprecia elementos formales básicos (el punto, texturas, colores primarios y secundarios) aplicados a las Cuevas de Altamira u otros ejemplos.

1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)

1.3.1. Maneja escuadra y cartabón correctamente para el trazado de paralelas y perpendiculares.

1.3.2. Saber medir con la regla en cm y en mm.

1.3.3. Diseña rosetones dividiendo la circunferencia en partes iguales (2, 3, 4, 6 y 8) tomando como referentes la arquitectura de la historia del 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. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)

2.1.1. Realiza viñetas a partir de ejemplos dados en el aula.

2.1.2. Resuelve una historia narrativa en un máximo de tres o cuatro viñetas (Tira)

2.1.3. Dibuja las poses intermedias dadas una pose inicial y una pose final.

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. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.2.1. Aplica correctamente conceptos de color tales como armonía y/o contraste a viñetas e ilustraciones.

2.2.2. Comprende el concepto de iconicidad de una imagen.

2.2.3. Clasificas imágenes según el grado de iconicidad: figurativas y abstractas.

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. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)

3.1.1. Elabora composiciones simétricas.

3.1.2. Conoce el concepto de proporción y lo aplica a sus producciones visuales.

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)

3.2.1. Realiza composiciones sencillas con puntos, líneas y planos.

3.2.2. Conoce, reconoce y utiliza distintos formatos (apaisado, vertical, cuadrado, entre otros posibles).

3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)

3.3.1. Clasifica las imágenes en realistas, figurativas y abstractas

3.3.2. Realiza composiciones sencillas abstractas utilizando el concepto de equilibrio.

3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)

3.4.1. Realiza círculos cromáticos utilizando técnicas secas o húmedas.

3.4.2. Aplica esquemas de color a composiciones propias figurativas o abstractas.

Competencia específica 4

4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)

4.1.1. Realiza composiciones propias manipulando la imagen: collage.

4.1.2. Reproduce con claroscuro volúmenes sencillos: cubo, cilindro y esfera.

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. (CD1, CPSAA3, CCEC2)

4.2.1. Conoce y elabora texturas gráficas.

4.2.2. Aplica texturas gráficas a las producciones propias.

Competencia específica 5

5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)

5.1.1. Realiza composiciones sencillas con una técnica seca: lápices de grafito o lápices de colores.
5.1.2. Realiza composiciones sencillas utilizando técnicas húmedas: gouache, tintas o acuarela.
5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)
5.2.1. Realiza degradados con lápices de grafito en planos sencillos.
5.2.2. Representa claroscuros en objetos o formas sencillas.
5.3 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 sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)
5.3.1. Utiliza el trazo como recurso expresivo
5.3.2. Utiliza la armonía cromática como recurso expresivo.
5.3.3. Utiliza el contraste cromático como recurso expresivo.

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. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)
6.1.1. Aplica conceptos cromáticos de armonía o contraste a imágenes publicitarias.
6.1.2. Aplica conceptos cromáticos a la recreación de un cuadro de un periodo artístico.
6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1. CCEC2, CCEC3)
6.2.1. Crea imágenes aplicando conceptos cromáticos a partir de la fragmentación de obras clásicas de la historia del arte.
6.2.2. Elabora transformaciones o interpretaciones de obras artísticas aplicando conceptos de claroscuro.

Competencia específica 7

7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)
7.1.1. Diferencia entre imagen fija e imagen en movimiento
7.1.2. Realiza carteles sencillos utilizando una imagen propia o ajena incorporando una tipografía sencilla.
7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)
7.2.1. Maneja correctamente escuadra, cartabón y compás.
7.2.2. Utiliza correctamente la regla medir de manera precisa en mm y cm.
7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos,

comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)
7.3.1. Realiza mediatrices y bisectrices.
7.3.2. Opera, suma y resta, gráficamente con ángulos y segmentos.
7.3.3. Divide un segmento en partes iguales por el Teorema de Tales.
7.3.4. Dibuja triángulos conocidos: tres lados, hipotenusa y un cateto.
7.3.5. Dibuja polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados conociendo su lado.
7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)
7.4.1. Describe el concepto de módulo.
7.4.2. Diseña redes poligonales regulares: cuadrada, triangular y hexagonal.
7.4.3. Dibuja perspectivas sencillas tridimensionales en una red triangular equilátera.

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. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)
8.1.1. Analiza los esquemas compositivos de imágenes referentes de la historia del arte.
8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)
8.2.1. Realiza bocetos como estudios previos a un proyecto.
8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)
8.3.1. Discrimina y elige bocetos para llevar a cabo un proyecto sencillo.
8.4 Exponer en formatos visuales sencillos 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 con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)
8.4.1. Expone en formatos sencillos los procesos de previsualización (bocetos o estudios previos) y producto final acabado.

Contenidos de primer curso de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.
- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- Los géneros y los estilos artísticos.

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras
- La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- Transformaciones grafico-plásticas como recurso para la creación.
- La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.
- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.
- Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.
- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

Criterios de Evaluación e indicadores de logro de la materia de Educación Plástica, visual y Audiovisual en 3º ESO

Competencia específica 1

1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Reconoce el patrimonio arquitectónico español.
1.1.2. Respeta el patrimonio y valora su importancia
1.2. Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)
1.2.1. Desarrolla el sentido estético, muestra creatividad, reflexiona y desarrolla un pensamiento crítico al conocer los rasgos más relevantes de los géneros artísticos.
1.3. Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)
1.3.1. Identifica manifestaciones culturales artísticas correspondientes a las segundas vanguardias.
1.3.2. Identifica la escultura contemporánea.
1.4. Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)
1.4.1. Reconoce formas geométricas en el patrimonio artístico y arquitectónico.
1.4.2. Dibuja formas geométricas tomando como referente el patrimonio artístico y arquitectónico.

Competencia específica 2

2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)
2.1.1. Identifica las principales técnicas de expresión artísticas.
2.1.2. Utiliza técnicas secas y/o húmedas para sus producciones.
2.1.3. Realiza claroscuros.
2.2. Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)
2.2.1. Realiza proyectos que incluyan todas sus fases: búsqueda de información, síntesis de la información, elaboración de bocetos o estudios preparatorios y realización del producto final.

Competencia específica 3

3.1. 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. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).
3.1.1. Realiza bocetos como proceso de autoaprendizaje.
3.1.2. Utiliza las manifestaciones artísticas como fuente de información.

3.2. Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)

3.2.1. Explica el proceso de comunicación visual.

3.2.2. Conoce y realiza encuadres con todos los tipos de plano.

3.3. Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

3.3.1. Comprende el concepto de iconicidad de una imagen.

3.3.2. Clasificas imágenes según el grado de iconicidad: figurativas y abstractas.

3.4. Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)

3.4.1. Reconoce los diferentes planos y angulación

3.4.2. Identifica movimientos de cámara.

3.4.3. Realiza storyboards sencillos.

Competencia específica 4

4.1. Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

4.1.1. Utiliza correctamente el vocabulario específico del lenguaje plástico, visual y audiovisual, diferenciando cada uno.

4.2. Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)

4.2.1. Diseña imágenes publicitarias, analizando su mensaje.

4.2.2. Valora los medios digitales.

Competencia específica 5

5.1. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)

5.1.1. Realiza apuntes, croquis y/o bocetos.

5.1.2. Realiza y diferencia entre dibujo analítico y dibujo esquemático.

5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales,

mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)
5.2.1. Elabora degradados con lápices de colores y lápices de grafito.
5.2.2. Elabora composiciones cromáticas con gouache utilizando esquemas del círculo cromático.
5.3. Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)
5.3.1. Experimenta con composiciones tridimensionales en papel
5.3.2. Realiza composiciones con papeles de colores.

Competencia específica 6

6.1. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)
6.1.1. Utiliza el valor expresivo de la línea: el trazo.
6.1.2. Realiza composiciones con el punto, la recta y el plano.
6.2. Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)
6.2.1. Representa composiciones abstractas cromáticas tomando como punto de partida referentes artísticos.
6.2.2. Ejecuta obras propias utilizando armonías y/o contraste tomando como referente obras artísticas.

Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)
7.1.1. Representa texturas visuales y realiza composiciones con texturas táctiles.
7.1.2. Diseña de un producto, gráfico, moda… aplicando texturas visuales y táctiles.
7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)
7.2.1. Conoce leyes compositivas y realiza esquemas compositivos equilibrados
7.2.2. Conoce la proporción áurea.
7.2.3. Realiza composiciones rítmicas.
7.3. Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)
7.3.1. Realiza giros de formas planas.
7.3.2. Realiza simetrías de formas planas.
7.3.3. Dibuja triángulos señalando sur líneas y puntos notables.
7.3.4. Construye polígonos regulares conociendo su radio o su lado.
7.3.5. Representa y aplica tangencias y enlaces básicos a diseños sencillos.

7.3.6. Representa módulos y redes modulares.
7.4. Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)
7.4.1. Realiza vistas de sólidos en el sistema europeo.
7.4.2. Representa sólidos sencillos en perspectiva isométrica.
7.4.3. Representa sólidos sencillos en perspectiva caballera.

Competencia específica 8

8.1. Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)
8.1.1. Utiliza bocetos o estudios previos.
8.1.2. Realiza composiciones tridimensionales individualmente o en grupo.
8.2. Utilizar correctamente la terminología de las técnicas grafico plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)
8.2.1. Conoce y aplica las técnicas gráfico-plásticas más habituales.
8.2.2. Realiza todos los procesos de la obra utilizando las técnicas gráfico-plásticas más adecuadas.
8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)
8.3.1. Presenta adecuadamente las producciones.
8.3.2. Defiende oral o por escrito las producciones artísticas.

Contenidos del tercer curso de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.
- Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.
- Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.

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

- Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.
- El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.
- El color, la forma y la textura en la composición.
- El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.
- Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico.
- Las TIC en transformaciones grafico-plásticas de la imagen.

C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.
- Soportes y Tipos.
- Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.
- Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.
- Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

Secuencia de unidades temporales de programación en EPVA 1º ESO

1º ESO EPVA		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	Géneros artísticos Prehistoria al Renacimiento.	10

	Manifestaciones culturales y artísticas. Geometría en el arte y el entorno.	
	El punto. La línea. El plano	10
	La forma. El color. La textura	10
Segundo trimestre	La percepción visual. Equilibrio. Proporción. Ritmo.	10
	Técnicas de expresión gráfico-plástica. El proceso creativo.	10
	Trazados geométricos básicos.	10
Tercer trimestre	El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual.	10
	La fotografía. La publicidad. El comic.	20

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para EPVA 1º ESO.

1º ESO EPVA										
BLOQUES	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**						**Criterios evaluación**	**Criterios de calificación**
1	1	Géneros artísticos Prehistoria al Renacimiento. Manifestaciones culturales y artísticas. Geometría en el arte y el entorno.	1.1.1	1.1.2.					1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			1.2.1.	1.2.2	1.2.3.	1.2.4.			1.2	
			1.3.1.	1.3.2.	1.3.3.				1.3	
			8.1.1.						8.1	
2	2	El punto. La línea. El plano	3.2.1.	3.2.2.					3.2	
			8.2.1.	8.2.2.					8.2	
			8.3.1.						8.3	
			8.4.1.						8.4	
	3	La forma. El color. La textura	2.2.1.						2.2	
			3.4.1.	3.4.2.					3.4	
			4.2.1	4.2.2					4.2	
			6.1.2.						6.1	
			8.3.1.						8.3	
			8.4.1.						8.4	
	4	La percepción visual. Equilibrio. Proporción. Ritmo.	3.3.2.						3.3	
			8.1.1						8.1	
3	5	Técnicas de expresión gráfico-plástica. El proceso creativo.	4.1.1	4.1.2.					4.1	
			5.1.1.	5.1.2.					5.1	
			5.3.1.	5.3.2.	5.3.3.				5.3	
			6.2.1.	6.2.2.					6.2	
	6	Trazados geométricos básicos.	3.1.1	3.1.2.					3.1	
			7.2.1.	7.2.2.					7.2	
			7.3.1	7.3.2.	7.3.3	7.3.4	7.3.5.		7.3	
4	7	El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual.	2.2.2.	2.2.3.					2.2	
			3.3.1	3.3.2.					3.3	
	8	La fotografía. La publicidad. El comic	2.1.1.	2.1.2	2.1.3				2.1	
			4.1.1.						4.1	
			6.1.1.						6.1	
			7.1.1.	7.1.2.					7.1	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:

— Observación del trabajo durante la clase.	5 %
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio)	5 %

— Pruebas gráficas y/o escritas.	50 %
— Producciones individuales del alumno.	35 %
— Prueba oral	5 %

Secuencia de unidades temporales de programación en EPVA 3º ESO

EPVA – 3º ESO		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	El Dibujo Técnico aplicado al arte,	6
	La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual.	14
	Proyecto navideño.	14
Segundo trimestre	Tangencias y curvas técnicas	8
	Diseño de una pieza con tangencias, enlaces y/o curvas técnicas	12
	El color.	6
Tercer trimestre	Volumen y espacio.	8
	Imágenes visuales y audiovisuales.	18
	Las TIC en transformaciones grafico-plásticas de la imagen.	8

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para EPVA 3º ESO

3º ESO EPVA

BLOQUES		Unidades didácticas	Indicadores de logro						Criterios evaluación	Criterios de calificación
A, C	1	El Dibujo Técnico aplicado al arte,	1.1.1	1.1.2				1.1		El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			1.4.1	1.4.2				1.4		
A, B, D	2	La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual	1.2.1.					1.2		
			2.2.1.					2.2		
			3.1.1.					3.1		
			3.2.1.	3.2.2.				3.2		
			6.1.1.	6.1.2.				6.1		
			6.2.1.	6.2.2.				6.2		
A, D	3	Proyecto navideño.	1.3.1.	1.3.2.				1.3		
			5.1.1	5.1.2				5.1		
			5.3.1.	5.3.2				5.3		
			7.1.1.	7.1.2.				7.1		
			8.1.1.	8.1.2				8.1		
			8.2.1.	8.2.2.				8.2		
C,D	4	Tangencias y curvas técnicas	1.4.1.	1.4.2.				1.4		
A, C, D	5	Diseño de una pieza con enlaces, tangencias y/o curvas técnicas.	2.1.1.	2.1.2.	2.1.3.			2.1		
			2.2.1.					2.2		
			4.1.1.					4.1		
			7.2.1.	7.2.2.	7.2.3.			7.2		
			7.3.1.	7.3.2.	7.3.3.	7.3.4.	7.3.5	7.3		
B	6	El color.	5.2.1.	5.2.1.				5.2		
			5.3.1	5.3.2.				5.3		
B, D	7	Imágenes visuales y audiovisuales.	3.3.1.	3.3.2.				3.3		
			3.4.1.	3.4.2.	3.4.3.			3.4		
	8	Volumen y espacio.	7.4.1.	7.4.2.	7.4.3.			7.4		
B	9	Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.	4.1.1	4.2.2				4.1		
			4.2.1.	4.2.2				4..2		
			8.3.1.	8.3.2.				8.3		

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

En 3º ESO EPVA se tendrán en cuenta los siguientes criterios de calificación en relación con cada instrumento:

Aspectos a valorar	Instrumentos de evaluación
Asistencia y puntualidad. Participación y actitud. Aportación de ideas y soluciones.	**Guía de observación 10%**
Búsqueda de ideas, organización y planificación del trabajo. Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo. Cumplimiento plazos de entrega.	**Portfolio / Proyecto 60%**

Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo.	**Prueba escrita 20%** **(si fuera necesaria, de lo contrario se sumaría su porcentaje al portfolio/ proyecto ponderando esta parte un 80%)**
Adquisición de conceptos mediante comprensión y razonamiento. Uso del lenguaje apropiado y riguroso.	**Prueba oral 10%**
NOTA FINAL DEL CURSO La nota final del curso corresponderá a la media de las tres evaluaciones debiendo tener una nota mínima de 5 en cada trimestre. Se tendrá en cuenta la evolución y actitud del alumno a lo largo del curso.	

(volver a índice)

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (3ºESO)

Conceptualización y características de la materia de Taller de Artes Plásticas

El ser humano se ha expresado a través del arte antes que, a través del lenguaje verbal, desde el mismo origen de nuestra historia, y seguimos haciéndolo: de niños empezamos a pintar antes que a hablar. Pero la sociedad logocéntrica que hemos construido hace que poco a poco se vaya dejando de lado esta habilidad natural que deberíamos cultivar. Picasso decía que "todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer". Además, el arte es parte sustancial de la naturaleza humana, ya que responde a una necesidad básica de expresión que nos define.

El Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias clave que el resto de las materias pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos, y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar y no se estancará en su progreso. La finalidad principal es desarrollar habilidades expresivas y comunicativas que permitan implementar el aprendizaje a través de la experiencia, mediante la aplicación de diversas técnicas gráfico-plásticas, usando los materiales cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Contribución de la materia de Taller de Artes Plásticas al logro de los objetivos de etapa.

La materia Taller de Artes Plásticas permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos: Es una materia de carácter eminentemente práctico, necesitando un soporte teórico, que debe proporcionar al alumnado los conocimientos básicos de distintos materiales, así como el manejo de diferentes técnicas gráfico-plásticas con los que se puede trabajar. Esta práctica de técnicas y materiales les permitirá representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas de todo tipo, con la intención de expresarse y comunicar, sin miedo a experimentar, a probar, valorando el proceso tanto como el resultado final, contribuyendo con ello a la mejora de la autoestima y a valorar la

creatividad, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad, disfrutando del aprendizaje y los resultados obtenidos.

Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumnado tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística. La materia Taller de las Artes Plásticas también ayudará al alumnado a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad. Los alumnos, gracias al uso de softwares específicos, realizarán sus propias creaciones, alcanzando nuevas habilidades y destrezas, así como motivación y ganas de aprender por sí mismos.

Contribución de la materia de Taller de Artes Plásticas al desarrollo de las competencias clave.

La materia de Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística CCL. Se potenciará a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como ilustración o diseño gráfico.

Competencia plurilingüe CP. Se potenciará con desarrollo simultáneo a la anterior, favoreciendo a través del diseño o la ilustración el desarrollar sus habilidades lingüísticas y necesitando el idioma para la búsqueda de información en internet. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Se ven potenciadas por los métodos científicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a la aplicación de la geometría para la creación de formas planas o al análisis espacial para trabajar formas en el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

Competencia digital CD. Es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y por el uso de software específico de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA. Se reforzará a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, por lo que la experimentación para buscar resultados óptimos les ayudará a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA. La regulación de las emociones y el fortalecimiento de la motivación son aspectos indispensables para la gestión de los retos. Indispensable también asumir la importancia de los diferentes enfoques y perspectivas que incorpora el resto del alumnado para la obtención de aprendizajes y conclusiones relevante.

Competencia ciudadana CC. Se enriquecerá trabajando los proyectos de manera que permita desarrollar habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.

Competencia emprendedora CE. Se fomentará al potenciar que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.

Competencia en conciencia y expresión culturales CCEC. Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación de imágenes, que llevan al alumnado a expresarse mediante imágenes de todo tipo con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

Competencias específicas en la materia de Taller de Artes Plásticas.

En el caso de la materia Taller de Artes Plásticas las competencias específicas se desarrollan en cinco ejes conectados entre sí.

La primera competencia introduce diferentes técnicas artísticas contextualizadas en momentos de la evolución de las artes para comprender cómo han ido cambiando y han contribuido a esa transformación. Entronca con la segunda competencia, que se enfoca en los procesos creativos que permitirán al alumnado valorar tanto el propio proceso como los resultados que consigan, por la importancia que se le dará a la búsqueda de soluciones. La tercera competencia relacionara esa búsqueda de soluciones con la comunicación propia, llevando las técnicas hacia la expresión de sentimientos, ideas y emociones para personalizar las producciones que realicen. La cuarta competencia se centra en la capacidad de experimentar y la gestión de los resultados que se vayan obteniendo, teniendo en cuenta la sostenibilidad de los materiales utilizados. La quinta competencia conecta los recursos creativos con el mundo digital, completando las posibilidades creativas que se ponen al alcance del alumnado.

Primera competencia. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.

El trabajo en un taller debe partir del conocimiento de los procedimientos y técnicas aplicables a cada material para llevar a buen término sus creaciones. El proceso creativo ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad en función de los avances que el ser humano ha ido conquistando, avances que han afectado a la forma misma de crear que actualmente tenemos. Conocer las manifestaciones artísticas contemporáneas y entender cómo han llegado a este punto desde los orígenes de la creación artística, permitirá al alumnado desarrollar al máximo su espíritu creativo.

La contextualización de las creaciones artísticas es fundamental para que el alumnado entienda la evolución de las técnicas y los procesos desde el inicio hasta su aplicación en la actualidad; les permite entender la evolución artística, participar de ella siguiendo los ejemplos de los artistas y conocer los materiales, técnicas y procedimientos creativos más relevantes, entendiendo por qué y cómo se usaron. Todo esto propicia que el alumnado los valore, los disfrute y abra su mente para aprender a elegir las técnicas y procesos adecuados a los proyectos y tareas que se vayan a desarrollar en el taller; y para encontrarles nuevas, personales y creativas formas de aplicación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Segunda competencia. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.

El proceso de creación artística solo puede ser apreciado en toda su dimensión cuando es vivenciado como un todo interconectado en diferentes fases, todas ellas imprescindibles. El conocimiento, experimentación y posterior aplicación consciente de estas diferentes fases a proyectos y ejercicios diversos, usando diferentes materiales y soportes, desarrolla en el alumno alumnado múltiples habilidades y destrezas y lo conduce hacia soluciones creativas de todo tipo. Este proceso enriquece su inteligencia emocional, predisponiéndolo para afrontar cada nuevo reto creativo desde una perspectiva positiva y abierta. Cuando este proceso se desarrolla en grupo, le enseña a valorar, respetar y compartir lo mejor de cada uno, para alcanzar soluciones cooperativas satisfactorias a las necesidades de trabajo planteadas.

Finalmente, conocer el proceso creativo ayuda a ver que la búsqueda de soluciones es tan importante, o más, que el resultado, que no siempre es inmediato, y le lleva a conocer sus ritmos interiores de creación. Así planteada, la búsqueda de soluciones plásticas se convierte en sí misma en un factor de desarrollo personal además de un recurso para lograr un fin.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4.

Tercera competencia. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.

Toda representación plástica se apoya en técnicas que posibiliten la investigación de muy diferentes soluciones creativas. La experimentación práctica conduce al alumnado a un proceso de reflexión empírico en el que busca dichas soluciones desde su propia visión y su bagaje personal y artístico. Para personalizar su forma de expresión, ayudará mucho al alumnado el tener un conocimiento de las diferentes técnicas pictóricas, del dibujo y la estampación, así como también de las relacionadas con la elaboración de formas en tres dimensiones. El conocimiento de estos aspectos aporta al alumnado la destreza y la libertad suficientes para poder abordar y plasmar sus ideas personales y expresar sus sentimientos con imaginación y creatividad. El adquirir estas destrezas posibilita que el alumnado ejercite la improvisación dentro de su proceso de búsqueda y pueda incorporar sus descubrimientos con soltura a las producciones propuestas, al tiempo que agudiza su sentido crítico y aumenta su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Cuarta competencia. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.

La práctica creativa requiere de una actitud investigadora y curiosa; pero también, de un conocimiento de distintos materiales y soportes y de un correcto

criterio de elección de los mismos. El alumnado, a través del conocimiento y la experimentación, decide qué materiales y procedimientos se adaptan mejor a sus objetivos. Sus elecciones le introducen de lleno en el proceso creativo, en sus dificultades y logros; ejercitando sus destrezas, su adaptabilidad y capacidad de respuesta ante las dificultades que van surgiendo y fomentando su capacidad crítica y autoevaluativa. En este proceso, la superación de las dificultades aumenta su confianza, y lo estimula y empuja hacia nuevos retos que se superarán en base a lo aprendido con anterioridad.

Es asimismo importante que el alumnado sea consciente del impacto que tiene sobre el medio ambiente la elección de materiales y técnicas; para incorporar a su sensibilidad creativa una mentalidad de uso responsable de los mismos, respetuoso con el planeta y compatible en todo momento con sus necesidades expresivas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.

Quinta competencia. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.

Las tecnologías digitales que se han impuesto en los últimos años permiten un acercamiento a las representaciones visuales complementario al ofrecido por las técnicas y procedimientos tradicionales. Los lenguajes audiovisuales se han beneficiado enormemente de estas tecnologías que han facilitado los procesos y han permitido un acercamiento más fácil a su uso por todo el mundo. El alumnado puede experimentar con ellos como nunca se había podido hacer antes gracias a los dispositivos que tienen en sus bolsillos. Buscar y probar las posibilidades constructivas y narrativas que nos ofrecen, tanto por sí mismas como en combinación con las demás técnicas, permitirá que el alumnado se enfrente a la creación con una nueva perspectiva para poder abordar otras áreas como el diseño, el cine o el net-art.

La manipulación para la transformación de la realidad en imágenes de todo tipo, o la manipulación de imágenes previas, se suma a los demás procesos como recurso creativo haciendo disfrutar al alumno con la elaboración de nuevas y variadas soluciones tan afines a la realidad digital que vive su generación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4.

Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas de la materia de Taller de Artes Plásticas.

	TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (optativa 3º ESO)																															
	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
CE 1	X	X			X	X								X												X				X	X		
CE 2	X									X	X			X	X				X		X			X						X				X

CE 3														X				X			X		X		X				X			X	X
CE 4										X								X			X	X				X	X		X				X
CE 5	X										X	X		X	X			X	X			X								X			X	X

Criterios de Evaluación e indicadores de logro de la materia de Taller de Artes Plásticas.

Competencia específica 1

1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)

1.1.1. Conocer materiales y técnicas gráfico-plásticas.

1.1.2. Encajar formas sencillas atendiendo a su proporción

1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)

1.2.1. Representar utilizando el claroscuro de sólidos básicos: prismas, esferas, conos y cilindros.

1.2.1. Experimentar el claroscuro en papeles de con diferentes colores y texturas.

Competencia específica 2

2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)

2.1.1. Realizar bocetos con diferentes técnicas gráficas de objetos del entorno.

2.1.2. Estudiar las fases del proceso para la creación de un mural o grafiti

2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)

2.2.1. Realizar formas bidimensionales de manera individual y experimentar con una composición formada por pequeños grupos de cuatro o cinco.

2.2.2. Realizar formas tridimensionales de manera individual y experimentar con el ensamblaje de forma conjunta.

Competencia específica 3

3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)

3.1.1. Utilizar y probar diferentes técnicas pictóricas.

3.1.2. Aplicar tintas planas cromáticas a un diseño sencillo.

3.2 Conocer las principales técnicas de representaciones bidimensionales y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la

autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)
3.2.1. Elaborar composiciones volumétricas a partir de una estructura bidimensional.
3.2.2. Proyectar y construir un sólido tridimensional sencillo.

Competencia específica 4

4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)
4.1.1. Realizar estudios tridimensionales labrando pastillas de jabón
4.1.2. Utilizar cartón reciclado para la construcción de cubos, prisma, pirámide y cilindro.
4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)
4.2.1. Realizar fotografías encuadradas y enfocadas de los productos artísticos.
4.2.2. Reflexiona sobre el proceso creativo a partir de las fotografías tomadas a los productos artísticos.

Competencia específica 5

5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)
5.1.1. Utilizar fotografías y videos que registren el proceso creativo
5.1.2. Encuadrar y enfocar fotografías.
5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)
5.2.1. Exponer fotografías conjuntamente de los procesos creativos
5.2.2. Contar con imágenes fotográficas el proceso creativo.

Contenidos de la materia de Taller de Artes Plásticas.

A. El proyecto creativo.

- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- Estrategias y técnicas creativas.
- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.
- Acabado y conservación de las obras.
- Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

B. Técnicas de expresión bidimensionales.

- Soportes. Tipos.
- El papel como soporte y material. Aplicaciones
- Técnicas de dibujo
- Encajado, proporción y técnicas de medida.
- Luces y sombras.
- Técnicas de pintura.
- Técnicas mixtas.
- Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- La comunicación visual y el diseño.
- Las formas básicas del diseño.
- Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

C. Técnicas de expresión tridimensionales.

- Soportes. Tipos.
- Herramientas y utensilios.
- El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones
- Taller del escultor.
- Técnicas aditivas básicas.
- Técnicas sustractivas básicas.
- Técnicas de ensamblaje básicas.
- Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.
- Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.
- Maquetas.
- Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.
- Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.
- El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.
- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.

D. Técnicas digitales aplicables para la expresión artística.

- Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.
- La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles.
- Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.
- Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.
- Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.
- Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.
- Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.
- Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
- Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.

Secuencia de unidades temporales de programación para la materia de Taller de Artes Plásticas. 3º ESO.

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (optativa) – 3º ESO		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	El proceso creativo. Técnicas y materiales	4
	Los soportes	2
	Técnicas de dibujo. Encajado y proporción.	10
	Claroscuro	9
Segundo trimestre	Técnicas pictóricas	10
	Diseño bidimensional. El diseño	8
	Diseño tridimensional	7
Tercer trimestre	La fotografía	15
	Técnicas digitales aplicadas a la expresión artística.	5

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Taller de Artes Plásticas.

3º ESO TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

BLOQUES		Unidades didácticas	Indicadores de logro					Criterios evaluación	Criterios de calificación
1	1	El proceso creativo. Técnicas y materiales.	1.1.1.					1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			2.1.1.	2.1.2.				2.1	
			4.2.2.					4.2	
			5.1.1.					5.1	
			5.2.1	5.2.2.				5.2	
2	2	Los soportes.	2.1.2.					2.1	
	3	Técnicas de dibujo. Encajado y proporción.	1.1.2.					1.1	
	4	Claroscuro	1.2.1.	1.2.2.				1.2	
	5	Técnicas pictóricas	2.1.2.					2.1	
			3.1.1.	3.1.2.				3.1	
3	6	Diseño bidimensional. El diseño	2.2.1.					2.2	
	7	Diseño tridimensional	2.2.2.					2.2	
			3.2.1.	3.2.2.				3.2	
			4.1.1.	4.1.2.				4.1	
4	8	La fotografía	4.2.1.	4.2.2.				4.2	
			5.1.1.	5.1.2.				5.1	
			5.2.1.	5.2.2.				5.2	
	9	Técnicas digitales aplicadas a la expresión artística.	4.2.1.	4.2.2.				4.2	
			5.1.1.	5.1.2.				5.1	
			5.2.1.	5.2.2.				5.2	

Instrumentos de evaluación:

Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Cuando alguno de los instrumentos de evaluación no se haya empleado en alguna de las evaluaciones su peso pasará automáticamente al instrumento de evaluación que mejor permita evaluar las competencias del alumno.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:

— Asistencia obligatoria a clase. Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.

Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:

— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.

— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del dibujo.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos se entregarán dentro de los plazos que se establecen. Fuera de las fecha límites que se establezcan durante el curso no se recogerá ningún trabajo. Las fechas límites se harán públicas durante la clase y también se publicarán en el aula virtual.

Porfolio.

El alumno será el responsable de custodiar todas sus producciones desde el inicio al final de curso. Pudiendo el profesor encargado de la materia requerirle al alumno parte o todas las producciones realizadas durante el curso.

El porfolio del alumno será uno de los instrumentos de evaluación que pueda permitir ratificar o comprobar en su caso el logro de las competencias del alumno.

El porfolio de los trabajos del curso podrá suponer hasta un punto sobre la calificación final del alumno.

El porfolio del alumno será uno de los instrumentos de evaluación que pueda permitir ratificar o cambiar en su caso el logro de las competencias del alumno.

El porfolio de los trabajos del curso podrá suponer hasta un punto sobre la calificación final del alumno

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio) *El portfolio se podrá valorar al final de cada una de las evaluaciones o a final de curso con el fin de ratificar o cambiar la valoración del logro de las competencias del alumno.*	**10** %
— Producciones individuales del alumno (gráficas, orales, escritas).	**90** %
A partir de los criterios de evaluación se obtendrán las calificaciones parciales y la calificación final de curso. Los resultados de cada una de las evaluaciones y la final se expresarán con los términos «Insuficiente», para las calificaciones negativas y «Suficiente», «Bien», «Notable», o «Sobresaliente», para las calificaciones positivas.	

(volver a índice)

EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)

Conceptualización y características de la materia de Expresión Artística.

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas grafico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa.

La materia Expresión Artística tiene como finalidad desarrollar en el alumnado unas capacidades expresivas, perceptivas y estéticas que darán lugar a una comprensión más real y crítica de su entorno, además de que adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motriz; así como prepararles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos.

Ayudará en este proceso el conocimiento de lenguajes visuales y audiovisuales que se traducirá en el desarrollo de un pensamiento creador a partir de procesos cognitivos, emocionales y afectivos que, por otro lado, están relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 vinculados con aspectos de dimensión social y de sostenibilidad.

Contribución de la materia de Expresión Artística al logro de los objetivos de etapa.

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

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinaridad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa.

Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos.

Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística.

Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

Contribución de la materia de Expresión Artística al desarrollo de las competencias clave.

La materia de Expresión Artística contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística CCL. Se introduce en esta materia para que el alumnado sepa expresar con coherencia, de forma oral y escrita, procesos y contenidos que le permita interacciones comunicativas con actitud reflexiva y crítica.

Competencia plurilingüe CP. En la actualidad es muy común que la terminología en los estilos y técnicas artísticas se expresen en diferentes idiomas. Su uso eficaz ampliará el repertorio lingüístico para una transferencia comunicativa completa.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería STEM. Permitirá plantear interrogantes e hipótesis a través de la experimentación y la indagación en los procesos creativos con los que elaborar y evaluar producciones propias o en grupo.

Competencia digita CD. Es de vital importancia en el desarrollo de destrezas básicas la utilización de herramientas digitales y fuentes de información

fidedignas que sirvan para adquirir conocimientos con sentido crítico en los diferentes procesos de creación artística en los que sea vea inmerso.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA. La regulación de las emociones y el fortalecimiento de la motivación son aspectos indispensables para la gestión de los retos. Indispensable también asumir la importancia de los diferentes enfoques y perspectivas que incorpora el resto del alumnado para la obtención de aprendizajes y conclusiones relevante.

Competencia ciudadana CC. En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante detenerse en la contribución de las responsabilidades que, en este caso el alumnado, debe de asumir en materia de deberes y derechos, en la práctica de la tolerancia y la solidaridad entre personas y grupos, más cuando uno de los rasgos que caracterizan a esta materia es.

Competencia emprendedora CE. El desarrollo de las destrezas irá supeditado al descubrimiento de nuevas oportunidades utilizando los conocimientos específicos que permitan generar producciones obtenidas por medio de la confianza.

Competencia en conciencia y expresiones culturales CCEC. La práctica artística introduce al alumnado en un verdadero proceso de indagación en el desarrollo de sus habilidades manuales, al mismo tiempo que introduce la relación cerebro-mano que se fortalecerá a medida que se desarrollen y consoliden los hábitos con la disciplina y trabajo necesarios para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y desarrollo personal. Este permanente desarrollo, cognitivo y emocional, conducirá a un fortalecimiento de la sensibilidad hacia la apreciación de la creación y la comprensión de los lenguajes de las distintas manifestaciones artísticas para su valoración, respeto y conservación.

Competencias específicas en la materia de Expresión Artística.

En el caso de la materia Expresión Artística se disponen cuatro competencias específicas interrelacionadas entre sí.

Algunas de estas competencias hacen que el alumno analice y aprecie las técnicas artísticas como herramientas de conocimiento y expresión del ser humano a lo largo de la historia y conozca la pluralidad de sus recursos aplicables a las diferentes disciplinas artísticas, del diseño y la imagen digital.

Otras aportan la parte investigadora, experimentadora y práctica al alumnado; de forma que también él pueda utilizar el arte como un lenguaje con el que representar la realidad que le rodea, o su necesidad interior de comunicación, reinventando ambas según su propia visión personal enriquecida con una sensibilidad estética abierta hacia las obras propias o las de los demás; dotándolo de las destrezas y técnicas necesarias para desarrollar con solvencia proyectos en diferentes ámbitos creativos.

Primera competencia. 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 el alumnado tiene 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 transmitido a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Segunda competencia. 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: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Tercera competencia. 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 grafico-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, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Cuarta competencia. 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, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

Descriptores operativos de cada una de las competencias y su relación con las competencias específicas de la materia de Expresión Artística.

	EXPRESIÓN ARTÍSTICA (optativa 4º ESO)																															
	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
CE 1	X	X	X					X						X	X						X			X		X					X	X		
CE 2											X				X				X			X		X		X				X			X	X
CE 3															X	X		X	X		X	X				X				X			X	X
CE 4	X								X		X			X		X		X	X		X	X	X				X			X			X	X

Criterios de Evaluación e indicadores de logro de la materia de Expresión Artística.

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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).

1.1.1. Analizar la composición en obras clásicas de la historia del arte atendiendo a las leyes compositivas, ritmo y color. Descubrir la aplicación de la proporción áurea en los diferentes periodos artísticos.

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. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).

1.2.1. Distingue y reflexiona sobre la gran variedad de referentes artísticos.

1.2.2. Relaciona obras artísticas de épocas pasadas con obras contemporáneas.

1.3. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del res-

peto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).
1.3.1. Valora y respeta el patrimonio artístico y cultural.
1.3.2. Expresa por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León

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. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).
2.1.1. Los efectos del gesto en la línea. La línea como generadora de texturas gráficas.
2.1.2. Utilizar el valor expresivo de la línea en composiciones figurativas, así como la creación de texturas gráficas utilizando la línea.
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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).
2.2.1. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y/o húmedas.
2.2.2. Componer utilizando esquemas cromáticos de armonía, de contraste y de contraste armónico.
2.3. Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).
2.3.1. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

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, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).
3.1.1. Conocer los tipos de planos empleados en la fotografía y en el cine.
3.1.2. Reconocer los diferentes ángulos y movimientos de cámara.
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. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).
3.2.1. Realizar storyboards sencillos en los que se empleen diferentes tipos de plano y ángulos de cámara.
3.2.2. Realizar un guion para una tira con tres o cinco fotogramas para realizar una animación.

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. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).
4.1.1. Realizar cuadriláteros y polígonos.
4.1.2. Tangencias y enlaces. Aplicación al diseño.
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. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).
4.2.1. Explica los procesos de tu proyecto artístico, al resto de compañeros.
4.2.2. Critica de forma productiva el trabajo del resto de compañeros y propone ideas de mejora en futuros trabajos.
4.2.3. Acepta las críticas productivas que le proponen sus compañeros como el docente, sirviéndole como aprendizaje y avance para futuros trabajos.
4.3. Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).
4.3.1. Aplica los conocimientos de dibujo técnico a un proyecto artístico.
4.3.2. Entiende la importancia que tiene la geometría y los sistemas de representación en sus proyectos y expresiones artísticas.
4.4. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).
4.4.1. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
4.4.2. Valora la aplicación de los conocimientos y materiales vistos en esta asignatura, en estudios académicos futuros.

Contenidos de la materia de Expresión Artística.

A. 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.
- 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.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones cultural y social de la imagen a lo largo de la historia.
- Color y composición.

- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- El cómic. Elementos y elaboración.
- 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. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. 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.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

- Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.
- Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Descriptores operativos para las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Taller de Artes Plásticas y Expresión Artística.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna bebe haber adquirido las siguientes competencias.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

CCL1. 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.

CCL2. 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.

CCL3. 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.

CCL5. 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.

Competencia plurilingüe (CP)

CP1. 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.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

STEM1. 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.

STEM2. 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.

STEM3. 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.

STEM4. 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.

Competencia digital (CD)

CD1. 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.

CD2. 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.

CD3. 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.

CD5. 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.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

CPSAA1. 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.

CPSAA3. 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.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)

CC1. 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.

CC2. 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.

CC3. 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.

CC4. 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.

Competencia emprendedora (CE)

CE1. 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.

CE3. 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.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

CCEC1. 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.

CCEC2. 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.

CCEC3. 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.

CCEC4. 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.

Secuencia de unidades temporales de programación en Expresión Artística 4º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA – 4º ESO		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	El Dibujo Técnico en la comunicación visual.	1
	Publicidad. Diseño cartel violencia género.	8
	Proyecto navideño.	10
Segundo trimestre	Diseño de una imagen corporativa.	12
	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación	8
	El color y composición.	1
Tercer trimestre	Técnicas gráfico-plásticas en el ámbito del diseño.	8
	Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	10

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Expresión Artística en 4º ESO

4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA											
BLOQUES	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**					**Criterios evaluación**	**Criterios de calificación**		
C	1	El Dibujo Técnico en la comunicación visual.	1.1.1.					1.1	El peso dado en la		
			1.3.1.	1.3.2.				1.3			
A, C	2	Publicidad. Diseño cartel violencia género.	1.2.1.	1.2.2.				1.2			

			2.2.1.	2.2.2.				2.2	
A	3	Proyecto navideño.	2.1.1.	2.1.2.				2.1	
			4.1.1.	4.1.2.				4.1	
			4.3.1.					4.3	
B, C	4	Diseño de una imagen corporativa.	4.2.1	4.2.2	4.2.3.			4.2	
			4.3.1.	4.3.2.				4.3	
B, C	5	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación	2.3.1.					2.3	
			3.1.2	3.1.2				3.1	
			3.2.1.	3.2.2.				3.2	
			4.4.1	4.4.2.				4.4.	
B	6	El color y composición.	2.2.1.	2.2.2.				2.2	
			3.1.1	3.1.2.				3.1	
A	7	Técnicas gráfico-plásticas en el ámbito del diseño.	2.2.1.	2.2.2.				2.2	
B	8	Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	3.2.1.	3.2.2.				3.2	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN En 4º ESO se tendrán en cuenta los siguientes criterios de calificación en relación con cada instrumento:

Instrumentos de evaluación	**Aspectos a valorar**
Asistencia y puntualidad. Participación y actitud. Aportación de ideas y soluciones.	**Guía de observación 10%**
Búsqueda de ideas, organización y planificación del trabajo. Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo. Cumplimiento de plazos de entrega.	**Portfolio / Proyecto 60%**
Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo.	**Prueba escrita 20%** **(si fuera necesaria, de lo contrario se sumaría su porcentaje al portfolio/ proyecto ponderando esta parte un 80%)**
Adquisición de conceptos mediante comprensión y razonamiento. Uso del lenguaje apropiado y riguroso.	**Prueba oral 10%**

NOTA FINAL DEL CURSO
La nota final del curso corresponderá a la media de las tres evaluaciones debiendo tener una nota mínima de 5 en cada trimestre. Se tendrá en cuenta la evolución y actitud del alumno a lo largo del curso

(volver a índice)

RECOMENDACIONES, DISPOSICIONES Y ANEXOS ESO.

Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde las materias.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Proyecto de Decreto de currículo, en todas las materias se trabajarán:

—La comprensión lectora.
—La expresión oral y escrita.
—La comunicación audiovisual.
—La competencia digital.
—El emprendimiento social y empresarial.
—El fomento del espíritu crítico y científico.

—La educación emocional y en valores.
—La igualdad de género.
—La creatividad.
—Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
—Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
Y se fomentarán:
—La educación para la salud.
—La formación estética.
—La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
—El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

EPVA 1º ESO

CONTENIDOS TRANSVERSALES	CE1			CE2			CE3			CE4			CE5			CE6			CE7			CE8		
	1	2	3	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
Comprensión lectora		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x		x	
Expresión oral y escrita	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x
Comunicación audiovisual			x		x		x	x			x	x	x	x			x	x	x	x		x	x	x
Competencia digital												x				x	x	x	x	x		x		x
Emprendimiento social y empresarial												x		x		x	x	x			x	x		x
Fomento del espíritu crítico y científico	x			x	x	x		x	x	x	x		x	x	x	x	x				x		x	x
Educación emocional y en valores	x			x		x			x					x	x						x			
Igualdad de género	x			x	x				x	x				x	x						x		x	
Creatividad			x				x				x			x		x	x		x	x		x		x
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable												x				x	x	x	x	x		x		x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación para la salud																						x		
Formación estética	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x		x
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable																						x	x	x
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

EPVA 3º ESO

CONTENIDOS TRANSVERSALES	CE 1			CE 2			CE 3			CE 4			CE 5			CE 6			CE 7			CE 8		
	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	4	1	2	3
Comprensión lectora	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Expresión oral y escrita	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Comunicación audiovisual				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x			x	x	x
Competencia digital				x	x	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x		x	x	x	x	x	x	x
Emprendimiento social y empresarial			x		x			x				x	x		x			x	x			x		x
Fomento del espíritu crítico y científico	x	x	x		x	x	x	x		x	x				x	x	x	x	x				x	x
Educación emocional y en valores		x	x			x	x	x								x								
Igualdad de género	x	x			x	x	x	x		x		x			x	x								
Creatividad		x		x			x						x	x	x	x		x						

Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x						x	x	x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación para la salud														x										
Formación estética	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	x	x	x	x	x	x	x	x		x		x		x	x	x	x	x	x			x	x	x
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

TALLER DE ARTES PLASTICAS 3º ESO (optativa)										
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE 1**		**CE 2**		**CE 3**		**CE 4**		**CE 5**	
	1	**2**	**1**	**2**	**1**	**2**	**1**	**2**	**1**	**2**
Comprensión lectora	X	x	x	x	x				x	x
Expresión oral y escrita	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Comunicación audiovisual		x			x	x	x		x	x
Competencia digital		x								
Emprendimiento social y empresarial			x	x	x	x	x	x	x	x
Fomento del espíritu crítico y científico	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación emocional y en valores	X	x	x	x				x	x	x
Igualdad de género	X	x	x	x				x		x
Creatividad		x	x	x	x	x	x	x	x	x
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable		x								x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación para la salud							x			x
Formación estética	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable							x	x	x	x
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	X	x	x	x	x	x	x	x	x	x

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO (optativa)												
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE 1**			**CE 2**			**CE 3**			**CE 4**		
	1	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**	**1**	**2**	**1**	**2**	**3**	**4**
Comprensión lectora	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x
Expresión oral y escrita	x	x	x	x	x	X	x	x				x
Comunicación audiovisual						X	x	x				x
Competencia digital	x	x	x			X	x	x				x
Emprendimiento social y empresarial						X	x	x				x
Fomento del espíritu crítico y científico	x	x	x			X	x	x				x
Educación emocional y en valores	x	x	x			X	x	x				x
Igualdad de género	x		x	x			X	x	x			x
Creatividad			x	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable	x						X	x	x			x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x		x	x			X	x	x			x
Educación para la salud				x			X					x
Formación estética	x		x	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable				x			X					x
Respeto mutuo y la cooperación entre iguales	x		x	x			X	x	x			x

Metodología didáctica.

El desarrollo y aprendizaje se realizará a través de los procedimientos, instrumentación y técnicas, enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental y creativo sin olvidar el grado de madurez del alumnado.

La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos: comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal. Haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados, utilizando recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado, valorando los procesos de reflexión y análisis crítico-vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas. Estableciendo relaciones y transfiriendo los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

Para trabajar adecuadamente en cada materia se hace necesario utilizar sistemáticamente un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como pueden ser libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, junto a otros que posibiliten la consulta, la reflexión y el debate. Así como todas las posibilidades de uso y de trabajo que ofrecen tecnologías más actuales como son los medios informáticos, dispositivos móviles o los recursos que ofrece la web.

En las prácticas artísticas son muchos los materiales y utensilios que pueden utilizarse. Se trata tanto de recursos que se emplean para el dibujo, pintura, materiales reciclados y materiales recogidos, entre otros. Es por este motivo que resulta casi imprescindible contar con un aula específica; que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben utilizarse.

Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo y el entorno urbano o natural. Los planteamientos de trabajo en el aula serán “abiertos” es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

En general, el agrupamiento heterogéneo y variado es el más indicado para facilitar la interacción e integración del alumnado y favorece la atención a la diversidad que se da en el grupo adaptándose a la naturaleza de las diferentes situaciones de aprendizaje.

En cuanto a los estilos de enseñanza, se emplearán aquellos en los que el alumnado tenga un rol activo y participativo y que se reflejará en la toma decisiones referidas tanto a la organización de las actividades, como a su desarrollo, e incluso a la propia evaluación. El enfoque comunicativo será imprescindible para el desarrollo y adquisición de las competencias clave y de las específicas de la materia.

En cuanto a las estrategias más relevantes para promover el aprendizaje del alumnado se utilizará el aprendizaje interactivo, el aprendizaje cooperativo y el autoaprendizaje. Las técnicas a emplear para implementar las estrategias serán motivadoras, activas, participativas y adecuadas al tipo de alumnado y contexto, al contenido a trabajar y a la distribución de espacios y tiempos.

En cuanto a los tipos de agrupamientos, serán variados dependiendo de las actividades, tareas... que se vayan a desarrollar: individuales, ya que reforzarán el trabajo autónomo y la autorregulación del aprendizaje; en parejas o en pequeño grupo, ya que facilitarán el desarrollo de situaciones comunicativas y

fomentarán el trabajo cooperativo y colaborativo, además de actitudes de respeto hacia los demás; en gran grupo, para fomentar el respeto e interés por opiniones diferentes y el respeto del turno de palabra.

En cuanto a la organización de tiempos y espacios, será flexible, dinámica y atenderá al tipo de actividad a desarrollar. El entorno de aprendizaje favorecerá la confianza personal para que aumenten las garantías de adquisición de las competencias del alumnado. Además, los espacios serán diversos y enriquecedores y favorecerán el aprendizaje de la lengua extranjera por parte del alumnado. En cuanto a los espacios serán tanto físicos como digitales. Los espacios físicos favorecerán la interacción, investigación, experimentación... Los espacios digitales se utilizarán para la creación de productos tales como logotipos, ilustraciones, fotomontajes..., búsqueda de información. Por otra parte, los tiempos respetarán la diversidad del aula y los diferentes ritmos de aprendizaje y ajustarse a las diferentes actividades, tareas o situaciones de aprendizaje.

Concreción de proyectos significativos.

Al objeto de fomentar la integración de las competencias y contribuir a su desarrollo, se realizarán proyectos significativos y relevantes que contribuyan a: la resolución colaborativa de problemas, reforzar la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

1º ESO				
Título: Sonia Delaunay				
Contextualización: Mujeres en el arte				
Resumen: A partir de las composiciones geométricas de Sonia Delaunay utilizar el compás para experimentar con la circunferencia en el espacio. Utilizar el color para enriquecer las composiciones.				
Temporalización: 3 sesisiones en el primer trimestre				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa
CE. 1	1.2	1.2.1.	CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2	b, c, k ,l
CE. 5	5.1.	5.1.2.	CCL2, CD5, CPSAA4	b, c, k ,l
Contenidos de la materia			Contenidos de carácter transversal	
Las formas geométricas en el arte			Igualdad de género. Creatividad	
Aprendizaje interdisciplinar:				

3ºESO				
Título: Módulos de Escher				
Contextualización: Exposición en el aula				
Resumen: Realizar redes sencillas a partir del cuadrado aplicando la sustracción y la adición				
Temporalización: 3 sesiones en el segundo trimestre				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa

CE. 7	7.3	7.3.6.	STEM1, STEM4, CD5, CCEC4	b, e, f, l
CE. 5	5.2	5.2.2.	STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	b, e, f, l

Contenidos de la materia	Contenidos de carácter transversal
Las formas geométricas en el arte El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares. Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares	Emprendimiento social y empresarial. Creatividad Formación estética
Aprendizaje interdisciplinar	

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (3ºESO)				
Título: Esculturas de cartón reciclado				
Contextualización: Exposición en el aula				
Resumen: Realizar formas tridimensionales de manera individual y experimentar con el ensamblaje de forma conjunta.				
Temporalización: 3 sesiones en el segundo trimestre				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa
CE. 2	2.2.	2.2.2	STEM2, CD1, CPSAA3, CE3	b, e, f, l

Contenidos de la materia	Contenidos de carácter transversal
- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. - Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible. - Técnicas de ensamblaje básicas.	Emprendimiento social y empresarial. Creatividad Formación estética
Aprendizaje interdisciplinar	

4ºESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA				
Título: Animación tradicional				
Contextualización: Difusión en canales educativos				
Resumen: Realizar un guion para una tira con tres o cinco fotogramas para realizar una animación				
Temporalización: 3 sesiones en el segundo trimestre				
Fundamentación curricular				
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptores operativos	Objetivos de etapa
CE. 3	3.2.	3.2.2	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	b, e, f, l

Contenidos de la materia	Contenidos de carácter transversal

- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos. - Técnicas básicas de animación.	Emprendimiento social y empresarial. Creatividad Formación estética
Aprendizaje interdisciplinar	

Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Materiales de desarrollo curricular

— 1 Impresos

Libros de texto:

Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 1º Curso					
Comunes	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual I - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-639-4

Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 3º Curso					
Optativas	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual II - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-641-7

Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Diversificación Curricular | 3º Curso					
Optativas	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual II - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-641-7

Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 4º Curso					
Específicas / LCA	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	LA - Educacion plastica y Audiovisual Graphos C	McGraw-Hill Interamericana de España S.L.	9788448610319

Bachillerato | Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño | Ordinario | 1º Curso					
Modalidad Vinculada	[DA1] - Dibujo Artístico I	LT	Dibujo artistico. 1.Bachillerato	McGraw-Hill Interamericana de España S.L.	9788448146818

Bachillerato | Bachillerato de Artes | Ordinario | Primer Curso					
Modalidad	[CUA1] - Cultura Audiovisual I	LT	CULTURA AUDIOVISUAL 1 LOMLOE	Ediciones Paraninfo S.A.	9788413661087

Materiales elaborados por el departamento:

Curso	Descripción	Localización
1º EPVA	Durante el curso 2023-2024 se irán elaborando un banco de actividades en formato digital por el Departamento de Artes Plásticas de todas las materias que se imparten.	
3º EPVA		
3º Taller Artes Plásticas		
4º Expresión Artística		
1º BCH Proyectos Artísticos		
1º BCH Volumen		
1º BCH Dibujo Técnico Aplicado Artes Plásticas y Diseño I		
1º BCH Cultura Audiovisual		
1º BCH Dibujo Artístico I		
1º BCH Dibujo Técnico I		
2º BCH Dibujo Técnico II		
2º BCH Fundamentos Artísticos		
2º BCH Dibujo Artístico II		
2º BCH Dibujo Técnico Aplicado Artes Plásticas y Diseño II		
2º BCH Diseño		
2º BCH Técnicas de expresion gráfico-plásticas.		

Digitales e informáticos.

Plataforma digital del centro: EDUCACYL. Portal de Educación. IES GIL Y CARRASCO. Aulas virtuales.

Recursos de desarrollo curricular

— Digitales e informáticos

-Ordenador Departamento

Concreción de planes, programas y proyectos del Centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Planes	Cursos	Descripción
Plan de Lectura	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Lectura de textos relacionados con las artes plásticas.
Plan de Convivencia	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. —Practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad en-tre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo
Plan de Acción Tutorial	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—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, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
Plan de Atención a la Diversidad	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Respetar las diferencias. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación.
Plan de Contingencia	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	— —
Plan de Digitalización	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Mejorar las posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos
Plan de Prevención y Control del Absentismo Escolar	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Control exhaustivo de la asistencia a clase y colaboración estrecha con tutor, jefatura de estudios y familia.
Plan de Acogida	ESO: 1º, 3º y 4º	—Presentación de la materia durante las dos primeras sesiones y toma de contacto.
	BCH: 1º, 2º Ciencias	— Presentación de la materia e información de estudios posteriores.
	BCH: 1º, 2º Artes	—Recibimiento en salón de actos del centro al inicio de curso para explicar las particularidades del Bachillerato de Artes.

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación (en este caso evaluación del alumnado) son los criterios de evaluación (y los posibles indicadores de logro en los que se desglosen), las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores. Estos responden a la cuestión de ¿qué evaluar?, ¿cómo evaluar?, ¿cuándo evaluar? y ¿quién

evalúa? El quinto elemento hace referencia a la calificación de los aprendizajes del alumnado.

En el artículo 21 del Proyecto de Decreto de currículo se establecen las particularidades de dichos elementos.

En cuanto al qué evaluar, se señala que la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en el perfil de salida. No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia o ámbito, serán los criterios de evaluación.

Con respecto al cómo, se indica que las técnicas a emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado, para lo que habrá que emplear instrumentos variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que se planteen. En todas las materias se incluirán pruebas orales de evaluación.

En relación con el cuándo, se indica que las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En cuanto al quién, se determina que, en los procedimientos de evaluación, el docente buscará la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales.

Y, por último, se señala que las calificaciones de cada materia serán decididas por el profesor correspondiente, a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación establecidos en la programación didáctica, teniendo presente, en su caso, las medidas adoptadas en materia de atención a la diversidad. El proceso de valoración y calificación de los criterios de evaluación será único, y permitirá obtener de forma simultánea la calificación de cada materia o, en su caso, ámbito y de cada competencia clave.

Por otra parte, el anexo II.B del citado Proyecto de Decreto determina que la evaluación será continua, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado. En este sentido, se señala que el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación. A partir de ellos, y según las situaciones de evaluación que diseñen, deberán desglosarlos en indicadores de logro, los cuales permitirán, dado su carácter más concreto una mejor observación de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores el docente podrá incorporar otros aspectos a evaluar (contenidos propios, contenidos transversales u otros aprendizajes competenciales), más allá del principal referente que será el criterio de evaluación.

Además, se indica que las técnicas de evaluación o procedimientos de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variados para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas, en las que el alumnado pueda mostrar el grado de adquisición de las competencias; propondrán situaciones de aprendizaje de carácter funcional que permitan la activación de los conocimientos y estrategias de resolución de situaciones-problema; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al

alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Su planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación.

Evaluación de los aprendizajes para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

RESOLUCIÓN de 17 de agosto de 2009, de la Dirección General de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa.

Art 2.1. Se entiende por adaptación curricular significativa toda modificación realizada en los elementos considerados preceptivos del currículo, entendiendo por éstos los objetivos, contenidos y criterios de evaluación establecidos en las áreas y materias de cada una de las enseñanzas y etapas educativas especiales que pueda presentar el alumno a lo largo de su escolaridad; además, podrá afectar a otros aspectos curriculares, como la temporalización, la metodología, las técnicas e instrumentos de evaluación y otros aspectos organizativos.

Art 2.3. Las adaptaciones curriculares se elaborarán exclusivamente para el alumnado con necesidades educativas especiales.

Art 4.1 y 4.3 Las adaptaciones curriculares significativas se elaborarán y comenzarán a aplicarse en el primer trimestre del curso escolar.

La elaboración y la aplicación de las adaptaciones curriculares significativas será realizada por el profesorado que atiende al alumno y que imparte las áreas o materias objeto de adaptación curricular, bajo la coordinación del tutor, con la colaboración del profesorado que ejerce funciones de apoyo específico y el asesoramiento del orientador que atiende el centro.

Art 5.1 Por regla general, la duración de las adaptaciones curriculares significativas, salvo que haya una modificación en las condiciones personales y escolares del alumno, de acuerdo al informe psicopedagógico, será de un curso académico.

— El profesorado realizará el punto 6 del Documento Individual de Adaptación Curricular significativa (DIAC).

— Se realizará seguimiento de la adaptación curricular de forma trimestral en las sesiones de evaluación y se elaborará el documento informativo que se entregará a las familias

— Antes de cada evaluación, el tutor junto con la especialista de pedagogía terapéutica trabajará dicho documento para llevar una propuesta a la sesión de evaluación trimestral que se coevaluará en la sesión de evaluación para trasladar la información a las familias.

— Al finalizar el curso, se realizarán las propuestas curriculares para el próximo curso académico.

— Evaluación de las adaptaciones curriculares significativas según el DIAC-punto 6.

Derecho del alumnado a una evaluación objetiva.

Además, en virtud de lo establecido en el artículo sexto.3.c) de la Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación, todo el

alumnado tiene derecho a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. A tal fin, este Departamento Didáctico podrá supervisar las actividades de enseñanza-aprendizaje del alumno en cualquier momento del curso escolar. **Para ello es obligatorio que el alumno conserve todas sus actividades de enseñanza aprendizaje hasta la finalización del curso.**

Recuperación de evaluaciones suspensas.

El alumno que no haya superado la evaluación tendrá que presentar de nuevo aquellas actividades de enseñanza-aprendizaje que no cumplan el grado de consecución de los criterios de evaluación vinculados con las competencias específicas de EPVA.

Será cada docente quien de acuerdo a lo planificado en su programación de aula establezca la temporalización de estas situaciones de aprendizaje para aquellos alumnos que no han alcanzado determinadas competencias específicas.

La evaluación del alumno irá asociada a los criterios de evaluación, los indicadores de logro y a los contenidos con los que se asocian.

En el caso de que el alumno suspendiera las tres evaluaciones por no haber adquirido las competencias específicas se calculará la media aritmética de la nota otorgada al dossier final (que deberá contener todas las láminas del curso incluidas las no entregadas en su momento), y la nota del examen final que versará sobre los indicadores de logro vinculados a las competencias específicas de la materia.

Planificación de actividades después de la 3º evaluación y el final de curso ESO

Marco normativo:

—Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

—Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, 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.

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

Diferenciamos dos grupos:

A) Alumnos que han adquirido las competencias clave para superar la materia según consta en la Programación del Departamento del curso actual.

— Realización de propuestas individuales o en grupo que consoliden o profundicen en los estándares y competencias del curso.

— El profesor de la materia y nivel será el encargado de diseñar y establecer las actividades para este periodo y que vayan encaminadas a la consolidación o profundización de las competencias clave del curso.

—Criterios de calificación:

Se realizarán obligatoriamente todas y cada una de las actividades que se propongan en este periodo lectivo.

En el caso de que el alumno no realice o dificulte la realización de las actividades, será el profesor encargado de la materia quien determine las actuaciones pertinentes: informar a padres, tutor, jefatura de estudios...

En ningún caso se puede suspender al alumno por la no realización u obstaculización en la realización de las actividades.

La realización de las actividades y la mejora en la adquisición de las competencias clave podrá suponer hasta un punto que se sumaría a la calificación obtenida por el alumno durante las tres evaluaciones.

B) Alumnos que no han adquirido las competencias clave para aprobar la materia según consta en la Programación del Departamento del curso actual.

— Realización de propuestas individuales o en grupo que repasen o profundicen en los estándares y competencias del curso.

— El profesor de la materia y nivel será el encargado de diseñar y establecer las actividades para este periodo y que vayan encaminadas a la adquisición de las competencias clave del curso.

— Criterios de calificación:

Se realizarán obligatoriamente todas y cada una de las actividades que se propongan en este periodo lectivo.

En el caso de que el alumno no realice o dificulte la realización de las actividades, será el profesor encargado de la materia quien determine las actuaciones pertinentes: informar a padres, tutor, jefatura de estudios...

El diseño y la realización de estas actividades estarán encaminados a que aquellos alumnos que tengan un nivel competencial bajo consigan los objetivos establecidos para el curso y el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia.

Para los alumnos que tengan un nivel competencial muy bajo se diseñaran actividades que favorezcan el progreso del alumno o alumna.

Los criterios de calificación vienen referenciados en esta programación y especificados en indicadores de logro que son sobre los que se calificará al alumno.

Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Planes de Refuerzo y recuperación

Para los alumnos que promocionan o no promocionan sin haber superado las materias de:

— Educación Plástica Visual y Audiovisual.

— Taller de Artes Plásticas 3º ESO.

— Expresión Artística 4º ESO.

Se diseñan actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno con el objetivo de la adquisición de las competencias clave. Las producciones gráficas individuales del alumno servirán de indicador para ver su evolución.

1 º ESO EPVA	INDICADORES DE LOGRO BÁSICOS
Competencia específica 1:	1.2.1 – 1.2.4 – 1.3.1 – 1.3.2 – 1.3.3
Competencia específica 2:	2.1.2 – 2.2.1
Competencia específica 3:	3.2.1 – 3.3.2 – 3.4.1
Competencia específica 4:	4.1.1 – 4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.2.2
Competencia específica 7:	7.2.1 – 7.2.2 – 7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.2
Competencia específica 8:	8.2.1

3 º ESO EPVA	INDICADORES DE LOGRO BÁSICOS
Competencia específica 1:	1.4.1 – 1.4.2

Competencia específica 2:	2.1.3
Competencia específica 3:	3.1.1 – 3.2.4 – 3.3.2 – 3.4.1 – 3.4.3
Competencia específica 4:	4.2.2
Competencia específica 5:	5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.1.1 – 6.1.2 – 6.2.2
Competencia específica 7:	7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.3 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.1 – 7.4.2 – 7.4.3
Competencia específica 8:	8.3.1

3º ESO TALLER ARTES PLÁSTICAS	**INDICADORES DE LOGRO BÁSICOS**
Competencia específica 1:	1.1.2 – 1.2.1 – 1.2.2
Competencia específica 2:	2.2.2
Competencia específica 3:	3.1.2 – 3.2.2
Competencia específica 4:	4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.1.2

4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA	**INDICADORES DE LOGRO BÁSICOS**
Competencia específica 1:	1.1.1 – 1.2.1 – 1.3.1
Competencia específica 2:	2.1.1 – 2.2.1 – 2.3.2
Competencia específica 3:	3.1.1 – 3.2.2
Competencia específica 4:	4.1.1 – 4.2.1 – 4.2.2 – 4.3.1 – 4.4.2

Seguimiento.

—Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: Jefe de Departamento de Artes Plásticas.

—Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.

—El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

De enriquecimiento curricular.

Adaptaciones curriculares

—De acceso…

—No significativas.

Para aquel alumnado que necesite modificaciones metodológicas de elementos del currículo no prescriptivo. Cada profesor responsable del alumno adaptará metodológicamente las actividades de enseñanza-aprendizaje.

—Significativas

Se señalarán en documento individual del alumno los siguientes aspectos y otros que pueda determinar la legislación educativa:

-Competencias específicas ligadas a criterios de evaluación.
-Indicadores de logro específicos.
-Aspectos organizativos.
-Metodología didáctica.
-Actividades específicas.
-Técnicas, pruebas e instrumentos específicos de evaluación.

Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y de la práctica docente

El Departamento realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirá los siguientes aspectos:

— Análisis de los resultados académicos.

— Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.
— Valoración de las relaciones entre el profesorado del Departamento y los alumnos.
— La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
— Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.
— La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
— La colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.
— Propuesta de mejora.

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:
— Sobre los materiales y recursos didácticos utilizados
— Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significatividad para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo...
— Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos
— Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias
— Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TIC, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

Se debe establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

Motivación del alumnado.
— He programado actividades motivadoras.
— Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos.
— Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el alumnado.
— El clima de trabajo en clase es positivo.

Tratamiento de la diversidad.
— He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado.
— Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje.
— Flexibilizo la temporalización de la materia.

Actividades de aula.
— Son diversas.
— Utilizo recursos variados.
— Doy a conocer la finalidad de cada actividad.
— Impulsan la participación del alumnado.
— Organizo adecuadamente el tiempo de clase.
— Propongo actividades colaborativas.
— Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo.

Evaluación.
— Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...).
— Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...).

— Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.
— Opciones de mejora de los resultados.

Programación.

— A quién va dirigida.
— Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad.
— Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporalización de las actividades.
— Utilizo instrumentos para evaluar las competencias.
— Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades, temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...).

Instrumentos de recogida de datos. En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:
— Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.
— Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.
— Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.
— Rúbrica de autoevaluación: facilita cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:
— Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
— Validez de los perfiles competenciales.
— Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
— Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
— Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
— Pertinencia de los criterios de calificación.
— Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
— Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
— Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
— Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Medidas de mejora: La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora.
Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.
Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

Propuestas de mejora:

Las propuestas de mejora del Departamento de Artes Plásticas se centran en los siguientes apartados:
— Mejora de las aulas específicas
— Programación de actividades para potenciar el uso de las TIC dentro del ámbito de competencias del departamento.
— Actividades para favorecer la Oralidad. Se incorporan las actividades en la programación de cada uno de los cursos.
— Explicación oral de los trabajos prácticos realizados al resto del grupo y respuesta a las preguntas de los compañeros (incluyendo la posibilidad del debate).
— Presentación oral (individual o en equipo) de temas relacionados con la Historia del Arte (temas propuestos por el profesor).
— Adquisición del vocabulario técnico relacionado con la materia y utilización adecuada de éste en la actividad cotidiana en el aula.
— Conocimiento adecuado y utilización cotidiana del vocabulario relacionado con las obras de arte.

Diseño de la Evaluación inicial.

Al principio de cada curso escolar, el profesorado debe llevar a cabo una evaluación inicial con cada grupo de alumnos a los que imparta docencia.

Esta evaluación inicial debería permitir al profesorado comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia en cuestión, a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación del curso anterior al actual.

Las fechas de estas pruebas vendrán determinadas en la propuesta curricular del centro además de las directrices para su diseño y desarrollo.
— El Departamento de Artes Plásticas establece al menos una sesión para el desarrollo de las pruebas.
— Las técnicas e instrumentos de evaluación las decidirá el profesor de cada uno de los grupos: de observación, de desempeño (portfolio), de rendimiento (pruebas orales y/o escritas).
— El profesor valorará al menos un criterio de evaluación de cada competencia específica de la materia del curso inmediatamente anterior. En el caso de materias que no se hubieran impartido durante el curso anterior se valorarán aquellas competencias específicas de la materia referidas al primer curso de la ESO.

(volver a índice)

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE BACHILLERATO.

INTRODUCCIÓN.

DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.
ORDEN EDU/425/2024, de 9 de mayo, por la que se desarrolla la evaluación, la promoción y la titulación en el Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

La educación secundaria se divide en educación secundaria obligatoria y educación secundaria postobligatoria. El bachillerato, junto a la formación profesional de grado medio, las enseñanzas artísticas profesionales, tanto de música y de danza como de artes plásticas y diseño de grado medio, y las enseñanzas deportivas de grado medio, constituyen la educación secundaria postobligatoria.

El desarrollo y la organización de esta etapa pretenden ofrecer al alumnado una preparación especializada acorde con sus perspectivas e intereses de formación o que le permita la incorporación a la vida activa una vez finalizada la misma.

Normativa aplicable.

Programación de las Materias del Departamento de Artes Plásticas, adaptada a la Nueva Normativa de Educación LOMLOE, que entró en vigor el curso 2022-23.

DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León según el cual, la estructura curricular del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León se estructura en los siguientes elementos:

a) Objetivos de etapa.
b) Competencias clave.
c) Competencias específicas.
d) Mapas de relaciones competenciales.
e) Criterios de evaluación.
f) Mapas de relaciones criteriales.
g) Contenidos de matéria.
h) Contenidos de carácter transversal.
i) Princípios pedagógicos.
j) Principios metodológicos.
k) Situaciones de aprendizaje.

De conformidad con lo establecido en los artículos 16.3 y 18.4 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los centros educativos, tomando como referencia los descriptores operativos que identifican el nivel de desarrollo de las competencias clave que el alumnado debe lograr al finalizar la etapa de bachillerato, desarrollarán y completarán el currículo establecido en este decreto, adaptándolo a su realidad socioeducativa. Esta concreción se integrará en la propuesta curricular.

Principios pedagógicos y organizativos.

Se determinan los siguientes principios pedagógicos que identifican el conjunto de normas que deben orientar la vida del centro educativo, al objeto de articular la respuesta más adecuada posible al alumnado de bachillerato:

a) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.

b) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.

c) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición entre la etapa de educación secundaria obligatoria y la de bachillerato sea positiva.

Para la elaboración de la programación docente y de los materiales didácticos se utilizarán modelos abiertos que atiendan a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje:

a) Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

b) Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.

c) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interaccionar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Definiciones y principios.

Objetivos: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontaros principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Indicadores de logro: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Situaciones de aprendizaje: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias.

Competencias del profesorado.

El profesorado de las distintas materias al inicio del curso escolar dará a conocer al alumnado:

Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para su materia.

Los conocimientos y aprendizajes mínimos necesarios para alcanzar una evaluación positiva.

Los procedimientos de evaluación del aprendizaje y los criterios de calificación que vayan a aplicarse. Todo ello, de acuerdo con lo que figure en esta programación didáctica. La información versará además sobre el grado de adquisición de las competencias

Durante el curso escolar, tanto el profesorado como el jefe del Departamento facilitarán a alumnos, padres, madres o tutores legales todas las aclaraciones que pudieran solicitar sobre la programación didáctica, así como sobre las valoraciones que se realicen sobre el proceso de aprendizaje y sobre las calificaciones finales de la materia respectiva. Asimismo, los alumnos y sus padres, madres o tutores legales tendrán acceso a exámenes y documentos de evaluación en la forma que determine el centro.

El profesorado podrá elevar propuestas al equipo directivo sobre el proyecto educativo y la PGA.

Formular propuestas a la CCP.

Elaborar la programación Didáctica.

Promover en las distintas materias actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura.

Promover en las distintas materias actividades que estimulen la capacidad de expresarse en público y por escrito.

Realizar el seguimiento del cumplimiento de la programación didáctica y proponer medidas de mejora.

Organizar y realizarlas pruebas de pendientes.

Mantener actualizada la metodología didáctica y adecuarla a los diferentes grupos.

Colaborar en la detección de problemas de aprendizaje y en la aplicación de medidas de atención a la diversidad.

Informar las reclamaciones derivadas del proceso de evaluación

Desarrollar las medidas de atención a la diversidad con el asesoramiento del Dpto. de Orientación.

Promover las actividades de investigación y perfeccionamiento.

Elaborar la memoria fin de curso.

Establecer los libros de texto y los materiales y recursos de desarrollo curricular.

Organizar y realizar actividades complementarias en colaboración con el Departamento de extraescolares.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Cincuenta y cinco ter. Se modifica el apartado 1, letras a) y g), del artículo 91 quedando redactado en los siguientes términos:

Las funciones del profesorado son, entre otras, las siguientes:

a) La programación y la enseñanza de las áreas, materias, módulos o ámbitos curriculares que tengan encomendados.»

g) La contribución a que las actividades del centro se desarrollen en un clima de respeto, de tolerancia, de participación y de libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática y de la cultura de paz.»

Principios generales del Bachillerato.

Los principios generales del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, son los establecidos en el artículo 32 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de

mayo, de Educación y en el artículo 5 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y además los siguientes:

a) La garantía de igualdad de oportunidades en el acceso y la libre elección de centro educativo por parte del alumnado o, en su caso, las familias.

b) La cooperación con otras administraciones públicas y establecimientos privados a fin de garantizar una oferta adecuada acorde a las necesidades.

c) La concepción de los centros que impartan bachillerato como espacios de aprendizaje, socialización, intercambio y encuentro entre el alumnado y los profesionales de la educación.

d) La constitución del bachillerato como un proceso educativo evolutivo que desarrollará las distintas dimensiones educativas propias para el alumnado como continuidad de la educación secundaria obligatoria, y como experiencia y preparación para la incorporación a estudios superiores y para la inserción laboral.

e) La coordinación entre la educación secundaria obligatoria y el bachillerato al objeto de facilitar la transición y continuidad en el proceso educativo del alumnado.

Principios pedagógicos de Bachillerato

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y como concreción de los principios generales establecidos en el artículo 4 de este decreto, se determinan los siguientes principios pedagógicos que identifican el conjunto de normas que deben orientar la vida del centro educativo, al objeto de articular la respuesta más adecuada posible al alumnado de bachillerato:

a) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.

b) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.

c) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición entre la etapa de educación secundaria obligatoria y la de bachillerato sea positiva.

Para la elaboración de la programación docente y de los materiales didácticos se utilizarán modelos abiertos que atiendan a las distintas necesidades del alumnado, bajo los tres principios en torno a los que se construye la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje:

a) Proporcionar múltiples formas de implicación, al objeto de incentivar y motivar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

b) Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido, al objeto de aportar al alumnado un espectro de opciones de acceso real al aprendizaje lo más amplio y variado posible.

c) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interaccionar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades.

Objetivos del Bachillerato.

Los objetivos del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y además los siguientes:

a) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.

b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.

c) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

Metodología didáctica en Bachillerato.

Se respetarán los principios básicos del aprendizaje, en función de las características de 1º bachillerato. Así como, la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial, las características del alumnado.

Asimismo, se tendrá en cuenta lo establecido en los artículos 11 y 12, junto a los anexos II.A y III, del DECRETO 40/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León. Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos propios del centro:

— Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado.
— Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
— Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas.
— Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares.
— Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
— Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valuación en el desarrollo de algún contenido.

(volver a índice)

DIBUJO ARTÍSTICO.

Conceptualización y características de la materia de Dibujo Artístico.

Dibujar implica convertir la mirada en observadora precisa y contempladora de la realidad; para representarla después, abstrayéndola o sintetizándola, a través de la expresión gráfica. El dibujo se convierte así en un proceso interactivo donde es fundamental la observación, la reflexión y la representación.

Para desarrollar todas las posibilidades del dibujo como lenguaje, es necesario comprender su sintaxis y la interrelación de sus partes: la luz y el color, las formas, las proporciones, la perspectiva y las estructuras compositivas.

Es necesario también entender el trabajo de los artistas, quienes han ido encontrando a lo largo del tiempo múltiples soluciones a los retos de la representación gráfica de la realidad y de los sentimientos; conocer y analizar con respeto

y mirada curiosa sus obras, para identificar e incorporar sus logros a la práctica creativa. A través de dicha práctica, se aprenden múltiples técnicas, recursos y procedimientos de expresión gráfica, para finalmente transformar la mirada y encontrar una forma propia de expresión personal del mundo interior y exterior desde una posición crítica, tolerante y abierta al mundo y a sus necesidades

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Artístico.

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio. El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos, de forma razonada y compartida y mediante producciones orales, escritas o multimodales debe promover en los alumnos la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar, introduciendo el concepto de libertad de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, favoreciendo de este modo la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier

manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2.

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Descubrir y explorar diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan el cuerpo humano en su centro, favorece la autoexpresión y desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las

nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas

que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los deshechos que produce; todo ello con el fin de adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado.

Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, propiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2

9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo,

además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Artístico.

Dibujo Artístico

	CCL					CP			STEM					CD				
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5
Competencia Específica 1	✓	✓						✓										
Competencia Específica 2	✓	✓												✓				
Competencia Específica 3																		
Competencia Específica 4																		
Competencia Específica 5	✓	✓																
Competencia Específica 6										✓								
Competencia Específica 7									✓						✓	✓		
Competencia Específica 8										✓								
Competencia Específica 9										✓	✓				✓	✓		

	CPSAA							CC				CE			CCEC					
	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1				✓				✓		✓					✓	✓				
Competencia Específica 2								✓		✓					✓	✓				
Competencia Específica 3	✓	✓						✓	✓								✓			✓
Competencia Específica 4	✓						✓	✓		✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓
Competencia Específica 5	✓			✓			✓	✓		✓					✓	✓	✓		✓	✓
Competencia Específica 6	✓	✓					✓											✓	✓	✓
Competencia Específica 7	✓						✓	✓			✓	✓					✓		✓	✓
Competencia Específica 8	✓						✓	✓											✓	✓
Competencia Específica 9	✓			✓	✓	✓						✓		✓					✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Artístico I.

Competencia específica 1

1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. (CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Describir los aspectos relevantes en la comprensión de las producciones artísticas: códigos del dibujo, expresividad gráfica y función significativa del mismo a lo largo de la historia.

1.1.2. Identificar en las distintas manifestaciones artísticas las diferentes representaciones hechas por los grandes maestros de la historia del arte.

1.2 Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (CC1, CCEC2)

1.2.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

1.2.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

1.3 Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas. (CCL1, CCL2, CP3, CCEC1)

1.3.1. Describir y reconocer el dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo señalando las obras más representativas de diferentes artistas.

1.3.2. El dibujo en el patrimonio artístico de Castilla-León

Competencia específica 2

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. (CCL1, CCL2, CD1, CCEC2)

2.1.1. Conocer y describir las herramientas, técnicas, soportes, procedimientos y los criterios de selección de los mismos en función de la imagen a realizar.

2.1.2. Utilizar las técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas en el dibujo.

2.2 Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos. (CD1, CC1, CC3, CCEC1)

2.2.1. Reconocer las diferentes estéticas del dibujo en los distintos ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

2.2.2. Establecer diferencias expresivas del dibujo en los distintos ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

2.3 Mostrar una actitud abierta, tolerante y respetuosa en el análisis de las producciones artísticas de ambos géneros, respetando todo tipo de creaciones propias y ajenas. (CC3, CCEC2)

2.3.1. Conocer y respetar las producciones artísticas a lo largo de la historia del arte.

2.3.2. Valorar el trabajo y los fracasos como parte del proceso de aprendizaje.

Competencia específica 3

3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. (CPSA1.1, CCEC4.2)

3.1.1. Utilizar los elementos gráficos fundamentales: el punto, la línea y el plano en la composición investigando sobre sus posibilidades expresivas.

3.1.2. Diferenciar entre trazo y grafismo. Saber realizar tramas. Utilizar la línea como configuradora de formas planas y volumétricas distinguiendo entre la línea descriptiva y línea expresiva

3.2 Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante **n** utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa. (CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2)

3.2.1. Encajar modelos por medio de la línea

3.2.2. Encajar modelos por medio de la mancha.

Competencia específica 4

4.1 Aportar una huella y un gesto propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. (CC1, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

4.1.1. Seleccionar los materiales, técnicas y soportes en función del mensaje.

4.1.2. Elegir las técnicas-gráfico plásticas en función de la disciplina artística: diseño, ilustración u otras que se propongan.

4.2 Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5, CC3, CCEC2, CCEC3.2, CCEC4.2)
4.2.1. Realizar esquemas compositivos referidos a obras representativas de la historia del arte.
4.2.2. Identificar en obras representativas de la historia del arte: equilibrio compositivo, peso visual y direcciones visuales.

Competencia específica 5

5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. (CCL1, CPSAA3.1, CC3, CCEC2)
5.1.1 Realizar esquemas compositivos de las obras más paradigmáticas desde la Prehistoria hasta el Neoclasicismo.
5.1.2. Realizar esquemas compositivos de las obras más paradigmáticas de la Edad Contemporánea.
5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.2.1. Ejecutar composiciones basadas en el movimiento expresionista.
5.2.2. Elaborar composiciones basadas en los movimientos cubistas y neoplasticistas.
5.3 Apreciar las diferentes manifestaciones culturales y sensibilidades artísticas para enriquecer la propia cultura personal, con una mirada abierta y respetuosa hacia las preferencias de los demás. (CCL2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1)
5.3.1. Realizar diferentes estudios sobre la representación gráfica desde la prehistoria a la actualidad.
5.3.2. Estudiar el empleo del color en el fauvismo.

Competencia específica 6

6.1 Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio en dibujos de todo tipo, mostrando interés en sus aplicaciones. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2)
6.1.1. Realizar estudios figura-fondo y otras Leyes de la Gestalt **6.1.2.** Utilizar la composición como método de organización del espacio y sus elementos: el equilibrio compositivo y el peso visual, direcciones visuales y aplicaciones a los dibujos. Ordenar el espacio con atendiendo a criterios de sintaxis visual realizando esquemas compositivos aplicables a la realización de dibujos.
6.2 Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (CPSAA 1.2, CCEC3.2, CCEC4.2.)
6.2.1. Indagar sobre la variedad del trazo.
6.2.2. Representar espontáneamente con línea y mancha tomando como referente artístico el movimiento expresionista.
6.3 Representar gráficamente las formas y su estructura interna, a partir de la observación y análisis de sus elementos integrantes. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.2.)

6.3.1. Realizar encajes en las que se muestren la configuración interna de los modelos propuestos.
6.3.2 Representar gráficamente la configuración de objetos sencillos atendiendo a su estructura externa e interna.

Competencia específica 7

7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, considerando el impacto ambiental de los mismos y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. (CD2, CD3, CE1, CPSAA1.1, CC1, CC4, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
7.1.1. Diferenciar y experimentar con imágenes denotativas, connotativas y abstractas.
7.1.2. Interpretar la realidad aplicando diferentes niveles de iconicidad de la imagen: realistas, figurativas o abstractas.
7.2 Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. (CCEC4.1, CCEC4.2.)
7.2.1. Realizar valoraciones tonales y claroscuro diferenciando entre sombras propias y proyectadas; distinguiendo los diferentes tipos de luz e iluminación.
7.2.2. Describir las nociones fundamentales de la percepción, psicología y simbología del color, así como la aplicación básica del color en el dibujo.
7.3 Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2.)
7.3.1. Diferenciar las principales herramientas digitales en las diferentes áreas: diseño, arquitectura, fotografía, animación, cine o arte contemporáneo.
7.3.2. Investigar los diferentes softwares que utiliza la industria relacionada con las áreas del diseño, arquitectura, fotografía, animación, cine o arte contemporáneo.

Competencia específica 8

8.1 Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)
8.1.1. Realizar dibujos de síntesis atendiendo a su encajado y proporción.
8.1.2. Elaborar secuencias de dibujos en los que se vaya desproveyendo de manera paulatina sus elementos superfluos para quedarse en la síntesis.
8.2 Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.1, CCEC4.2.)
8.2.1. Representación del espacio mediante la perspectiva.
8.2.2. Seleccionar el encuadre y realizar encajados atendiendo a normas compositivas.
8.3 Representar gráficamente y de forma proporcionada modelos ausentes, previamente visualizados, para adquirir y ejercitar la memoria visual y la retentiva. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.2)
8.3.1. Describir utilizando configuraciones geométricas modelos propuestos.
8.3.2. Representar composiciones atendiendo aspectos referidos a la composición, simetría, repetición y ritmo.

Competencia específica 9

9.1 Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, conociendo las fases del desarrollo de proyectos, organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (STEM2, STEM3, CPSAA3.2, CE1, CE3, CCEC4.1)

9.1.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos.

9.1.2. Distribuir las tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto

9.2 Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, seleccionando y aplicando las herramientas, técnicas, medios y soportes gráficos más adecuados a cada proyecto planteado, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. (CD2, CD3, CPSAA4, CCEC4.2)

9.2.1. Conocer las fases de los proyectos gráficos: análisis, abocetado, desarrollo, presentación y evaluación.

9.2.2. Realizar proyectos gráficos y estudiar el impacto académico y profesional: porfolio digital.

9.3 Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. (STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE1, CE3, CCEC4.2)

9.3.1. Evaluar y aplicar las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. Definición del problema o necesidad a resolver, público potencial del proyecto, medios disponibles, y destrezas adquiridas y condicionantes temporales.

9.3.2. Evaluar y aplicar estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Simplicidad e impacto visual, jerarquía y punto focal, contraste, color y tipografía y estructura compositiva.

9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)

9.4.1. Conocer los elementos básicos para la presentación de proyectos.

9.4.2. Utilizar y evaluar el formato o los formatos adecuados al proyecto.

Contenidos de primer curso de la materia de Dibujo Artístico I.

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. El dibujo en el patrimonio artístico de Castilla-León.
- Aspectos relevantes en la comprensión de las producciones artísticas: códigos del dibujo, expresividad gráfica y función significativa del mismo a lo largo de la historia.
- Evolución del dibujo en base a referentes históricos previos.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas. La línea como configuradora de formas planas y volumétricas.
- Línea descriptiva y línea expresiva.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. Geometría, proporción, dimensión, escala, simetría, repetición y ritmo.
- Niveles de iconicidad de la imagen. Imágenes realistas, figurativas o abstractas.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Herramientas, técnicas, soportes y procedimientos. Criterios de selección de los mismos en función de la imagen a realizar. Soportes en dos y tres dimensiones.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. Características y aplicaciones a los dibujos.

C. Percepción y ordenación del espacio.

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt. Psicología de la forma. Leyes visuales asociativas.
- Ilusiones ópticas. Tipos y aplicaciones al lenguaje del dibujo.
- La composición como método de organización del espacio y sus elementos. El equilibrio compositivo y el peso visual. Direcciones visuales y aplicaciones a los dibujos.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. Esquemas compositivos aplicables a la realización de dibujos.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.
- Encuadre y encajado compositivo.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- La luz y el volumen. La luz y las sombras como definidoras de las formas.
- Valoración tonal y claroscuro. Sombras propias y proyectadas.
- Tipos de luz y de iluminación. Luces suaves o duras; directas o rebotadas; frontales, laterales y contraluces.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. Nociones fundamentales.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales.

- Soportes virtuales y herramientas digitales. Relación con diferentes áreas del diseño, arquitectura, fotografía, animación, cine o arte contemporáneo.
- Programas para la creación de imágenes. Dibujo vectorial y programas de pintura y dibujo digital. Definición, ventajas gráficas de cada uno y nociones de uso.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. Imagen rasterizada o de mapa de bits. Definición y nociones de uso para la modificación estructural y estética de las imágenes.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Nociones básicas.
- El dibujo y los proyectos gráficos. Posibilidades de desarrollo académico y profesional.

- Fases de los proyectos gráficos. Análisis, abocetado, desarrollo, presentación y evaluación.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. Definición del problema o necesidad a resolver, público potencial del proyecto, medios disponibles, y destrezas adquiridas y condicionantes temporales.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Simplicidad e impacto visual, jerarquía y punto focal, contraste, color y tipografía y estructura compositiva.
- Presentación de proyectos. Primeras nociones de estrategias y formatos.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Artístico I

DIBUJO ARTÍSTICO I		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** Concepto e historia del dibujo	22
	2. — La expresión gráfica y sus recursos elementales.	22
Segundo trimestre	**3. —** Percepción y ordenación del espacio	22
	4. — La luz, el claroscuro y el color	22
Tercer trimestre	**5. —** Proyectos gráficos colaborativos	22
	6. — Tecnologías y herramientas digitales	12

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Artístico II.

Competencia específica 1.

1.1 Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión. (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)
1.1.1 Apreciar el dibujo en el arte de los siglos XIX y XX
1.1.2 Fuentes de inspiración en el artista como motores de creación.
1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. (CCL1, CC3, CCEC2)
1.2.1 Estudiar la implicación de la Bauhaus en distintos ámbitos disciplinares y en especial en el diseño.
1.3 Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. (CCL1, CP3, CPSAA3.1, CC1, CC3)
1.3.1 Utiliza el dibujo como expresión personal de interiorización y comunicación.

Competencia específica 2.

2.1 Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. (CCL1, CCL2, CD1, CC3, CCEC2)
2.1.1 Conoce la terminología específica y aquellos conceptos fundamentales del dibujo. Los define y es capaz a identificarlos en dibujos, realizando un análisis valorativo.

2.2 Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas. (CCL1, CC3, CCEC1)
2.2.1 Estudiar dibujantes contemporáneos destacados con atención a la influencia de otros artistas y estilos anteriores en su proceso creativo.
2.3 Analizar producciones artísticas de forma crítica y personal, incorporando la perspectiva de género y valorando los beneficios de la interculturalidad, mostrando una actitud abierta, tolerante y respetuosa. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)
2.3.1 Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.

Competencia específica 3.

3.1 Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea. (CPSA1.1, CPSAA1.2, CC1, CCEC3.1, CCEC4.2)
3.1.1 Representar gráfica y secuencialmente mediante bocetos o esbozos el proceso de la figuración a la abstracción.
3.1.2 Dibujar del natural series de bocetos o apuntes
3.1.3 Utiliza el encuadre en el dibujo del natural atendiendo a criterios compositivos además de utilizar la fotografía como recurso de nuevos encuadres.
3.1.4 Realiza encajados de formas atendiendo a sus líneas configuradoras estructurales y a su proporción.
3.1.5 Utiliza las formas naturales como fuente de estudio de estructuras.
3.2 Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo. (CPSA1.1, CC2, CCEC3.1, CCEC4.2)
3.2.1 Interpreta y representa dibujos contemporáneos explorando formas y texturas aplicando las técnicas gráfico-plásticas más adecuadas.

Competencia específica 4.

4.1 Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso. (CPSAA1.1, CPSAA5, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.1.1 Elige correctamente los materiales adecuados al dibujo planificado, realiza bocetos previos, elige formato y prepara los soportes idóneos para la representación gráfica.
4.1.2 Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse con relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
4.1.3 Elabora imágenes propias de figura humana con distintos procedimientos grafico plásticos buscando la máxima expresividad.
4.2 Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.2.1 Utiliza elementos configuradores como el punto, la línea y el plano atendiendo a la representación del espacio tridimensional.
4.3 Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados. (CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

4.3.1 Analiza en obras propias y ajenas la expresividad y elementos formales de proporción de la figura humana.
4.3.2 Conoce las relaciones de canon clásicas y modernas.
4.3.3 Sabe buscar las relaciones proporcionales del cuerpo humano, y aplicarlas en las mediciones y representaciones de la figura humana, sea en movimiento o estática, y en el dibujo de estatua.
4.3.4 Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define. Nociones básicas de anatomía artística. Estructura interna del cuerpo humano: esqueleto y músculos. Mecánica muscular. Partes del cuerpo y su representación.
4.3.5 Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas
4.3.6 Identifica las proporciones de la cabeza humana.

Competencia específica 5.

5.1 Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural. (CCL1, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)
5.1.1 Estudiar referentes artísticos y su influencia en otros artistas posteriores, así como su aplicación a las producciones artísticas propias.
5.2 Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1)
5.2.1 Es capaz de analizar análisis de una forma o formas de modo gráfico, verbal y por escrito
5.2.2 Demuestra autonomía y creatividad en los procesos artísticos proponiendo soluciones grafico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.
5.3 Valorar la presencia del dibujo en diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, su influencia como referente en creaciones artísticas actuales y como factor de enriquecimiento de la propia expresión personal. (CC1, CC3, CCEC1)
5.3.1 Estudiar y comparar las técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a proyectos complejos desarrollados para distintas disciplinas creativas.

Competencia específica 6

6.1 Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de los mismos intencionado y selectivo. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5)
6.1.1 Representar la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
6.1.2 Representa de manera objetiva de la imagen: la observación, el análisis de la realidad y la comprensión de la estructura interna de las formas.
6.2 Expresar a través del trazo, el gesto del dibujo y la composición una visión propia de la realidad o del mundo interior, organizando los elementos que la integran, con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales. (CPSAA1.1, CPSAA 1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.2)

6.2.1 Representa valores o sentimientos subjetivos mediante el gesto, el signo, la línea y la mancha de color.
6.2.2 Utiliza las texturas visuales y táctiles aplicadas al dibujo.
6.2.3 Representación subjetiva de la imagen: el trazo y el grafismo personal en relación con la apariencia estética de la imagen creada y con el sentimiento e intención del creador.

Competencia específica 7

7.1 Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias. (CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CCEC4.2)
7.1.1 Conoce y trabaja los diferentes niveles de iconicidad, los identifica en obras y es capaz de realizar variaciones icónicas intencionadas en la apariencia de un objeto o figura dibujados, de acuerdo a su intención comunicativa, y con expresividad y originalidad.
7.1.2 Remata y acaba sus producciones de forma satisfactoria, con sentido unitario
7.1.3 Experimenta formas alternativas de expresar gráficamente objetos y formas mediante tonos, matices, valores y variaciones compositivas
7.2 Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior. (CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
7.2.1 Analiza la incidencia de la luz en los objetos y espacios y su representación.
7.2.2 Realiza diferentes ejercicios sobre las dimensiones del color.
7.2.3 Realiza ejercicios aplicando el sombreado y la mancha, atendiendo a la valoración tonal.
7.2.4 Es capaz de abstraer de un objeto su forma fundamental mediante la línea y /o la mancha
7.2.5 Conoce las cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental.
7.2.6 Utiliza el color en el dibujo atendiendo a su simbología y psicología del color aplicada a diferentes fines creativos.
7.2.7 Utiliza el color de las diferentes culturas y estilos artísticos como base inspiradora de su trabajo.
7.3 Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio. (STEM1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CCEC4.2)
7.3.1 Utiliza las nuevas tecnologías, tanto como fuente de información como una herramienta más de dibujo, y en sus presentaciones y portfolios.
7.3.2 Aplicaciones de las herramientas digitales de dibujo a la creación y tratamiento de imágenes.

Competencia específica 8

8.1 Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual. (STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.2)

8.1.1 Conoce la terminología específica y aquellos conceptos fundamentales del dibujo. Los define y es capaz a identificarlos en dibujos, realizando un análisis valorativo.
8.1.2 Realiza series de apuntes del natural de retentiva y la memoria visual.
8.2 Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. (STEM2, CPSAA1.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
8.2.1 Realiza con soltura variaciones de encuadre y punto de vista en representaciones perspectivas.
8.2.2 Organiza las formas intervinientes en una composición para lograr representar las formas en su entorno, y las jerarquiza para forzar la intención expresiva
8.2.3 Representa de objetos y figuras en entornos interiores y exteriores utilizando la perspectiva cónica, añadiendo valoraciones tonales monocromáticas y/o cromáticas.
8.2.4 Comprende y aplica los fundamentos y convencionalismos propios de la representación perspectiva intuitiva.
8.2.5 Maneja con soltura los indicadores de profundidad espacial alternativos y simultáneos al uso de la perspectiva.
8.2.6 Dibuja espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
8.2.7 Perspectiva atmosférica

Competencia específica 9.

9.1 Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. (STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)
9.1.1 Conoce las fases de un proyecto gráfico.
9.1.1 Presenta su portfolio de evaluación y el dossier de trabajo completo, demostrando una actitud activa ante la materia.
9.2 Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.2)
9.2.1 Participa activamente dentro de sus posibilidades en proyectos de grupo, o interdisciplinarios.
9.2.2 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
9.3 Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. (STEM3, CPSAA3.1, CE1, CE3, CCEC4.2)
9.3.1 Conoce y aplica estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Importancia de la evaluación externa o interactiva del proyecto realizado.
9.4 Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. (CPSAA4, CE3, CCEC4.1)

9.4.1 Presenta proyectos en diferentes soportes y formatos y adaptación de los mismos al público al que van dirigidos.

Contenidos de segundo curso en la materia de Dibujo Artístico II. (2º Bachillerato)

A. Concepto e historia del dibujo.

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas vistos desde la perspectiva de género. El dibujo de creadores/as contemporáneos de Castilla-León.
- El dibujo como expresión personal. Interiorización, comunicación y fuentes de inspiración en el artista como motores de creación.
- Estudio de dibujantes contemporáneos destacados con atención a la influencia de otros artistas y estilos anteriores en su proceso creativo.
- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.
- La Bauhaus y el diseño.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

- La observación, la retentiva y la memoria visual. Dibujo del natural. Series de bocetos o apuntes.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Posibilidades expresivas de la forma en función del punto de vista perceptivo, de la luz y el color.
- Textura visual y táctil. Aplicaciones de las texturas a los dibujos.
- Representación objetiva de la imagen: la observación, el análisis de la realidad y la comprensión de la estructura interna de las formas.
- Representación subjetiva de la imagen: el trazo y el grafismo personal en relación con la apariencia estética de la imagen creada y con el sentimiento e intención del creador.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.
- Aplicaciones de las herramientas digitales de dibujo a la creación y tratamiento de imágenes.

C. Dibujo y espacio.

- El punto, la línea, el dibujo y la tridimensionalidad. Posibilidades descriptivas y expresivas aplicadas a dibujos con diferentes funciones.
- La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico. La elección del punto de vista.
- La profundidad y el espacio. Indicadores de profundidad espacial.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía. - Encajado estructural de las formas: medida y proporción. - Geometría y naturaleza.

D. La luz, el claroscuro y el color.

- Incidencia de la luz en los objetos y espacios y su representación. El sombreado y la mancha. Valoración tonal: escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental.
- Usos del color en el dibujo. Simbología y psicología del color aplicada a diferentes fines creativos. El color en las diferentes culturas y estilos artísticos.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

- Perspectiva atmosférica.

E. La figura humana.

- Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística. Estructura interna del cuerpo humano: esqueleto y músculos. Mecánica muscular. Partes del cuerpo y su representación.
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. Figura humana estática y en movimiento.
- El retrato. Facciones y expresiones. Retrato femenino y masculino de diferentes edades. Rasgos básicos característicos de cada uno de ellos.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística a lo largo de la historia y en las tendencias artísticas actuales.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. La interacción y la negociación en el reparto de roles y tareas. Estrategias.
- Fases de los proyectos gráficos y aplicación de las mismas al desarrollo de proyectos con diferentes fines.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a proyectos complejos desarrollados para distintas disciplinas creativas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. Importancia de la evaluación externa o interactiva del proyecto realizado.
- Presentación de proyectos en diferentes soportes y formatos y adaptación de estos al público al que van dirigidos.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Artístico II.

DIBUJO ARTÍSTICO II		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** El dibujo en el arte siglos XIX y XX	2
	2. — Geometría y naturaleza	2
	3. — Figuración y abstracción	4
	4. — Bauhaus y diseño	4
	5. — Punto, línea y plano	4
	6. — Dibujo del natural. Series de bocetos.	9
	7. — El apunte	9
	8. — Sombreado y mancha	10
Segundo trimestre	**9. —** Forma y estructura	10
	10. — Luz y color	10
	11. — La textura	4
	12. — La configuración de la forma	16
	13. — Trazos y grafismos	4
Tercer trimestre	**14. —** Anatomía artística	18
	15. — Perspectiva	12
	16. — Herramientas digitales de dibujo	4
	17. — Proyectos gráficos	10

Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Artístico.

La metodología didáctica aplicable al Dibujo Artístico debe ser orientada al aprendizaje competencial. En este sentido, el docente promoverá en el alumnado en todo momento un aprendizaje integrador a través de la experiencia, donde se desarrolle el análisis crítico sin prejuicios discriminatorios de ningún tipo y la actitud experimentadora y autónoma. Impulsará al alumno al trabajo en proyectos cooperativos, interactuando desde el respeto en las relaciones, aplicando métodos de investigación apropiados y valorando las posibilidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos compartidos. Asimismo, se habilitarán tiempos y espacios para que el alumnado exponga sus procesos creativos desarrollando la capacidad de expresarse correctamente en público.

Esta metodología debe ser a su vez flexible, adaptable a las necesidades y los ritmos de aprendizaje individuales; y debe hacer entender al alumno la importancia de asumir un papel activo en la organización, desarrollo y autoevaluación de las actividades llevadas a cabo. La especificidad de esta materia, con sus múltiples conexiones con las diferentes disciplinas del arte y el diseño, ofrece un campo idóneo de experimentación para que el alumno aprenda e incorpore cada una de las competencias al tiempo que desarrolla su personal forma de expresión artística y su personalidad gana en profundidad y madurez.

Por otro lado, la materia Dibujo Artístico abarca un amplio abanico de técnicas, procedimientos y materiales, tanto tradicionales como alternativos o digitales, así como una enorme diversidad de soluciones gráficas. Y es habitual que los espacios físicos en los que se imparte sean adaptables a diferentes posibilidades metodológicas. Todo esto debe favorecer la utilización de múltiples recursos didácticos, de posibilidades de agrupamientos acordes a las necesidades del aprendizaje, o la creación de variados ambientes de trabajo que permitan al alumnado explorar una amplia gama de posibles soluciones a sus necesidades.

Finalmente, se deben fomentar de manera transversal en las actividades del aula, la sostenibilidad de los proyectos, la gestión responsable de los procesos y residuos de trabajo y la consideración del impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Dibujo Artístico en 1º de bachillerato.

DIBUJO ARTÍSTICO I												
BLOQUES	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**								**Criterios evaluación**	**Criterios de calificación**
A	**1**	Concepto e historia del dibujo	1.1.1	1.1.2							1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			1.2.1	1.2.2							1.2	
			1.3.1	1.3.2							1.3	
			2.2.1	2.2.2							2.2	
			2.3.1	2.3.2							2.3	
B	**2**	La expresión gráfica y sus recursos elementales.	2.1.1	2.1.2							2.1	
			3.1.1	3.1.2							3.1	
			3.2.1	3.2.2							3.2	
			4.1.1	4.1.2							4.1	
			6.2.1	6.2.2							6.2	
C	**3**	Percepción y ordenación del espacio	4.2.1.	4.2.2							4.2	
			5.1.1	5.1.2							5.1	

			5.2.1	5.2.2				5.2	
			5.3.1					5.3	
			6.1.1	6.1.2				6.1	
			6.3.1	6.3.2				6.3	
			8.1.1	8.1.2				8.1	
			8.2.1	8.2.2				8.2	
			8.3.1	8.3.2				8.3	
D	**4**	La luz, el claroscuro y el color	5.3.2					5.3	
			7.1.2	7.1.2				7.1	
			7.2.1	7.2.2				7.2	
E	**5**	Tecnologías y herramientas digitales	7.3.1	7.3.2				7.3	
	6	Proyectos gráficos colaborativos	9.1.1	9.1.2				9.1	
			9.2.1	9.2.2				9.2	
			9.3.1	9.3.2				9.3	
			9.4.1	9.4.2				9.4	

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del dibujo.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas gráficas.
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

	Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
	— Observación del trabajo durante la clase.	
	— Portfolio del alumno con sus producciones.	
	— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
	— Producciones individuales del alumno.	**50%**
	— Prueba oral	

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Dibujo Artístico en 2º de bachillerato.

DIBUJO ARTÍSTICO II

Bloques.		**Unidades didácticas**	**Indicadores de logro**							**Criterios evaluación**	**Criterios de calificación**
A	**1**	El dibujo en el arte siglos XIX y XX.	1.1.1	1.1.2						1.1	El peso dado en la programa-
			2.3.1							2.3	
			5.1.1							5.1	
		Geometría y naturaleza	2.2.1							2.2	
		Figuración y abstracción	2.1.1							2.1	

			3.1.1							3.1
	2	Bauhaus y diseño	1.2.1							1.2
B	**3**	Punto, línea y plano	1.3.1							1.3
			4.2.1							4.2
		Dibujo del natural. Series de bocetos.	3.1.2	3.1.3						3.1
			8.1.2							8.1
		El apunte	3.1.2	3.1.3	3.1.4					3.1
		Sombreado y mancha	7.1.1	7.1.2	7.1.3					7.1
			7.2.1	7.2.2	7.2.3	7.2.4				7.2
	4	Forma y estructura	3.1.5							3.1
			3.2.1							3.2
		Luz y color	7.2.1	7.2.2	7.2.3	7.2.4	7.2.5	7.2.6	7.2.7	7.2
		La textura	6.2.2							6.2
		La configuración de la forma	5.2.1							5.2
			6.1.1	6.1.2						6.1
		Trazos y grafismos	6.2.1	6.2.3						6.2
C	**5**	Técnicas gráfico-plásticas	2.1.1							2.1
			3.2.1							3.2
			4.1.1	4.1.2	4.1.3					4.1
			5.2.2							5.2
			5.3.1							5.3
D	**6**	Anatomía artística	4.3.1	4.3.2	4.3.3	4.3.4	4.3.5	4.3.6		4.3
	7	Perspectiva	8.2.1	8.2.2	8.2.3	8.2.4	8.2.5	8.2.6	8.2.7	8.2
E	**8**	Herramientas digitales de dibujo	7.3.1	7.3.2						7.3
		Proyectos gráficos	8.1.1							8.1
			9.1.1	9.1.2						9.1
			9.2.1	9.2.2						9.2
			9.3.1							9.3
			9.4.1							9.4

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en el aprendizaje y comportamiento respetuoso con los iguales y profesorado.

Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del dibujo.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha tendrán penalizaciones en la calificación de un 20%

Pruebas gráficas.
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.

Se aplicará evaluación continua. Todos los ejercicios de aula serán calificados y entregados dentro del porfolio. Los ejercicios teóricos evaluables (pruebas escritas) y las pruebas orales tendrán la misma consideración que los ejercicios de aula y también formarán parte del porfolio.

Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.

Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:

— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio)	
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Prueba oral	

(volver a índice)

DIBUJO TÉCNICO.

Conceptualización y características de la materia de Dibujo Técnico.

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Técnico.

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, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

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, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

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, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

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 ingenieriles.

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, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2.

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 virtualizar 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 contenidos 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, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Técnico.

Dibujo Técnico

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓	✓	✓							✓		✓		✓		✓					✓			✓		✓							✓	✓		✓		
Competencia Específica 2		✓							✓	✓		✓				✓			✓						✓						✓							✓
Competencia Específica 3									✓	✓	✓	✓							✓					✓	✓						✓	✓		✓				✓
Competencia Específica 4		✓					✓	✓	✓			✓			✓				✓				✓	✓	✓							✓				✓			✓
Competencia Específica 5										✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓						✓	✓						✓	✓					✓		

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia 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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Conocer convenciones, signos y símbolos del Dibujo Técnico. Manejar correctamente los instrumentos.

1.1.2. Saber trazados geométricos fundamentales: paralelismo, perpendicularidad, operaciones con segmentos y ángulos, ángulos con escuadra y cartabón.

Competencia específica 2.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)

2.1.1. Saber el Teorema de Tales y aplicado.

2.1.2. Utilizar mediatrices, bisectrices, arco capaz, igualdad, traslación, giro, homotecia, escalas.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)

2.2.1. Construir: triángulos y conocer sus puntos líneas notables, cuadriláteros (paralelogramos, trapecios y trapezoides).

2.2.2. Construir polígonos regulares dado el lado o el radio de la circunferencia circunscrita.

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

utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)
2.3.1. Trazado de rectas tangentes y circunferencias tangentes.
2.3.2. Realizar enlaces entre rectas, arco y recta, enlaces de circunferencias.

Competencia específica 3.

3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)
3.1.1. Conocer y demostrar los fundamentos de la geometría descriptiva.
3.1.2. Diferenciar los principales sistemas de representación: acotado, diédrico, axonométrico y cónico.
3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)
3.2.1. Saber los fundamentos del sistema diédrico: punto, recta, plano, determinación del plano, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad.
3.2.2. Obtener distancias en verdadera magnitud.
3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)
3.3.1. Representar cubiertas de edificios.
3.3.2. Aplicar el sistema acotado en la representación topográfica y en el trazado de desmontes y terraplenes.
3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)
3.4.1. Dibujar perspectivas en isométrica y caballera de figuras poligonales y de la circunferencia.
3.4.2. Dibujar perspectivas en isométrica y caballera de superficies radiadas: prisma recto, pirámide recta, cilindro recto y cono recto.
3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)
3.5.1. Dibujar perspectiva isométrica de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.
3.5.2. Dibujar perspectiva caballera de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales
3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)
3.6.1. Realizar perspectiva cónica frontal de cubos y prismas.
3.6.2. Realizar perspectiva cónica oblicua de cubos y prismas.
3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)
3.7.1. Dibujar perspectiva cónica frontal de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.

3.7.2. Dibujar perspectiva cónica oblicua de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.

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. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)

4.1.1. Dibujar las proyecciones ortogonales diédricas de sólidos.

4.1.2. Dibujar las proyecciones ortogonales diédricas de sólidos utilizando escalas.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)

4.2.1. Realizar croquis, vistas, a partir de modelos sólidos.

4.2.2. Realizar croquis en perspectiva (isométrica, caballera y/o cónica) a partir de modelos sólidos.

4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)

4.3.1. Realizar acotaciones de vistas según normas.

4.3.2. Acotar según las exigencias del diseño.

4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

4.3.1. Croquizar sólidos que incluya proyecciones ortogonales acotadas y una perspectiva isométrica y/o caballera.

4.3.2. Elaborar un plano técnico que incluya proyecciones ortogonales acotadas y una perspectiva isométrica y/o caballera.

Competencia específica 5.

5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)

5.1.1. Investigar en la red el software de dibujo vectorial estándar de la industria.

5.1.2. Conocer el entorno de dibujo vectorial del software estándar de la industria.

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

5.2.1. Investigar en la red el software de dibujo 3d estándar de la industria.

5.2.2. Conocer el entorno de dibujo 3d del software estándar de la industria y experimentar con operaciones booleanas.

Contenidos de primer curso de la materia de Dibujo Técnico I.

A. 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.

- Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.
- Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.
- Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.
- Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización. El croquis acotado.

D. Sistemas CAD.

- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- Visualización 2D y 3D.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Vistas y escenas renderizadas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de dibujo Técnico I.

DIBUJO TÉCNICO I		
	Título	**Sesiones**

Primer trimestre	**1. —** Dibujo Técnico y Geometría. Trazados fundamentales en el plano. Relaciones geométricas.	22
	2. — Formas poligonales. Tangencias y curvas técnicas	22
Segundo trimestre	**3. —** Geometría proyectiva: Sistemas de representación. Sistema diédrico I: Punto, recta y plano. Trazas. Determinación del plano	14
	4. — Sistema diédrico II: intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias	14
	5. — Normalización. Vistas. Acotación	16
Tercer trimestre	**6. —** Sistema axonométrico: isometría y caballera	20
	7. — Sistema cónico	10
	8. — Diseño 2D y 3D.	14

Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Técnico.

La metodología a seguir se fundamentará en que el dibujo técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

El logro de los objetivos propuestos implica un equilibrio entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que requieren de la puesta en práctica con actividades de aplicación, que persiguen la resolución de problemas geométricos mediante la reflexión sobre los conceptos aprendidos, evitando la resolución mecánico-memorística. La organización del proceso de enseñanza en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana alumnado. Estas estrategias favorecen la investigación.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo, así como entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las tecnologías TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra y cartabón, compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. La utilización de programas de diseño asistido por ordenador servirá para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirviendo de estímulo para su formación.

La forma en la que el alumnado trabajará dependerá de las actividades propuestas, podrán llevarlas a cabo de manera individual, por parejas o en

grupos cooperativos. Estas actividades se desarrollarán en el aula específica de dibujo y en las aulas de informática del centro.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Dibujo Técnico en 1º de bachillerato.

DIBUJO TÉCNICO I

BLOQUES	Unidades didácticas.		Indicadores de logro.			Criterios evaluación	Criterios de calificación
A	1	Dibujo Técnico y Geometría. Trazados fundamentales en el plano. Relaciones geométricas.	1.1.1	1.1.2		1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			2.1.1	2.1.2		2.1	
			2.2.1			2.2	
	2	Formas poligonales. Tangencias y curvas técnicas	2.2.2			2.2	
			2.3.1	2.3.2		2.3	
B	3	Geometría proyectiva: Sistemas de representación. Sistema diédrico I: punto, recta, plano. Trazas. Determinación del plano.	3.1.1	3.1.2		3.1	
			3.2.1	3.2.2		3.2	
			3.3.1	3.3.2		3.3	
	4	Sistema diédrico II: intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias	3.2.1	3.2.2		3.2	
			3.3.1	3.3.2		3.3	
	5	Sistema axonométrico: isometría y caballera.	3.4.1	3.4.2		3.4	
			3.5.1	3.5.2		3.5	
	6	Sistema cónico	3.6.1	3.6.2		3.6	
			3.7.1	3.7.2		3.7	
C	7	Normalización. Vistas. Acotación	4.1.1	4.1.2		4.1	
			4.2.1	4.2.2		4.2	
			4.3.1	4.3.2		4.3	
D	8	Diseño 2D y 3D.	5.1.1	5.1.2		5.1	
			5.2.1	5.2.2		5.2	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula: Valoración: esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula e implicación personal en el proceso de aprendizaje.

Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno: Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados. Resolución problemas.

Acabado y limpieza. La puntuación de cada pregunta o ejercicio práctico planteados estará determinada por la suma de la calificación de los siguientes aspectos: **la solución correcta de los problemas propuestos, de acuerdo con lo explicado en clase, se puntuará con un máximo del 75% del valor otorgado a dicho problema. El 25% restante será para valorar la destreza y seguridad en el trazo, la limpieza y ausencia de tachaduras, la calidad del ejercicio (sobre ejercicio correcto), en una palabra, la presentación del problema.**

— Valoración específica según indicadores.
— Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.

Pruebas gráficas.

— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.

Calificación final.

La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones parciales. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación de la o las mismas.

Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)

El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:

— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio)	
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**

— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Prueba oral	

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico II.

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, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2).

1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporción

Competencia específica 2.

2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)

2.1.1 Realiza con rigor construcciones gráficas geométricas elementales: perpendiculares, paralelas, mediatrices, ángulos, bisectrices, arco capaz, triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares, operaciones con segmentos.

2.2. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)

2.2.1. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

2.2.2. Aplicación de la afinidad y homología sobre triángulos, cuadriláteros y circunferencias.

2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

2.3.1. Determina lugares geométricos aplicando los conceptos de potencia.

2.3.2. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2.4. Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

2.4.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones en la elipse, parábola e hipérbola.

2.4.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

2.4.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

Competencia específica 3.

3.1. Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la "visión espacial" y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)
3.1.1. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras, planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.
3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)
3.2.1. Representa en el sistema diédrico: punto, recta, plano en sus distintas posiciones y estudio de sus casos particulares.
3.2.2. Soluciona problemas de intersecciones y paralelismo de rectas y planos.
3.2.3. Sabe aplicar perpendicularidad para solucionar problemas de distancias.
3.2.4. Realiza giros de un punto, de una recta y un plano para colocarlos en posiciones favorables.
3.2.5. Realiza cambios de plano y conoce sus aplicaciones.
3.2.6. Realiza abatimientos de puntos, rectas, planos. Aplicaciones a los problemas de verdadera magnitud. Aplicaciones a ángulos de dos rectas, bisectriz de un ángulo, ángulo de recta-plano y ángulo de dos planos.
3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)
3.3.1. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides.
3.3.2. Representa cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
3.3.3. Representa secciones planas y sus verdaderas magnitudes de prismas, pirámides, conos y cilindros.
3.3.4. Representa poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
3.3.5. Halla la intersección entre rectas con cuerpos geométricos y de revolución.
3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)
3.4.1. Dibuja en el sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo figuras y sólidos.
3.4.2. Dibuja en el sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo figuras y sólidos con circunferencias.
3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)
3.5.1. Representa en el sistema de planos acotados cubiertas sencillas.
3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)
3.6.1. Aplica procedimientos con rigor gráfico utilizando criterios de claridad, precisión, resolución de todos los procesos para llegar a una solución y con una construcción gráfica coherente.

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, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)
4.1.1. Croquiza piezas atendiendo a aspectos de proporcionalidad, análisis de la forma y calidad de la línea.
4.1.2. Representa cuerpos y piezas industriales sencillas mediante croquis empleando en cada caso cortes, secciones o roturas
4.2. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2).
4.2.1Utiliza diferentes tipos de escalas y las aplica correctamente.
4.2.2 Usa correctamente los diferentes tipos de líneas normalizadas además de la rotulación normalizada.
4.2.3. Representa gráficamente piezas por el sistema de vistas.
4.2.4. Realiza y aplica cortes y secciones a piezas.
4.2.5. Acota piezas aplicando correctamente las normas.

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. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)
5.2. Describe las principales aplicaciones CAD de la industria actual.
5.3. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)
5.3.1. Describe procesos de representación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
5.4. Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)
5.4.1. Describe los procesos de exportación paras formatos bidimensionales o para su impresión en 3D.
5.4.2. Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)
5.4.3. Describe las fases de un proyecto desde sus fases previas a su fase final.

Contenidos de segundo curso de la materia de Dibujo Técnico II.

A. 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 e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. 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 de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. 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.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
- Modelado y renderizado de proyectos.
- Impresión en 3D.

Secuencia de unidades temporales de la materia de Dibujo Técnico II

DIBUJO TECNICO II		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** El arte de disfrutar de la geometría II: Potencia y sus aplicaciones.	14
	2. — Las curvas de la vida: elipse, parábola e hipérbola.	16
	3. — Transforma tu vida II: homología y afinidad.	12
Segundo trimestre	**4. —** Representa figuras en sistema diédrico contenidas en planos. Abatimientos, giros, cambios de plano y ángulos.	14
	5. — Representa cuerpos en diédrico: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	10
	6. — Representa cuerpos de revolución en diédrico: conos y cilindros. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	10
Tercer trimestre	**7. —** Representa poliedros regulares en diédrico: tetraedro, hexaedro y octaedro.	8
	8. — Mira con perspectiva axonométrica.	10
	9. — La normalización hoy.	8
	10. — Diseña en 2D y 3D.	2

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación Dibujo Técnico II

DIBUJO TÉCNICO II

BLOQUES		Unidades didácticas.	Indicadores de logro						Criterios evaluación	Conseguido	No conseguido
A	1	El arte de disfrutar de la geometría II: Potencia y sus aplicaciones.	2.1.1						2.1		
	2	Las curvas de la vida: elipse, parábola e hipérbola.	2.4.1	2.4.2	2.4.3				2.4		
	3	Transforma tu vida II: homología y afinidad.	2.1.1						2.1		
			2.2.1	2.2.2					2.1		
			2.3.1	2.3.2					2.3		
	4	Representa figuras en sistema diédrico contenidas en planos. Abatimientos, giros, cambios de plano y ángulos.	3.1.1						3.1		
B			3.2.1	3.2.2	3.2.3	3.2.4	3.2.5	3.2.6	3.2		
B	5	Representa cuerpos en diédrico: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	3.3.1 3.5.1	3.3.3	3.3.5				3.3 3.5		
B	6	Representa cuerpos de revolución en diédrico: conos y cilindros. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	3.3.2	3.3.3	3.3.5				3.3		
	7	Representa poliedros regulares en diédrico: tetraedro, hexaedro y octaedro.	3.3.4	3.3.5					3.3		
B	8	Mira con perspectiva axonométrica.	1.1.1						1.1		
			3.4.1	3.4.2					3.4		
			3.6.1						3.6		
C	9	La normalización hoy.	3.6.1						3.6		
			4.1.1	4.1.2					4.1		
			4.2.1	4.2.2	4.2.3	4.2.4	4.2.5		4.2		
D	10	Diseño 2D y 3D.	5.1.1						5.1		
			5.2.1						5.2		
			5.3.1						5.3		
			5.4.1						5.4		

Instrumentos de evaluación:
Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Asistencia obligatoria a clase. Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados. Resolución problemas. Acabado y limpieza.
— La puntuación máxima de cada ejercicio se obtendrá con la resolución correcta por el método idóneo, teniéndose en cuenta la parte correspondiente a la presentación y trazado, si se tiene al menos el 70% la solución. De este modo **la solución correcta de los problemas propuestos, de acuerdo con lo explicado en clase, se pondera con un máximo del 75% del valor otorgado a dicho problema, siendo el 25% restante la destreza, seguridad en el trazo, la limpieza y ausencia de tachaduras.**
— Valoración específica según indicadores.
— Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos se entregarán dentro de los plazos que se establecen. Fuera de estas fechas límites que se harán públicas durante la clase, no se recogerá ningún trabajo.
Pruebas escritas.
— Se realizarán al menos dos por trimestre.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Porfolio.
El alumno será el responsable de custodiar todas sus producciones desde el inicio al final de curso. Pudiendo el profesor encargado de la materia requerirle al alumno parte o todas las producciones realizadas durante el curso.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas cada una de las tres evaluaciones con un 5. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación de la o las mismas.
Prueba extraordinaria. (ORDEN EDU/425/2024)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

En 2º de Bachillerato se tendrán en cuenta los siguientes criterios de calificación en relación con cada instrumento:

Aspectos a valorar	**Instrumento de evaluación**
Asistencia y puntualidad. Participación y actitud. Aportación de ideas y soluciones.	**Guía de observación 5%**
Realización de las actividades diarias. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo.	**Cuaderno del alumno. 5%**
Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo. Cumplimiento plazos de entrega.	**Portfolio y/o Proyecto. 10%**
Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas Correcta resolución del ejercicio con la solución más idónea. Presentación adecuada y limpieza del trabajo.	**Prueba escrita. 70%**
Adquisición de conceptos mediante comprensión y razonamiento. Uso del lenguaje apropiado y riguroso.	**Prueba oral. 10%**

(volver a índice)

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO.

Conceptualización y características de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.

Dibujo Técnico y Dibujo Artístico son dos materias complementarias, en las que el arte, la geometría y la ciencia, están íntimamente relacionadas desde la antigüedad y conforman lenguajes universales para la comunicación gráfica que comparten quienes se dedican al diseño, arquitectura e ingeniería.

El dibujo es un medio de comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión grafica de proyectos de carácter tecnológico o artístico, cuyo objetivo es la creación y fabricación de cualquier producto que tenga un determinado valor funcional y/o artístico, transmitiendo mediante representaciones gráficas: ideas, proyectos, impresiones, sensaciones o emociones.

Durante los dos años de bachillerato, esta materia tiene como finalidad, la adquisición de conocimientos científicos y artísticos, desarrollando destrezas digitales y tecnológicas y fortaleciendo las capacidades interpersonales. Se abordan desafíos del siglo XXI, de forma integrada especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, como aparece reflejado en la Agenda 2030 de las Naciones Unidas para el desarrollo sostenible.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, la naturaleza y el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento, fomentará en el alumnado disfrutar con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

Esta competencia implica el dominio en la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado. Se trata, por tanto, de estimular la incorporación de esos elementos en procesos de creación autónoma y de experimentación práctica, de estimular, por una parte, su percepción y conceptualización de la realidad con la finalidad de recrearla o interpretarla artísticamente, y por otra, de proporcionar recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías.

Estas producciones artísticas no solo materializan estructuras formales, ideas o conceptos estéticos, sino que constituyen para el alumnado un recurso valioso para expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones, apoyándole en la construcción de su identidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

Esta competencia hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación - vistas en diédrico, perspectiva axonométrica y perspectiva cónica- más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial y la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en ilustraciones y de diseños de objetos y de espacios. Se trata, en fin, de dotar al alumnado de herramientas comunicativas gráficas, de mejorar su visión espacial y de iniciarle en algunas de las aplicaciones de los sistemas de representación en los campos del arte y el diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

Esta competencia requiere la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas universales (ISO y UNE) que permiten comunicar de forma clara y unívoca soluciones personales y proyectos de diseño, realizados de forma individual o en grupo, mediante el dibujo de bocetos o croquis, constituyéndose por tanto en el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño. Se trata de iniciar al alumnado en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales son la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, pues el dibujo normalizado debe ser portador de información útil, eficaz para ser aplicada y altamente codificada mediante normas internacionales para que sea interpretado de forma inequívoca.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1 y CCEC4.2.

5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de contenidos de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes

disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1 y CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño.

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC				
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓	✓	✓						✓	✓				✓										✓		✓	✓						✓	✓				
Competencia Específica 2	✓								✓	✓					✓	✓			✓						✓							✓			✓	✓	✓	✓
Competencia Específica 3									✓	✓	✓	✓				✓			✓						✓							✓			✓	✓	✓	✓
Competencia Específica 4		✓					✓		✓			✓		✓	✓				✓					✓	✓							✓				✓	✓	✓
Competencia Específica 5											✓	✓		✓	✓	✓		✓							✓							✓			✓		✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.

Competencia específica 1

1.1 Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte, en la arquitectura y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Reconoce relaciones geométricas en la naturaleza.

1.1.2. Analiza las formas geométricas inspiradas en la naturaleza y empleadas en las diferentes manifestaciones artísticas: igualdad, simetría y proporción áurea.

1.2 Analizar las principales formas y construcciones geométricas del entorno, comprendiendo las estructuras que los articulan y ordenan. (CCL2, STEM1, STEM2, CD1, CC1)

1.2.1. Realiza estudios a mano alzada de objetos sencillos del entorno analizando su configuración interna y externa.

1.2.2. Interpreta el espacio atendiendo a conceptos geométricos de composición.

1.3 Conocer el mundo exterior y beneficiarse en su desarrollo cognitivo y personal, ejercitando la inteligencia y la observación. (STEM2, CC1)1.3.1.

1.3.1. Conoce la historia de la geometría.

1.3.2. Utiliza las manifestaciones artísticas como medio de documentación para sus trabajos.

Competencia específica 2

2.1 Dibujar formas poligonales sencillas en el plano y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, analizando las tangencias valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)

2.1.1. Dibuja polígonos regulares por métodos generales (radio, lado) y pentágono, heptágono, octógono por métodos particulares y es capaz de aplicarlos al diseño.
2.1.2. Resuelve problemas de tangencia básicas y es capaz de aplicarlas a diseños sencillos.
2.2 Construir escalas y utilizarlas en la ejecución de ejercicios concretos, comprendiendo el fundamento de las escalas, no sólo como concepto abstracto matemático sino para su aplicación en situaciones de la vida cotidiana, interpretando medidas reales sobre planos ya dibujados y elaborando dibujos tomados de la realidad. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
2.2.1. Representa y usa escalas sobre planos.
2.2.2. Dibuja figuras planas y/o tridimensionales aplicando escales.
2.3 Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas, apreciando su importancia en el dibujo y respetando la proporción, el orden y el equilibrio entre los elementos que la forman. STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)
2.3.1. Croquiza modelos simples atendiendo a su geometría interna y externa.
2.3.2. Realiza ejercicios de croquización aplicando la normalización.
2.4 Comprender las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación homotecia y afinidad), y aplicarlas en la resolución de problemas geométricos, analizando en distintos diseños de módulos los diferentes movimientos en el plano. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
2.4.1 Conoce los trazados fundamentales en el plano y los principales lugares geométricos.
2.4.2 Desarrolla ejercicios en los que se apliquen las transformaciones geométricas elementales: giros, traslación, homotecia y afinidad.

Competencia específica 3

3.1 Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, distinguiendo los sistemas de medida de los sistemas perspectivos, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.1.1. Reconoce y representa el cubo en cada uno de los sistemas de proyección.
3.1.2. Representa en el sistema diédrico: punto, recta, plano, determinación del plano, intersecciones, paralelismo, perpendicular y distancias.
3.2 Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo con la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.2.1. Dibuja piezas sencillas a partir de fotografías, piezas reales o entorno más próximo en el sistema diédrico.
3.2.2. Dispone correctamente en el plano de acuerdo con la norma.

3.3. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas, aplicando las relaciones espaciales de los elementos del sistema, evaluando el grado de abstracción adquirido y por tanto el dominio del sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.3.1. Representa piezas mediante sus vistas diédricas atendiendo a la elección de vistas necesarias y la utilización de líneas normalizadas.
3.3.2. Representa piezas mediante sus vistas diédricas atendiendo a la elección de vistas necesarias, la utilización de líneas normalizadas y a la acotación correcta.
3.4. Representar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.4.1. Representa en perspectiva isometría a partir de sus proyecciones ortogonales.
3.4.2. Representa en perspectiva caballera a partir de sus proyecciones ortogonales
3.5. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera aplicando diferentes recursos gráficos o informáticos en función del tipo de producto que se quiere realizar y de las finalidades del mismo, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.5.1 Diseño de envases sencillos en perspectiva isométrica y/o caballera realizando su desarrollo sobre el plano.
3.5.2 Realiza las vistas diédricas del packaging.
3.6 Representar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.6.1. Realiza perspectivas cónicas frontales con un único punto de fuga.
3.6.2. Realiza perspectivas cónicas oblicuas con dos puntos de fuga.
3.7. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista, desarrollando la visión espacial y el trazado a mano alzada. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
3.7.1. Realiza la perspectiva cónica frontal de un espacio interior desde distintos puntos de vista teniendo en cuenta la escala de los diferentes elementos que puedan aparecer en la perspectiva.
3.7.2. Realiza la perspectiva cónica oblicua de espacios que pueda ser aplicado a la ilustración o al comic.

Competencia específica 4

4.1. Realizar bocetos y croquis como elementos de reflexión e indagación de alternativas a las necesidades del proyecto, conforme a la norma UNE ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y

resolviendo problemas con autonomía. (CCL2, CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.1.1. Realiza bocetos y croquis como método de indagación y búsqueda.
4.1.2. Realiza croquis que definan las formas proporcionando dimensiones, escalas, color y otros elementos que puedan intervenir en el diseño.
4.2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales, relacionándolas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.2.2. Rotula y utiliza los estilos de línea correctamente.
4.2.1. Distribuye las representaciones diédricas, axonométricas en el espacio o del papel.
4.3 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. (STEM1, STEM4, CD1, CD2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.3.1. Representa objetos sencillos mediante sus vistas acotadas.
4.3.2. Utiliza correctamente la simbología industrial y arquitectónica en la representación gráfica de objetos sencillos.

Competencia específica 5

5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño. (STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.1.1. Conocer los softwares de dibujo vectorial más utilizados por la industria.
5.1.2. Conocer el concepto de dibujo vectorial aplicado a la realización de un proyecto de diseño.
5.2 Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación. (STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.2.1. Conocer los softwares de modelado en 3D más utilizados por la industria.
5.2.2. Conocer la interfaz de software 3D y describir el flujo de trabajo de un proyecto artístico.
5.3 Realizar la exportación e importación de archivos de diseños personales, preparándolos adecuadamente para su impresión. (STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.3.1. Conocer los diferentes formatos de exportación/importación del software de dibujo vectorial.
5.3.2. Conocer los diferentes formatos de exportación/importación del software del modelado en 3D.

Contenidos de primer curso en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.

A. Geometría, arte y entorno.

- La geometría en la naturaleza, en el entorno, el arte y en el diseño. Observación directa e indirecta.
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.
- Historia de la geometría; antecedentes y desarrollo desde su origen.
- La geometría en la composición.

- Relaciones geométricas en la arquitectura, diseño paramétrico y geometría avanzada. Forma, geometría y naturaleza.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza. Sección y rectángulo áureo. La proporción áurea en el pentágono. Aplicaciones en la arquitectura y el diseño
- Instrumentos y materiales de Dibujo Técnico.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Lugares geométricos.
- Representación y análisis de las formas planas.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad, semejanza y proporcionalidad.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.
- Resolución de problemas de tangencias básicas. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño y la tipografía.
- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre los sistemas de representación y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Proyección y tipos de proyecciones. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre los elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera.
- Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.
- Elementos básicos: punto, recta, plano. El óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Perspectivas isométricas y caballera. Iniciación al diseño de packaging.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
- La perspectiva cónica, frontal y oblicua en el cómic y en la ilustración.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Formatos. Plegado de planos.
- Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Rotulación y acotación.
- La normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas.
- Bocetos y croquis aplicando la normalización.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- Interfaz, iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

- Iniciación al modelado en 3D. Ajustes, cuadros de configuración y entidades. Aplicaciones a proyectos artísticos.
- Exportación e importación de modelos 3D. Impresión.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO I		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1.—** Geometría, arte y entorno: — Geometría interna, externa. — Geometría y composición. — Geometría y naturaleza. — Proporción áurea. — Trazados geométricos fundamentales. — Lugares geométricos. — Igualdad, semejanza y proporcionalidad. — Escalas. — Polígonos. — Tangencias, enlaces y curvas técnicas. — Sistemas de representación en el arte.	44
Segundo trimestre	**2. —** Sistemas de representación: — Los sistemas de representación. — Sistema diédrico: punto, recta, plano, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias. **(3. —** Vistas y líneas normalizadas	44
Tercer trimestre	— Perspectiva isométrica y caballera. **(2)** — Perspectiva cónica frontal y oblicua. **(2)** **3. —** Normalización y diseño de proyectos: — Normalización. — Rotulación y acotación. — Bocetos y croquis aplicando la normalización.	22
	4. — Herramientas digitales para el diseño. — Dibujo vectorial en 2D. — Dibujo en 3D	12

Metodología didáctica aplicable en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño-

La metodología por seguir se fundamentará en la idea de que el Dibujo Técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Esta materia supone un equilibrio entre teoría, investigación y experimentación, integrando los procedimientos gráficos para su análisis y representación, elaborando bocetos a mano alzada y la utilización de aplicaciones informáticas para conseguir los objetivos planteados.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo los alumnos los responsables de su propio aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno. El profesor debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo graduando los contenidos y teniendo en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje.

Los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al dibujo técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Estas estrategias favorecen la investigación y la capacidad para trabajar en equipo.

Se utilizarán recursos tradicionales como distintos libros que sirvan de material de apoyo y consulta, además se potenciará el uso de herramientas técnicas y artísticas que permiten no solo el desarrollo de la destreza manual, sino también la autonomía progresiva del alumno. De manera paralela se trabajará en entornos virtuales TEAMS y MOODLE, incluyendo las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y adaptándose a la diversidad del alumnado.

La utilización de programas de diseño asistido por ordenador debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, permita la adquisición de una visión más completa e integrada de la materia Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y el Diseño.

En relación con la organización del espacio se podrán utilizar escenarios alternativos al aula ordinaria ya que debido a la naturaleza de la materia muchas de las actividades se pueden realizar en otros entornos, promoviendo el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño en 1º de bachillerato.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO I						
Bloques	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**		**CE**	**C. calificación**
A	1	Geometría, arte y entorno: — Geometría interna, externa. — Geometría y composición. — Geometría y naturaleza. — Proporción áurea. — Trazados geométricos fundamentales. — Lugares geométricos. — Igualdad, semejanza y proporcionalidad. — Escalas. — Polígonos. — Tangencias, enlaces y curvas técnicas. — Sistemas de representación en el arte.	1.1.1 1.2.1 1.3.1 2.1.1 2.2.1 2.4.1	1.1.2 1.2.2 1.3.2 2.1.2 2.2.2 2.4.2	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 2.4	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
B	2	Sistemas de representación: — Los sistemas de representación. — Sistema diédrico: punto, recta, plano, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias. — Perspectiva isométrica y caballera. — Perspectiva cónica frontal y oblicua.	3.1.1 3.2.1 3.3.1 3.4.1 3.5.1 3.6.1 3.7.1	3.1.2 3.2.2 3.3.2 3.4.2 3.5.2 3.6.2 3.7.2	3.1 3.2 3.3 3.4 3.5 3.6 3.7	
C	3	Normalización y diseño de proyectos: — Normalización. — Rotulación y acotación. — Vistas y líneas normalizadas. — Bocetos y croquis aplicando la normalización.	2.3.1 4.1.1 4.2.2 4.3.1	2.3.2 4.1.2 4.2.1 4.3.2	2.3 4.1 4.2 4.3	

D	**4**	Herramientas digitales para el diseño. — Dibujo vectorial en 2D. — Dibujo en 3D	5.1.1 5.2.1 5.3.1	5.1.2 5.2.2 5.3.2	5.1 5.2 5.3	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula e implicación personal en proceso de aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados. Resolución problemas.
— Acabado y limpieza. La puntuación de cada pregunta o ejercicio práctico planteados estará determinada por la suma de la calificación de los siguientes aspectos: **la solución correcta de los problemas propuestos, de acuerdo con lo explicado en clase, se puntuará con un máximo del 75% del valor otorgado a dicho problema. El 25% restante será para valorar la destreza y seguridad en el trazo, la limpieza y ausencia de tachaduras, la calidad del ejercicio (sobre ejercicio correcto), en una palabra la presentación del problema.**
— Calidad expresiva y estética de los trabajos. Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos. Valoración específica según indicadores.
— Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase. Los trabajos no entregados serán calificados con un 0. Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas gráficas.
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones.	hasta un 10% sobre la nota
— Pruebas gráficas y/o escritas.	50%
— Producciones individuales del alumno.	50%
— Prueba oral	

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.

Competencia específica 1

1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte, y el diseño, comprendiendo el motivo, interés o intencionalidad con la que se han utilizado. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Reconoce y aplica las estructuras geométricas en el arte, en el diseño, en la arquitectura y en la naturaleza aplicándolas a las producciones gráficas propias.

1.1.2. Utiliza la geometría para construir ilusiones ópticas aplicadas al arte y al diseño.

1.2. Conocer referencias de arquitectura, diseño, escultura y pintura que exploren cánones aritméticos y simbólicos entre otros estableciendo las relaciones entre estos y las diferentes épocas y contextos. (CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.2.1. Analiza la representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo identificando esquemas compositivos.

Competencia específica 2

2.1 Diseñar y ejecutar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. (CCL1, STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1)

2.1.1 Analiza las formas geométricas inspiradas en la naturaleza y empleadas en las diferentes manifestaciones artísticas: igualdad, simetría y proporción áurea.

2.1.2. Dibuja polígonos regulares por métodos generales (radio, lado) y pentágono, heptágono, octógono por métodos particulares y es capaz de aplicarlos al diseño.

2.1.3. Desarrolla ejercicios en los que se apliquen las transformaciones geométricas elementales (giros, traslación, homotecia, afinidad) en la creación de mosaicos y patrones.

2.1.4. Conoce los conceptos de módulo y redes modulares para crear composiciones modulares en el diseño gráfico de objetos y de espacios.

2.15 Representa y usa escalas sobre planos.

2.2 Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos, valorando su aplicación en numerosos diseños, estructuras arquitectónicas, formas decorativas y objetos de uso común. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2)

2.2.1. Resuelve problemas de enlaces y tangencias aplicándolos a diseños.

2.2.2. Dibuja curvas cónicas y es capaz de identificarlas en: la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño. Aplica las curvas cónicas a la resolución de problemas y las incluye en las producciones gráficas.

2.3 Desarrollar la observación y el análisis a través del ejercicio sistemático de diversas formas de registro, utilizando el esbozo, cuaderno de campo y diario gráfico, estructurando toda la información de forma lógica, racional y creativa. (STEM1, STEM2, CD2, CD3, CE3)

2.3.1. Ejecuta bocetos a mano alzada descriptivos con exactitud y limpieza.

2.3.2. Realiza estudios a mano alzada de objetos sencillos del entorno analizando su configuración interna y externa.

Competencia específica 3

3.1. Dibujar, en las perspectivas isométricas y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA5, CE3)

3.1.1. Representa la circunferencia y sólidos sencillos en perspectivas isométricas y caballera.

3.1.2. Diseña formas tridimensionales en perspectivas convencionales

3.1.3. Dibuja estructuras poliédricas y los sólidos platónicos en perspectivas convencionales.

3.1.4. Identifica la aplicación de estructuras tridimensionales básicas en la arquitectura y el diseño.

3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)

3.2.1. Realiza perspectivas cónicas oblicuas con uno y dos puntos de fuga.

3.2.2. Aplica la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

3.3. Manifestar el dominio progresivo en la realización a mano alzada de ejercicios de representación del espacio, ajustándose a los sistemas de representación convencionales. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3)
3.3.1. Realiza bocetos a mano alzada interpretando el espacio atendiendo a conceptos geométricos de composición.
3.3.2. Representa en el sistema diédrico: punto, recta, plano, determinación del plano, intersecciones, paralelismo, perpendicular y distancias.
3.3.3. Representa piezas mediante sus vistas diédricas atendiendo a la elección de vistas necesarias, la utilización de líneas normalizadas y a la acotación correcta
3.3.4. Representa las proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Competencia específica 4

4.1 Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo. (CCL2, CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.1.1. Realiza bocetos a mano alzada de croquización aplicando la normalización.
4.1.2. Acotas vistas de objetos utilizando en cada caso cortes, secciones y/o roturas.
4.2 Justificar el proceso de diseño movilizando conocimientos, referenciando fuentes de investigación y utilizando el vocabulario específico adecuado al contexto. (CCL2, CP2, STEM4, CD1, CD2)
4.2.1 Analiza la evolución de la forma tridimensional en su aspecto estructural. La estructura como soporte y como base compositiva. Tipos de estructuras y su visualización.
4.2.2 Analiza la representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo apreciando los esquemas compositivos.
4.2.3 Utiliza las manifestaciones artísticas como medio de documentación para sus trabajos.
4.3 Dominar el croquizado a mano alzada utilizándolo como elemento imprescindible en el proceso de trabajo. (STEM4, CD1, CD2)
4.3.1 Reconoce las fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
4.3.2 Representa vistas acotadas de objetos mediante cortes, secciones y/o roturas.
4.3.3 Utiliza correctamente la simbología industrial y arquitectónica en la representación gráfica de objetos sencillos

Competencia específica 5

5.1 Realizar y presentar, de forma individual y colectiva proyectos sencillos relacionados con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas del dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte. (STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.1.1 Desarrolla proyectos sencillos identificando sus fases y programando tareas.

5.1.2 Elabora documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo en 2D y 3D, utilizando programas de dibujo asistido por ordenador aplicados a proyectos de arte y diseño.
5.1.3 Realiza mapas conceptuales y presentaciones.
5.1.4 Conoce los softwares de dibujo vectorial y de modelado 3D más utilizados por la industria.

Contenidos del segundo curso de la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.

A. Geometría, arte y entorno.

- Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
- Bocetos a mano alzada.
- Estructuras geométricas en el arte, en el diseño y en la arquitectura.
- Módulo y redes modulares. Composiciones modulares en el diseño gráfico de objetos y de espacios.
- Transformaciones geométricas. Aplicación en la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.
- Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.
- Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- Evolución de la forma tridimensional: la estructura. La estructura como soporte y como base compositiva. Tipos de estructuras y su visualización.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo. Esquemas compositivos.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométricas y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Vistas acotadas de objetos mediante. Cortes, secciones y roturas.
- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.

D. Herramientas digitales para el diseño.

- El proyecto: tipos, elementos y fases. Programación de tareas.
- Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo en 2D y 3D, utilizando programas de dibujo asistido por ordenador aplicados a proyectos de arte y diseño.
- Mapas conceptuales y presentación.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** Geometría y diseño.	2
	2. — Bocetos a mano alzada	6

	3. — Estructuras geométricas arte, diseño y arquitectura	4
	4. — Módulos y redes	4
	5. — Transformaciones geométricas	4
	6. — Enlaces y tangencias	10
	7. — Curvas cónicas	6
Segundo trimestre	**8. —** Estructuras tridimensionales	4
	9. — Esquemas compositivos. Diseño y arte	4
	10. — Sistema diédrico: punto, recta, plano, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias	12
	11. — SD sólidos y secciones. Verdaderas magnitudes	8
	12. — Sólidos platónicos	8
Tercer trimestre	**13. —** Perspectiva isométrica y caballera	10
	14. — Perspectiva cónica frontal y oblicua	10
	15. — Perspectiva cónica: sombras	6
	16. — Croquis al plano de taller	8
	17. — Vistas y líneas normalizadas	9
	18. — Cortes, secciones y roturas	6
	19. — Proyecto	4
	20. — Dibujo vectorial en 2D.	2
	21. — Dibujo en 3D	2
	22. — Mapas conceptuales y presentación	3

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II								
Bloques	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**				**CE**	**C. calificación**
A	**1**	Geometría, arte y entorno:						El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
		— Geometría y diseño.	1.1.2				1.1	
			2.1.2				2.1	
		— Bocetos a mano alzada	2.3.1	2.3.2			2.3	
			3.3.1				3.3	
			4.1.1				4.1	
			4.3.1	4.3.2	4.3.3		4.3	
		— Estructuras geométricas arte, diseño y arquitectura.	1.1.1				1.1	
		— Módulos y redes	2.1.4				2.1	
		— Transformaciones geométricas	2.1.1				2.1	
			2.1.3				2.1	
		— Enlaces y tangencias	2.2.1				2.2	
		— Curvas cónicas	2.2.2				2.2	
		— Estructuras tridimensionales	3.1.4				3.1	
			4.2.1				4.2	
		— Esquemas compositivos. Diseño y arte	1.2.1				1.2	
			4.2.2	4.2.3			4.2	
B	**2**	Sistemas de representación:						
		— Sistema diédrico: punto recta, plano, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias.	3.3.2				3.3	
		— SD sólidos y secciones. Verdaderas magnitudes.	3.3.4				3.3	
		— Sólidos platónicos	3.1.3				3.1	
		— Perspectiva isométrica y caballera.	3.1.1	3.1.3			3.1	
			3.1.2	3.1.3			3.1	

		— Perspectiva cónica frontal y oblicua.	3.1.2	3.1.3		3.1	
			3.2.1	3.2.2		3.2	
		— Perspectiva cónica: sombras	3.1.2	3.1.3		3.1	
			3.2.2			3.2	
C	**3**	Normalización y diseño de proyectos:					
		— Croquis al plano de taller	2.1.5			2.1	
			4.3.1			4.3	
			4.1.1	4.1.2		4.1	
		— Rotulación y acotación.	3.3.3			3.3	
			4.1.2			4.1	
		— Vistas y líneas normalizadas.	3.3.3			3.3	
			4.3.2	4.3.3		4.3	
		— Cortes, secciones y roturas	4.1.2			4.1	
			4.3.2			4.3	
D	**4**	Herramientas digitales para el diseño.					
		— Proyecto	5.1.1			5.1	
		— Dibujo vectorial en 2D.	5.1.2			5.1	
		— Dibujo en 3D	5.1.2	5.1.4		5.1	
		— Mapas conceptuales y presentación	5.1.3			5.1	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula e implicación personal en proceso de aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados. Resolución problemas.
— Acabado y limpieza. La puntuación de cada pregunta o ejercicio práctico planteados estará determinada por la suma de la calificación de los siguientes aspectos: **la solución correcta de los problemas propuestos, de acuerdo con lo explicado en clase, se puntuará con un máximo del 75% del valor otorgado a dicho problema. El 25% restante será para valorar la destreza y seguridad en el trazo, la limpieza y ausencia de tachaduras, la calidad del ejercicio (sobre ejercicio correcto), en una palabra la presentación del problema.**
— Calidad expresiva y estética de los trabajos. Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos. Valoración específica según indicadores.
— Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase. Los trabajos no entregados serán calificados con un 0. Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas gráficas.
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones.	
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Prueba oral	

(volver a índice)

CULTURA AUDIOVISUAL.

Conceptualización y características de la materia de Cultura Audiovisual.

La rápida expansión de la sociedad de la información y las nuevas tecnologías digitales han configurado un entorno en el que la imagen audiovisual se ha convertido en una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la identidad y la construcción de valores sociales. La Cultura Audiovisual es el conjunto de representaciones audiovisuales creadas y producidas por los seres humanos con finalidades estéticas, simbólicas e ideológicas.

La narrativa audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea, como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época. Todos estos ámbitos son interesantes para la materia Cultura Audiovisual, que intentará procurar al alumnado unas herramientas válidas y suficientes para el procesado correcto de la información audiovisual que le llega por múltiples vías; además el lenguaje audiovisual puede promover el desarrollo sostenible, ya que tiene recursos comunicativos de gran potencialidad para la traslación de mensajes.

La agenda 2030 de las Naciones Unidas para el desarrollo sostenible propone, en su objetivo 4.7, conseguir que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible. En este sentido, la educación artística permite la integración de los objetivos de desarrollo sostenible en el currículo.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Cultura Audiovisual.

1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.

Las manifestaciones de la fotografía y el audiovisual se encuentran en aumento exponencial en la sociedad contemporánea. El alumnado debe manejar con soltura su análisis, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas por medio de producciones orales, escritas, audiovisuales y multimodales en las que se expliquen desde la justificación de los movimientos de cámara hasta la importancia del encuadre y el uso del fuera de campo, pasando por la significación del color. Para ello, ha de visionar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales que permitan apreciar la pluralidad de representaciones que ambos medios posibilitan, ampliando el punto de vista tanto hacia las obras de distintas épocas como hacia las provenientes de otras culturas. Además, entre los ejemplos analizados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación, así como de su representación en la creación fotográfica y audiovisual. En el proceso, el alumnado debe reflexionar sobre la historia de ambos medios, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica, deteniéndose en los hitos específicos del audiovisual, como la incorporación del sonido a la imagen.

La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio fotográfico y audiovisual global. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado, apoyado en el descubrimiento de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado, además de ampliar las posibilidades de disfrute de ambos medios al partir de un acercamiento informado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, STEM2, CD1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos, y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido como un recurso expresivo y comunicativo más, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza

Para ello, es conveniente emplear la práctica de la fotografía como medio de aproximación a través del cual asimilar algunas de las nociones técnicas y formales básicas del lenguaje audiovisual.

Por otra parte, el alumnado debe ser consciente de que las herramientas que se le proporcionan para transmitir ideas, opiniones y sentimientos en la creación audiovisual pueden ser empleadas con un mayor o menor rigor ético y formal. Este aspecto se puede desarrollar a partir de la puesta en común de ejemplos escogidos de diversos formatos, géneros y terrenos (como el del periodismo televisivo), y su comparación con los procedimientos de trabajo del alumnado, que, de este modo, debe entender que el efecto buscado en la audiencia nunca puede ponerse por encima de un tratamiento ético y formal de los materiales. Para ello, ha de comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando de manera activa y consciente el respeto a la posición del público receptor.

En último término, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CD4, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

3. Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion,

planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

El proceso de realización de una producción audiovisual colectiva es complejo y requiere de la participación de un número de personas relativamente amplio para cubrir todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), que implican desde la correcta utilización de las convenciones del lenguaje audiovisual, hasta la organización de equipos humanos. Además, el entorno digital propio del trabajo audiovisual contemporáneo se caracteriza por la necesidad de adaptación a la transformación permanente de las herramientas y las tecnologías que genera, por lo que el alumnado debe saber seleccionarlas y utilizarlas, demostrando un conocimiento activo de las mismas en las creaciones propias.

Por lo demás, la producción audiovisual implica un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara, para que los imprevistos no perjudiquen el proyecto. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la documentación apropiada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia forzosa de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, como la imposibilidad de contar con los equipos técnicos idóneos para la realización de lo planeado, por lo que ha de mostrar imaginación y soltura en el uso de los medios disponibles.

Por último, es importante que el alumnado aporte a esta experiencia una preocupación por la sostenibilidad, lo que implica controlar el consumo de electricidad, sacar copias impresas solo de los documentos de trabajo que resulten indispensables o generar el mínimo de residuos posible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la creación audiovisual que caracteriza a nuestra época, ejemplificado en la multiplicación y mutación continua de los formatos que se le asocian, es muy importante que el alumnado aprenda a diseñar producciones audiovisuales a partir de la elección previa, consciente e informada, del público al que quiere dirigirse. Para ello, debe plantearse tanto la adecuación del lenguaje a emplear, como los medios técnicos a utilizar y el formato en el que encuadrarlas. Las diferencias entre una pieza de videoarte propia de un museo de arte contemporáneo, los contenidos generados por un o una youtuber, los múltiples formatos televisivos o un largometraje industrial de ficción tienen tanto que ver con sus condiciones de producción como con el público al que están destinados, a cuyas características están supeditados. Aunque todos los ejemplos citados se sirven de lenguaje audiovisual, lo hacen de maneras diferentes y con propósitos distintos, pues se crean para audiencias diferenciadas.

Entre las múltiples vías para la difusión de los trabajos audiovisuales, las de acceso más sencillo son aquellas que proporciona internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellas identificando las más adecuadas para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este sentido, es importante que los alumnos evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia, siempre de manera respetuosa, abierta y autocrítica, para lo que se pueden establecer debates dentro del aula o en el entorno del centro educativo si se llevan a cabo proyecciones a ese nivel, además de recogerse las reacciones que se produzcan en una eventual difusión por internet o por cualquier otro medio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Cultura Audiovisual.

Cultura Audiovisual

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA							CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓	✓						✓		✓				✓													✓	✓					✓	✓			✓	✓
Competencia Específica 2	✓															✓	✓		✓	✓		✓		✓				✓				✓			✓	✓		
Competencia Específica 3											✓				✓	✓					✓	✓	✓						✓	✓	✓					✓	✓
Competencia Específica 4					✓						✓				✓	✓								✓	✓	✓					✓	✓					✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro en la materia de Cultura Audiovisual (1º de Bachillerato).

Competencia específica 1.

1.1 Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio. (CCL1, CCL2, CD1)

1.1.1. Conocer la evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual

1.1.2. Describir las principales corrientes en fotografía y cine.

1.2 Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas (CP3, STEM2, CCEC2)

1.2.1. Reconocer los principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video

corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.
1.2.2. Explica el audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.
1.3 Valorar la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación y argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC1)
1.3.1. Describir la diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado.
1.3.2. Argumentar la importancia de la conservación del patrimonio fotográfico y audiovisual.
1.4 Analizar el estudio de producciones incorporando la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, apreciando la pluralidad que aportan a las representaciones de imágenes fotográficas fijas y de producciones audiovisuales. (CP3, CC2, CC3, CCEC2)
1.4.1 Describir aspectos compositivos para imagen fija y en movimiento.
1.4.2 Reconocer y aplicar el concepto de ritmos visual para imagen fija y en movimiento.

Competencia específica 2.

2.1 Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión. (CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1)
2.1.1. Reconocer elementos formales del lenguaje audiovisual: el plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
2.1.2. Reconocer elementos formales del lenguaje audiovisual: exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
2.2 Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor. (CD3, CD4, CPSAA4)
2.2.1. Identificar los elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes
2.2.2. Explorar la función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
2.3 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal. (CPSAA3.1, CC3, CE3, CCEC3.1)
2.3.1. Aplicar conceptos básicos sobre iluminación.
2.3.2. Conocer la simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía. Retoque digital.
2.4 Considerar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación, la innovación y la precisión en el proceso de la producción audiovisual, generando contenidos propios y modos de transmitir opiniones. (CCL1, CC3, CCEC3.2)
2.4.1. Experimentar con los planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.4.2 Experimentar con la iluminación y el color como método de indagación para manifestar singularidad.

Competencia específica 3

3.1 Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio. (CPSAA3.2, CE2)

3.1.1. Establecer equipos humanos a partir de criterios de selección para las habilidades requeridas.

3.1.2. Identificar las fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

3.2 Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición…, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos. (STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2)

3.2.1. Planificar producciones audiovisuales teniendo en cuenta: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.

3.2.2. Explorar y valorar la banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.

3.3 Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido (CE2, CCEC4.1)

3.3.1. Conocer el montaje y la postproducción audiovisual.

3.3.2. Explorar las diferentes posibilidades expresivas del montaje: evolución y gramática.

3.4 Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC4.2)

3.4.1. Realizar un guion literario diferenciando sus fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.

3.4.2. Realizar un guion técnico con su storyboard.

3.5 Confeccionar un equipo de trabajo equilibrado, considerando las habilidades de cada uno de sus miembros, creando una producción abierta y colaborativa, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas. (STEM3, CPSAA3.1, CPSAA3.2)

3.5.1 Identificar las diferentes tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

3.5.2 Utilizar estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

3.6 Desarrollar una producción audiovisual sostenible, considerando todos los factores para que su impacto sea el menor posible. (CPSAA2, CC4, CE1, CCEC4.2)

3.6.1 Planificar las fases de trabajo en una producción audiovisual: preproducción, rodaje y postproducción.

3.6.2 Realizar la edición de la una producción audiovisual.

Competencia específica 4

4.1 Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir. (CCL5, CC1, CE3)
4.1.1. Conocer los lenguajes utilizados en la televisión y en la publicidad.
4.1.2. Describir las funciones de la imagen audiovisual.
4.2 Explorar la tecnología implícita en la producción de contenidos audiovisuales, Identificando los códigos propios y ajenos de los lenguajes desarrollados por cada medio. (STEM3, CD3, CPSAA4, CCEC4.2)
4.2.1. Relacionar los equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
4.2.2. Conocer los medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación. Grabación de sonido, sincrónico y recreado. Principales softwares de edición no lineal.
4.3 Establecer ejercicios de observación, reflexión y autocrítica, realizando producciones sencillas, a partir del conocimiento de los lenguajes y técnicas de los distintos medios y en función de las necesidades de la sociedad actual. (CPSAA4, CE3, CCEC4.1)
4.3.1. Analizar diferentes manifestaciones fotográficas y audiovisuales.
4.3.2. Conocer los principios básicos de la sintaxis de la imagen.
4.4 Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor. (STEM3, CD2, CD3, CCEC4.2)
4.4.1. Reconocer los diferentes canales de difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc.
4.4.2. Conocer nociones básicas sobre protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
4.5 Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo (CPSAA5, CE3, CCEC4.2)
4.5.1. Utilizar las diferentes manifestaciones fotográficas y audiovisuales para estudiar su sintaxis visual.
4.5.2 Valorar críticamente y con perspectiva histórica las producciones audiovisuales**.**
4.6 Exponer el resultado final de una producción audiovisual, utilizando la terminología adecuada compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados. (CCL5, CPSAA5, CE2, CE3)
4.6.1 Visualizar producciones audiovisuales para su evaluación.
4.6.2 Valorar las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados en el resultado final de las producciones audiovisuales.

Contenidos de primer curso de la materia de Cultura Audiovisual.

A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.

- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.
- El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet. La imagen representada: funciones y forma.

B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.

- Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.
- Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
- La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
- Conceptos básicos sobre iluminación.
- Composición para imagen fija y en movimiento. Ritmo visual.
- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- Retoque digital.
- Funciones de la imagen audiovisual.

C. Narrativa audiovisual.

- El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
- El guion técnico y el storyboard.
- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

− Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
− La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
− Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.
− Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
− Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
− Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
− Principales softwares de edición no lineal.
− Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
− Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Cultura Audiovisual.

CULTURA AUDIOVISUAL		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. — Historia de la fotografía y el audiovisual:** — La imagen fija: la fotografía — La imagen en movimiento: el cine y la televisión	22
	2. — Gramática del lenguaje audiovisual I: — Elementos morfológicos de la imagen I: elementos básicos — El color como fenómeno físico y narrativo	22
Segundo trimestre	**2. — Gramática del lenguaje audiovisual II:** — Elementos dinámicos y escalares de la imagen — La composición: el equilibrio de la imagen	22
	3. — Expresión y narrativa audiovisual I: — La composición: el equilibrio de la imagen — Movimientos de cámara — La luz. Elementos morfológicos y narrativos	22
Tercer trimestre	**3. — Expresión y narrativa audiovisual II:** — El guion marca el camino — La puesta en escena — El sonido	17
	4. — La producción: — Los audiovisuales en el siglo xxi — La posproducción — Retoque digital — Mundos virtuales	17

Metodología didáctica aplicable en la materia de Cultura Audiovisual.

La metodología didáctica debe ser flexible dependiendo de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado para favorecer un aprendizaje autónomo, cooperativo, y con una perspectiva global alejada de cualquier prejuicio discriminatorio. La amplitud de contenidos posibilita al profesorado la selección más apropiada al contexto del alumnado y a los recursos y medios técnicos disponibles. Se orientará, promoverá y facilitará el desarrollo competencial.

El estilo de enseñanza debe favorecer la motivación por aprender siendo el alumnado el responsable de su propio aprendizaje, activo en la búsqueda de estrategias y con autonomía en la resolución de problemas, relacionando lo aprendido con la realidad y su entorno.

Los métodos de trabajo prácticos que caracterizan la materia permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia.

El uso de metodologías activas conlleva a la adquisición de conocimientos que deben adquirirse mediante la combinación de teoría y práctica, priorizando la experimentación como vía de adquisición de los contenidos, analizando los medios de comunicación tradicionales y los nuevos medios y realizando actividades en las que el alumnado valore las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales propias profundizando en los aspectos técnicos y expresivos de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de productos audiovisuales y multimedia.

Se desarrollarán actividades que fomenten el autoaprendizaje, siendo el trabajo en equipo y las agrupaciones flexibles, la organización que mejor permite alcanzar los distintos objetivos marcados.

La cultura audiovisual evoluciona constantemente, con lo cual esta materia deberá estar siempre pendiente de actualización en ejemplos, propuestas de ejercicios, y medios a utilizar. Por ello los materiales y recursos didácticos seleccionados por el docente deben ser innovadores, variados, flexibles y adaptados a los intereses y las necesidades del alumnado.

Será especialmente importante fomentar el manejo de la tecnología básica de producción de imágenes y sonido, prestando al alumnado atención individualizada para ayudarle en su proceso evolutivo, favoreciendo el desarrollo de recursos propios, la búsqueda de alternativas expresivas y comunicativas, el trabajo por proyectos y la interdisciplinariedad.

Es necesario contar con un aula específica dotada con todo el material técnico y herramientas necesarias para poder responder al carácter técnico y experimental de la materia, aunque las actividades no deben vincularse únicamente al aula, ya que se desarrollarán en otros espacios como el centro educativo, y el entorno urbano o natural entre otros.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la materia de Cultura Audiovisual.

CULTURA AUDIOVISUAL (1º Bachillerato)						
Unidades didácticas			**Indicadores de logro**		**CE**	**C. calificación**
A	**1**	Historia de la fotografía y el audiovisual: — La imagen fija: la fotografía — La imagen en movimiento: el cine y la televisión	1.1.1	1.1.2	1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
			1.2.1	1.2.2	1.2	
			1.3.1	1.3.2	1.3	
			4.1.1	4.1.2	4.1	
			4.3.1		4.3	
			4.5.2		4.5	
B	**2**	Gramática del lenguaje audiovisual: — Elementos morfológicos de la imagen I: elementos básicos — El color como fenómeno físico y narrativo — Elementos dinámicos y escalares de la imagen — La composición: el equilibrio de la imagen.	1.4.1	1.4.2	1.4	
			2.3.2		2.3	
			2.4.2		2.4	
			4.3.2		4.3	
			4.5.1		4.5	
C	**3**	Expresión y narrativa audiovisual: — La composición: el equilibrio de la imagen — Movimientos de cámara — La luz. Elementos morfológicos y narrativos — El guion marca el camino — La puesta en escena — El sonido	1.4.1	1.4.2	1.4	
			2.1.1	2.1.2	2.1	
			2.2.1	2.2.2	2.2	
			2.3.1		2.3	
			2.4.1	2.4.2	2.4	
			3.2.1	3.2.2	3.2	
D	**4**	La producción: — Los audiovisuales en el siglo XXI — La posproducción — Retoque digital — Mundos virtuales	1.2.1	1.2.2	1.2	
			2.3.2		2.3	
			3.1.1	3.1.2	3.1	
			3.2.1	3.2.2 .	3.2	
			3.4.1	3.4.2	3.4	
			3.5.1	3.5.2	3.5	
			3.6.1	3.6.2	3.6	
			4.2.1	4.2.2	4.2	

			4.4.1	4.4.2	4.4	
			4.6.1	4.6.2	4.6	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Originalidad, creatividad y desenvoltura en la elaboración de mensajes audiovisuales.
— Destreza a la hora de representar audiovisualmente ideas y propuestas de trabajos.
— Desarrollo progresivo de aprendizaje sobre el mundo de la comunicación, buscando profundidad, reflexión y madurez en sus soluciones.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas: Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales. En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Observación del trabajo durante la clase.	
— Porfolio del alumno con sus producciones.	**hasta un 10% sobre la nota**
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Pruebas orales	

(volver a índice)

VOLUMEN.

Conceptualización y características de la materia de Volumen.

Todos los cuerpos físicos, en función de sus proporciones, ocupa un espacio, y la medida de dicho espacio es el volumen, cuya magnitud se comprende en tres dimensiones: largo, ancho y alto. Entender la construcción de los volúmenes y su relación con los espacios que los contienen es necesario para poder interactuar con ellos y para seguir generando nuevas formas tridimensionales.

El desarrollo continuo de la sociedad actual estará determinado por la intencionalidad del creador al buscar la finalidad que le quiera otorgar a las piezas tridimensionales que desarrolle, ya sean estéticas, funcionales o lúdicas, entre otras. Esto determinará la construcción futura de un mundo que debe buscar como propósito cumplir los Objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Volumen dentro del bachillerato de Artes tiene como finalidad que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y habilidades suficientes para poder crear un modelo tridimensional, así como ejercitar la percepción sensorial e

intelectual de la forma, que le servirá de referencia o apoyo para distintas materias del currículo, y fomentar la creatividad y sensibilidad estética.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Volumen.

1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.

Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales.

A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales, reconoce el valor de la diversidad del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad y ampliarán su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas.

Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, STEM4. CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.

Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversas obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración debe partir del análisis de los elementos formales, funcionales y estructurales de las piezas tridimensionales, así como de la identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función

comunicativa y su nivel icónico. El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web, acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad.

El análisis de obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La adquisición de esta competencia contribuye, además, a que alumnos desarrollen su capacidad crítica y estética y descubran las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas.

La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.

Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se vaya a realizar. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso.

La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, así como su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse, además, el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística, así como su resiliencia. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.

4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.

La materia Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, de forma

tanto individual como colaborativa, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo de la pieza, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas, y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución.

Para ello, será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. La identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Así, el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Volumen.

Volumen

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓		✓							✓		✓		✓										✓		✓							✓	✓				
Competencia Específica 2	✓		✓						✓	✓				✓		✓								✓		✓							✓	✓				
Competencia Específica 3	✓								✓						✓										✓				✓						✓	✓	✓	
Competencia Específica 4			✓							✓	✓				✓	✓						✓	✓						✓		✓	✓			✓		✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Volumen.

Competencia específica 1

1.1 Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e

intercultural, argumentando el valor de la diversidad de sus manifestaciones artísticas y fomentando la libertad de expresión. (CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1 CCEC1, CCEC2)

1.1.1. Conocer los elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.

1.1.2. Reconocer y estudiar la escultura y las obras de arte tridimensionales en el Patrimonio artístico y cultural atendiendo a su contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas.

1.2 Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales. (CCL1, STEM2, CC1, CCEC1)

1.2.1. Experimentar con elementos en la representación tridimensional dinámicos: movimiento, tensión, deformación, proporción, orientación.

1.2.2. Componer espacial (núcleos, masa-pesos, campos de fuerza, equilibrio, ritmo, dinamismo, módulos, etc.) y relacionar forma, escala y proporción

1.3 Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia. (CCL1, STEM4, CCEC1)

1.3.1. Conocer las técnicas y procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D). Nuevas tecnologías aplicadas a la creación tridimensional. Técnicas y procedimientos de acabados: textura, tratamientos cromáticos, pátinas.

1.3.2. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales e industriales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funciónales y expresivas. Terminología específica.

1.4 Analizar los lenguajes y elementos técnicos y plásticos de obras tridimensionales, aportando un criterio propio en la percepción de sus características y particularidades y disfrutando de su recepción. (CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CCEC1, CCEC2)

1.4.1 Relacionar forma y estructura apreciando la forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas. Generar volúmenes a partir de una estructura bidimensional.

1.4.2 Utilizar la luz como elemento generador y modelador de formas y espacios incorporando cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos. Utilizar en el proceso creativo del trabajo volumétrico el bocetado en dos y tres dimensiones, así como la maquetación como estudios volumétricos previos, cálculo de volúmenes.

Competencia específica 2

2.1 Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio o complementario, y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico. (CCL3, STEM1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.1.1. Diferenciar los grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización

2.1.2. Analizar los elementos formales, funcionales y de organización en obras de arte y objetos tridimensionales. Relación entre idea, forma y materia. Relación entre estructura, forma y función.
2.2 Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido. (CCL1, CCEC1)
2.2.1. Describir las funciones comunicativas en el lenguaje tridimensional teniendo aspectos como: el contexto histórico, características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.
2.2.2. Analizar el arte objetual, conceptual y su implicación en la instalación artística.
2.3 Proyectar y elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. (STEM2, CD3, CCEC2)
2.3.1. Elaborar relieves y esculturas exentas.
2.3.2. Descubrir las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.

Competencia específica 3

3.1 Proponer y resolver de forma creativa distintas soluciones a problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando la propuesta idónea, las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos. (STEM1, CD2, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.
3.1.1. Realización de bocetos en dos y tres dimensiones como método de indagación en soluciones espaciales.
3.1.2. Utilizar estrategias en equipo para la propuesta de distintas soluciones a problemas de configuración espacial.
3.2 Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados. (CCL1, CD2, CC4, CCEC3.1)
3.2.1. Establecer relaciones entre formas y estructuras.
3.2.2. Componer tridimensionalmente utilizando alguno o algunos de los siguientes elementos: movimiento, tensión, deformación.

Competencia específica 4

4.1 Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas. (STEM3, CD2, CD3, CC4, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.1.1. Utilizar una metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados
4.1.2. Realizar proyectos de estructuras tridimensionales: núcleos, masa/pesos, posición y equilibrio, dirección, modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.
4.2 Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social,

académico y profesional que ofrece. (STEM3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.2.1. Realizar proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
4.2.2. Conocer los aspectos básicos de la propiedad intelectual diferenciando los siguientes conceptos: tradición, inspiración, plagio, apropiación. Sirviéndose de las fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.
4.3 Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución. (STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.3.1. Utilizar estrategias de trabajo en equipo, distribuyendo tareas y compartiendo liderazgos.
4.3.2. Establecer canales para la resolución de conflictos y optimizar la resolución para recoger las posibles soluciones diversas y creativas que surjan duran la ejecución de proyectos.
4.4 Evaluar, y presentar y defender los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos, convirtiendo los errores en oportunidades personales y sociales. (STEM2, CD2, CD3, CE2, CE3, CCEC3.1)
4.4.1. Diseñar piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto, valorando los diseños sostenibles e inclusivos, además de la sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos
4.4.2. Aplicar en los proyectos los principios y fundamentos del diseño tridimensional adaptados a objetos elementales como medio de estudio y análisis.
4.5 Fomentar el pensamiento divergente y creativo a través de la exploración y la experimentación de las propuestas planteadas, promoviendo la consideración de diferentes líneas de trabajo, con actitud receptiva a las distintas opiniones. (CCL3, STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.5.1. Generar propuestas divergentes que favorezcan el desarrollo personal, social, académico y profesional vinculados con la materia
4.5.2 Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.

Contenidos de primer curso de la materia de Volumen.

A. Técnicas y materiales de configuración.

- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales e industriales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funciónales y expresivas. Terminología específica.
- El taller de volumen: organización, distribución y dispositivos de seguridad de herramientas, maquinaria y materiales. Los factores de riesgo en el trabajo y su prevención. Normas de seguridad. Toxicidad de los materiales
- Técnicas y procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).
- Nuevas tecnologías aplicadas a la creación tridimensional.

- Técnicas y procedimientos de acabados: textura, tratamientos cromáticos, pátinas.

B. Elementos de configuración formal y espacial.

- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.
- Composición espacial (núcleos, masa-pesos, campos de fuerza, equilibrio, ritmo dinamismo, módulos, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.
- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.
- Elementos de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).
- Génesis del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- El movimiento en el volumen. Elementos dinámicos: movimiento, tensión, deformación, proporción, orientación. Representación en la escultura.
- Elementos móviles en la obra tridimensional.
- La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.
- El proceso creativo en el trabajo volumétrico. Abocetado en dos y tres dimensiones. La maquetación como estudios volumétricos previos, cálculo de volúmenes.

C. Análisis de la representación tridimensional.

- La escultura y las obras de arte tridimensionales en el Patrimonio artístico y cultural, especialmente el de Castilla y León. Contexto histórico y principales características, técnicas, formales, estéticas y comunicativas. La figura humana y el canon.
- Análisis de los elementos formales, funcionales y de organización en obras de arte y objetos tridimensionales. Relación entre idea, forma y materia. Relación entre estructura, forma y función.
- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.
- Arte objetual y conceptual. La instalación artística.
- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
- Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
- Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.

D. El volumen en el proceso de diseño.

- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.
- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.
- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
- Proyectos de estructuras tridimensionales: núcleos, masa/pesos, posición y equilibrio, dirección, modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.

- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Volumen.

VOLUMEN		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. — Técnicas y materiales de configuración:** — Materiales y técnicas. — Técnicas y procedimientos. — Nuevas tecnologías. — Acabados escultóricos.	22
	2. — Elementos de configuración formal y espacial I: — Lenguaje tridimensional — Composición. — Forma y estructura.	22
Segundo trimestre	**2— Elementos de configuración formal y espacial II:** — Volumen a partir de estructuras bidimensionales. — Volumen y movimiento. — La luz como elemento configurador. — Bocetos y estudios previos	22
	3. — Análisis de la representación tridimensional I: — Obras tridimensionales y patrimonio. — Estructura, forma y función. — Arte objetual, conceptual. Instalación. — Iconicidad.	22
Tercer trimestre	**3. — Análisis de la representación tridimensional II:** — Relieve y escultura exenta. — Propiedad intelectual. — Fuentes bibliográficas digitales	15
	4. — El volumen en el proceso de diseño: — Principios diseño tridimensional. — Diseño de objetos, estudio y análisis. — Proyectos: planificación, gestión, evaluación y difusión. — Trabajo en equipo. — Diseño tridimensional sostenible e impacto — TIC aplicadas a proyecto.	19

Metodología didáctica aplicable en la materia de Volumen.

La metodología debe entenderse dentro de un marco flexible dependiendo de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, con el fin de favorecer y promover el aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo. El modo de trabajo recomendado es el basado en proyectos sencillos, que relacione al alumnado con su medio más cercano y le dirija hacia la autonomía.

En cuanto a las orientaciones metodológicas específicas de la materia Volumen, se utilizarán todos aquellos métodos que favorezcan el aprendizaje autónomo del alumno/a, potenciando las técnicas de investigación, tanto a nivel individual como de trabajo en equipo, y la participación de forma activa en la construcción de sus conocimientos y adquisición de las destrezas. Partimos de que el aprendizaje ha de ser significativo y el alumnado es el protagonista, el que avanza con la guía del profesor a través de los contenidos, destrezas y actitudes que integran la materia, de forma que la llena de significado en distintos contextos, y los contenidos adquiridos se verán incrementados si se complementan con la integración curricular con otras materias de la etapa.

Por otro lado, los materiales y recursos didácticos deben ser innovadores, variados, flexibles, adaptados a los intereses y necesidades del alumnado. Durante la fase de investigación se le dotará de las herramientas necesarias para realizar la búsqueda de información a través de diferentes fuentes documentales y digitales, por lo que se hace imprescindible promover el análisis crítico y enseñar a filtrar la documentación e información veraz. La fase de ejecución desarrollará la capacidad de comunicación con el entorno espacial y formal, a través de las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de diferentes objetos y obras, que se realizarán de forma activa, autónoma y responsable. En la fase de exposición y defensa de los proyectos, el alumnado respetará las creaciones y opiniones de los demás, favoreciendo el espíritu crítico, el saber escuchar y el dialogo.

Dado que es una materia teórico-práctica y que sus creaciones pueden realizarse de forma individual o grupal, necesitará de una dotación de espacios y tiempos que se adapten a las diferentes posibilidades metodológicas.

En cuanto a la organización del tiempo, los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial, sino que deben de abordarse de manera simultánea, la parte de teoría y la práctica.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación en la materia de volumen

VOLUMEN. (1º Bachillerato)						
Unidades didácticas			**Indicadores de logro**		**CE**	**C. calificación**
A	**1**	Técnicas y materiales de configuración: — Materiales y técnicas. — Técnicas y procedimientos. — Nuevas tecnologías. — Acabados escultóricos.	1.3.1 2.3.1 4.5.2	1.3.2	1.3 2.3 4.5	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional,
B	**2**	Elementos de configuración formal y espacial: — Lenguaje tridimensional — Composición. — Forma y estructura. — Volumen a partir de estructuras bidimensionales. — Volumen y movimiento. — La luz como elemento configurador. — Bocetos y estudios previos.	1.1.1 1.2.1 1.4.1 3.1.1 3.2.1 4.1.2	1.1.2 1.2.2 1.4.2 3.1.2 3.2.2	1.1 1.2 1.4 3.1 3.2 4.1	
C	**3**	Análisis de la representación tridimensional: — Obras tridimensionales y patrimonio. — Estructura, forma y función.	1.1.2 2.1.1 2.2.1	 2.1.2 2.2.2	1.1 2.1 2.2	

		— Arte objetual, conceptual. Instalación. — Iconicidad. — Relieve y escultura exenta. — Propiedad intelectual. — Fuentes bibliográficas digitales	2.3.1 3.2.1 4.2.1	2.3.2 3.2.2	2.3 3.2 4.2	
D	**4**	El volumen en el proceso de diseño: — Principios diseño tridimensional. — Diseño de objetos, estudio y análisis. — Proyectos: planificación, gestión, evaluación y difusión. — Trabajo en equipo. — Diseño tridimensional sostenible e impacto — TIC aplicadas a proyecto.	3.1.1 4.1.1 4.2.1 4.3.1 4.4.1 4.5.1	3.1.2 4.1.2 4.2.2 4.3.2 4.4.2 4.5.2	3.1 4.1 4.2 4.3 4.4 4.5	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del volumen.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas gráficas.
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:

— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio)	**hasta un punto sobre la calificación final.**
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Prueba oral	

(volver a índice)

PROYECTOS ARTÍSTICOS.

Conceptualización y características de la materia de Proyectos Artísticos.

La materia Proyectos Artísticos facilitará la adquisición de las competencias necesarias para elaborar trabajos artísticos y culturales que supongan un beneficio para el individuo y la sociedad. El patrimonio artístico y cultural se presentará como un modelo que ayude a comprender la relación del proceso

creativo con el contexto que lo genera y se valorará como un fenómeno cultural complejo y dinámico.

El alumnado asumirá un doble papel. Por un lado, el de creador, enfrentándose a los retos propios de la producción artística y, por otro, el de gestor, asumiendo las responsabilidades ligadas al desarrollo de los proyectos.

La materia tendrá, igualmente, una doble finalidad. El conocimiento del Patrimonio potenciará el interés por su conservación, entendiéndolo además como un medio de reactivación económica, e incrementará la sensibilidad artística. Gracias a su carácter práctico, permitirá la aplicación de los conocimientos aprendidos en otras materias, y favorecerá la adquisición de una visión integral del proceso artístico, así como la reflexión final sobre el valor de la creatividad en la sociedad como medio de progreso.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Proyectos Artísticos.

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales. Para ello es completamente necesario partir de unos conocimientos previos sobre patrimonio, arte, cultura y normativa, para hacer del proyecto algo viable y realista. La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen. Una vez que, de manera individual o colectiva, se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad, a su sostenibilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3.2, CCEC4.1.

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su

sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social y normativo en el caso de intervenciones en la ciudad o el patrimonio.

La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista, pero también creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos y la adecuación a los recursos y a los espacios. Se ha de asegurar también el respeto al medioambiente y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto una vez finalizado el proyecto. Ahora bien, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad, pues esta ayudará a encontrar soluciones originales e innovadoras a las distintas dificultades que puedan surgir. Junto al desarrollo de pensamiento creativo, el proceso de trabajo contribuirá a afianzar el espíritu emprendedor del alumnado con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial sean acertadas, se han de determinar previamente tanto la intención expresiva o funcional del proyecto como los efectos que se espera que este tenga en el entorno. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa.

Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2

4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas y profesionales externos, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora.

Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno.

Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar –física o simbólicamente– al público receptor en un entorno familiar, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL5, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos –textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo– que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo.

Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, STEM1, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Proyectos Artísticos.

Proyectos Artísticos

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓	✓									✓	✓		✓	✓				✓			✓				✓						✓	✓			✓	✓	
Competencia Específica 2									✓							✓						✓	✓						✓	✓	✓					✓	✓
Competencia Específica 3	✓								✓							✓				✓			✓					✓		✓		✓			✓		✓	✓
Competencia Específica 4	✓	✓			✓				✓						✓										✓			✓			✓		✓			✓	✓
Competencia Específica 5		✓	✓						✓					✓	✓									✓	✓	✓							✓	✓				✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Proyectos Artísticos.

Competencia específica 1

1.1 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso (CCL2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CCEC3.2, CCEC4.1).

1.1.1. Utilizar en el proceso creativo del trabajo volumétrico el abocetado en dos y tres dimensiones, así como la maquetación como estudios volumétricos previos, cálculo de volúmenes

1.1.2. Realización de bocetos en dos y tres dimensiones como método proyectual para la generación y selección de propuestas.

1.2 Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto (CCL1, STEM3, CE3).

1.2.1. Desarrollar una propuesta concreta para un proyecto que incluya: planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos

1.2.2. Valorar la sostenibilidad e impacto del proyecto artístico.

1.3 Iniciarse en el trabajo de campo de diferentes disciplinas que intervienen en la gestión, y difusión del patrimonio más cercano favoreciendo la reflexión sobre el valor, las posibilidades de intervención, la conservación, difusión, respeto y futuro del mismo (STEM4, CD2, CC1, CCEC1).

1.3.1. Definir los problemas que plantean las diferentes disciplinas que intervienen en la gestión: público potencial del proyecto, medios disponibles

1.3.2. Desarrollar los conceptos de patrimonio cultural, artístico y natural. Reflexionar sobra la difusión del patrimonio, así como las implicaciones de intervención, conservación, difusión, respeto y futuro del mismo.

Competencia específica 2

2.1 Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto (STEM1, CD3, CPSAA3.2, CC4).

2.1.1. Conocer las fases de los proyectos artísticos: documentación, verificación, justificación y exhibición de un proyecto artístico.

2.1.2. Definir el problema o necesidad a resolver, público potencial del proyecto y medios disponibles.
2.2 Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles y el patrimonio cercano como elemento de intervención (CPSAA3.1, CE1, CE2, CCEC 4.1, CCEC 4.2)
2.2.1. Desarrollar procesos creativos a través de: trabajo en equipo, fuentes de inspiración, anotación de ideas, elaboración de bocetos.
2.2.2. Usar herramientas colaborativas.

Competencia específica 3

3.1 Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados (CD3, CPSAA3.2, CE1, CCEC4.1).
3.1.1. Evaluar y aplicar las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes más adecuados en la realización de proyectos artísticos.
3.1.2. Evaluar y aplicar estrategias de evaluación de las fases y los resultados de los proyectos artísticos.
3.2 Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno, sus limitaciones y sus posibilidades (CCL1, STEM1, CE3).
3.2.1. Valorar si los propósitos expresivos del proyecto son coherentes con las ideas planeadas.
3.2.2. Explicar si los medios, soportes, materiales y procedimientos presentes en el proyecto son coherentes con los propósitos expresivos.
3.3 Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados (CPSAA4.2).
3.3.1. Evaluar si los elementos de los lenguajes expresivos son coherentes.
3.3.2. Considerar el impacto social de los proyectos artísticos.
3.4 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 crítica y respetuosa (CPSAA1.2, CC3, CCEC3.1).
3.4.1 Generar propuestas divergentes que favorezcan el desarrollo personal, social, académico y profesional vinculados con la materia.
3.4.2 Desarrollar estrategias de emprendimiento cultural y artístico.

Competencia específica 4

4.1 Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor (CCL1, STEM1, CD2, CPSAA5, CCEC4.1).
4.1.1. Establecer equipos humanos a partir de criterios de selección para las habilidades requeridas.
4.1.2. Utilizar estrategias de trabajo en equipo, distribuyendo tareas y compartiendo liderazgos
4.2 Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno (CCL5, CCEC2, CCEC4.2).

4.2.1. Utilizar estrategias en equipo para la propuesta de distintas soluciones a problemas generados por el o los proyectos.
4.2.2. Evaluar y aplicar estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos artísticos.
4.3 Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso (CCL2, CC3, CE3).
4.3.1. Valorar la sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos
4.3.2. Valorar el impacto de los proyectos artísticos desde el punto de vista social y económico.

Competencia específica 5

5.1 Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora y sus referencias históricas (CCL2, CD1, CC1, CCEC1, CCEC2).
5.1.1. Realizar fundamentaciones teóricas de los proyectos.
5.1.2. Justificar los proyectos atendiendo a sus fuentes de inspiración.
5.2 Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados (CCL3, STEM1, CPSAA5, CCEC4.2).
5.2.1. Elaborar la documentación del proceso, verificación, justificación y exhibición de un proyecto.
5.2.2. Documentar de la idea/boceto a la creación de proyectos artísticos mediante bocetos, maquetas, fotos, videos u otras estrategias, técnica y soportes de comunicación.
5.3 Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación (CPSAA4).
5.3.1. Utilizar una metodología proyectual aplicada. Generación y selección de propuestas.
5.3.2. Planificar, gestionar, evaluar proyectos y difundir resultados.
5.4 Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación (CD2).
5.4.1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
5.4.2. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la accesibilidad, consulta de archivos.

Contenidos de primer curso de la materia de Proyectos Artísticos.

A. Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio.

- Noción de patrimonio cultural, artístico y natural.
- El patrimonio local, material e inmaterial.
- La educación patrimonial.

B. La creatividad. Entornos de trabajo creativos.

- La creatividad. Destreza personal y herramientas para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

C. Gestión de proyectos artísticos.

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas.
- Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.

- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Proyectos Artísticos.

PROYECTOS ARTÍSTICOS		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. — Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio:** — Noción de patrimonio cultural, artístico y natural. — El patrimonio local, material e inmaterial. — La educación patrimonial	22
	2. — La creatividad: — Entornos de trabajo creativos. — La creatividad. — Destreza personal y herramientas para la expresión artística. — Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. — Estrategias de superación del bloqueo creativo.	22
Segundo trimestre	**3. — Gestión de proyectos artísticos I:** — Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. — Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. — Difusión de resultados.	22
	3. — Gestión de proyectos artísticos II: — Estrategias de trabajo en equipo. — Distribución de tareas y liderazgo compartido. — Resolución de conflictos	22
Tercer trimestre	**3. — Gestión de proyectos artísticos III:** — Estrategias, técnicas y soportes de documentación — Registro y archivo. — Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos	17
	3. — Gestión de proyectos artísticos IV: — Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. — El emprendimiento cultural.	17

Metodología didáctica aplicable en la materia de Proyectos Artísticos.

La metodología empleada deberá impulsar el aprendizaje significativo del alumnado para que éste alcance las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales implicadas, así como el desarrollo de las competencias clave, con el fin de afianzar el aprendizaje a lo largo de la vida, el desarrollo de un espíritu crítico y una actitud democrática. La metodología deberá ser dinámica, adaptándose a las necesidades concretas del alumnado para que se produzca un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor adquirirá un papel fundamental, no sólo como transmisor de conocimientos, sino también como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje y árbitro dentro del aula. Por otro lado, el discente deberá ser consciente de su responsabilidad en su aprendizaje y concienciarse de que es un elemento activo del mismo.

Debido la variedad de contenidos de la materia Proyectos Artísticos, las metodologías aplicadas deberán ser diversas. Se podrá emplear una

metodología expositiva en el primer bloque, si bien las metodologías activas son las idóneas para alcanzar las capacidades procedimentales y actitudinales, fundamentales en la materia.

Un recurso imprescindible en cualquier ámbito educativo es Internet. Desde la materia se deberá favorecer un uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de búsqueda de información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y el hábito de citar la fuente de consulta. Por otro lado, para la realización de los proyectos prácticos, individuales o grupales, la labor del profesor consistirá en programar para conseguir un desarrollo adecuado. En esta práctica, se tendrá en cuenta el interés de los proyectos interdisciplinares.

En el aula, es relevante que los agrupamientos favorezcan la práctica de las actividades y se adapten a las necesidades del momento. De igual manera, es fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque debe adecuarse a las necesidades del grupo.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la materia de Proyectos Artísticos.

PROYECTOS ARTÍSTICOS. (1º Bachillerato)							
Unidades didácticas.			**Indicadores de logro**		**CE**	**C. calificación**
A	**1**	Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio: — Noción de patrimonio cultural, artístico y natural. — El patrimonio local, material e inmaterial. — La educación patrimonial.	1.3.1 2.1.1 4.3.1 5.1.1 5.4.2	1.3.2 2.1.2 4.3.2 5.1.2	1.3 2.1 4.3 5.1 5.4	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
B	**2**	La creatividad: — Entornos de trabajo creativos. — La creatividad. — Destreza personal y herramientas para la expresión artística. — Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad. — Estrategias de superación del bloqueo creativo.	1.1.1 3.4.1 4.2.1	1.1.2 3.4.2 4.2.2	1.1 3.4 4.2	
C	**3**	Gestión de proyectos artísticos: — Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. — Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. — Difusión de resultados. — Estrategias de trabajo en equipo. — Distribución de tareas y liderazgo compartido. — Resolución de conflictos. — Estrategias, técnicas y soportes de documentación — Registro y archivo. — Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos. — Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. — El emprendimiento cultural.	1.1.1 1.2.1 1.3.1 2.1.1 2.2.1 3.1.1 3.2.1 3.3.1 3.4.1 4.1.1 4.2.1 4.3.1 5.1.2 5.2.1 5.3.1 5.4.1	1.1.2 1.2.2 1.3.2 2.1.2 2.2.2 3.1.2 3.2.2 3.3.2 3.4.2 4.1.2 4.2.2 4.3.2 5.1.2 5.2.2 5.3.2 5.4.2	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 3.1 3.2 3.3 3.4 4.1 4.2 4.3 5.1 5.2 5.3 5.4	

Instrumentos de evaluación: Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
Pruebas gráficas. Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales. En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

En Proyectos artísticos se tendrán en cuenta los siguientes criterios de calificación en relación con cada instrumento:

Aspectos a valorar	**Instrumento de evaluación**
Asistencia y puntualidad. Participación y actitud. Aportación de ideas y soluciones.	**Guía de observación 10%**
Búsqueda de ideas, organización y planificación del trabajo: bocetos, maquetas, fotos, videos, etc. Destreza en el uso de materiales, estrategias, técnicas y soportes de comunicación. Justificar el trabajo con una presentación adecuada y limpieza del trabajo Cumplimiento plazos de entrega.	**Proyectos 80%**
Explicar y justificar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico	**Prueba oral 10%**

NOTA FINAL DEL CURSO
La nota final del curso corresponderá a la media de las tres evaluaciones debiendo tener una nota mínima de 5 en cada trimestre. Se tendrá en cuenta la evolución y actitud del alumno a lo largo del curso.

(volver a índice)

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS.

Conceptualización y características de la materia de Fundamentos Artísticos.

La producción artística es una actividad compleja y dinámica, inherente al ser humano, ya que su propia definición, función o forma se adapta al contexto que la genera. La materia Fundamentos Artísticos abordará la producción artística desde perspectivas variadas, como la perspectiva de género o la intercultural, favoreciendo así el desarrollo de una actitud respetuosa hacia la diversidad. Se presentará desde un planteamiento diacrónico y comparativo, permitiendo al alumnado alcanzar una visión global del proceso creativo, enriqueciendo la

interpretación del mismo y potenciando el valor del patrimonio, reflejo de la pluralidad cultural de la humanidad.

Por otro lado, el análisis del objeto artístico se planteará atendiendo a sus bases conceptuales, técnicas, formarles y semánticas, afianzando en el alumnado herramientas que le permitirán ampliar los recursos para aplicarlos en otras materias o, incluso, aproximarlo al futuro profesional.

La materia se fundamentará en tres ejes principales. Por un lado, se analizará la producción artística de distintos estilos y culturas con un enfoque objetivo a través de las metodologías propias. Por otro, se trabajarán las herramientas y los procedimientos que permitirán al alumnado ser autónomo en la realización de tareas y proyectos. Y, por último, se sensibilizará al alumnado, sobre el valor del patrimonio y de la cultura visual.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Fundamentos Artísticos.

1. Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad.

La definición del concepto de arte sigue abriendo debates a día de hoy. Su significado es un elemento vivo, cambiante, que ha ido modificándose a lo largo de la historia de la humanidad. No se trata solamente de cambios asociados a la cronología de los acontecimientos, sino que se relacionan con la diversidad de las culturas que producen arte. La aparición del arte informal, el cuestionamiento dadaísta o la irrupción de la fotografía, por ejemplo, provocaron fuertes conmociones en este concepto, por lo que constituyen hitos con los que el alumnado debe familiarizarse.

La apreciación y el conocimiento de esos cambios supone un enriquecimiento de los recursos con los que el alumnado llevará a cabo el análisis de manifestaciones artísticas de diferentes estilos y épocas con un criterio más formado, comparando obras distintas, estableciendo conexiones entre ellas y explicándolas de manera argumentada. Todo ello hará posible que el alumnado pueda explicar el enriquecimiento que supone la diversidad artística a través de producciones orales, escritas o multimodales, acercándose a ella sin prejuicios y ampliando así su propio repertorio cultural.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP3, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.

Al ahondar en el significado del arte, surge irremediablemente el cuestionamiento de su utilidad. Del mismo modo que ha ido cambiando el concepto, también lo ha hecho la función del arte a lo largo de la historia. Las funciones mágica, religiosa, pedagógica, conmemorativa o estética conforman, entre otras, algunos de los múltiples cometidos que las producciones artísticas han desempeñado desde los orígenes de la humanidad. A su vez, las distintas sociedades y culturas han otorgado usos diferentes a productos artísticos ya existentes, a veces muy alejados de los que tuvieron en el momento de su creación. Este dinámico juego de atribución de funcionalidades de la actividad artística debe ser conocido y apreciado por el alumnado para que, de esta forma, conceda al patrimonio cultural y artístico de cualquier época la importancia que tiene. Además,

los alumnos han de ser conscientes de los condicionamientos ambientales y contextuales que enmarcan cualquier producción artística y que condicionan su función para analizar las obras desde el respeto, con profundidad y criterio, y compartir sus conclusiones por medio de producciones orales, escritas o multimodales en las que pongan en valor sus singularidades y descarte las miradas prejuiciosas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Cada estilo, tendencia o movimiento artístico posee unas claves comunes asociadas a un lenguaje propio que ayudan a su comprensión e identificación en el momento de la recepción de las obras. Este método de aproximación, que busca la clasificación de las obras de arte, consiste en una primera forma de abordar la complejidad circunstancial y sustancial de la producción artística. Con el fin de acercarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias en el arte, es necesario investigar diversas producciones artísticas y analizar la información obtenida a partir de fuentes analógicas y digitales, explicando tanto las particularidades y los puntos en común como las diferencias. El alumnado debe conocer la amplia terminología específica para saber describir con un lenguaje preciso, adecuado y coherente la multiplicidad de matices, variables y sutilezas que admite el análisis de una obra de arte.

Además, debe comprender y aplicar con criterio las diferentes metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, porque fundamentan la aproximación a las obras y permiten reconocer los diferentes lenguajes utilizados en el arte. El objetivo es desarrollar en el alumnado un criterio estético informado ante cualquier manifestación artística, que fusione en su contemplación la identificación del estilo y el contexto con la valoración de la riqueza expresiva del arte, aumentando así las posibilidades de disfrute en su recepción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCCL3, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

4. Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.

Para poder apreciar correctamente el patrimonio artístico no solo es necesario conocer en profundidad las obras que lo componen, sino que también se debe entender el contexto de su creación. Así, para realizar un acercamiento riguroso al estilo de una obra determinada en cualquier medio o soporte y al movimiento en que se enmarca, han de tenerse en cuenta los aspectos históricos, geográficos y sociales que los rodean. Esto, sumado a un análisis técnico y procedimental, proporcionará las claves necesarias para la interpretación de las distintas manifestaciones artísticas y permitirá al alumnado valorar las obras de una manera consciente y respetuosa. Incluir la perspectiva de género al abordar el análisis del contexto histórico, social y geográfico en el que las obras fueron

creadas ayudará, además, a que alumnos comprendan el papel que la mujer ha desempeñado en el arte a lo largo de la historia y las distintas consideraciones que se han tenido de ella en función de cada época. En este sentido, no solo se habrán de estudiar sus representaciones, sino también sus aportaciones como creadoras.

Por otro lado, en la diversidad del patrimonio cultural y artístico se dan diferentes tipos de relaciones: desde las influencias entre estilos, separados o no en el tiempo, hasta la permanencia de ciertos elementos de un periodo a otro, pasando por las reacciones, rechazos o subversiones que genera un estilo o corriente concreta. El estudio, conocimiento e identificación de los fenómenos que condicionan las relaciones entre obras o estilos, abordado a partir de diversas fuentes analógicas y digitales, permite al alumnado analizar con mayor criterio y profundidad cualquier producción artística. De esta manera, se generan conexiones que permiten alcanzar una visión más aguda de la obra en su contexto.

Las conclusiones del análisis de las obras realizadas en distintos medios y soportes, que darán lugar a producciones orales, escritas o multimodales en las que el alumnado pueda compartir los resultados de su investigación, permiten valorar las manifestaciones artísticas como testimonio cultural de su época y también como parte de la totalidad del patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

5. Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Los diferentes lenguajes característicos de la creación artística suponen una gran herramienta para transmitir tanto ideas y conceptos como sentimientos y emociones. Pero el significado del arte, como en todo acto comunicativo, es el resultado de la combinación de la expresión del artista y la recepción de la obra por parte del público. El conocimiento y la práctica de esta doble dimensión de los lenguajes artísticos permiten al alumnado profundizar en los análisis de las producciones artísticas, expresando y compartiendo lo experimentado ante todo tipo de obras. Igualmente, al conectar sus experiencias vitales con los productos artísticos, el alumnado puede considerar la expresión artística como un medio para desarrollar la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2, CCEC3.1.

6. Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas.

El estudio de la forma, el significado y el contexto destacan entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas y, además, son también relevantes en el análisis de su recepción. Su identificación permite al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento a la obra: la interpretación, que supone, a partir del análisis anterior, vincular la producción artística a elementos ajenos a ella que pueden encontrarse en diferentes campos

del conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones. De esta forma, se hace posible que la obra resulte algo vivo para el alumnado, haciéndola suya y convirtiéndola en un objeto dinamizador del diálogo y de la pluralidad de opiniones, así como favorecedor de la empatía. La interpretación enriquece la creatividad del alumnado. Al valorar diferentes puntos de vista, este aprende a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y a apreciarla diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. Las interpretaciones propias de distintas obras artísticas pueden ser comunicadas a través de textos orales, escritos y multimodales, de modo que den lugar a debates y puestas en común de los diferentes puntos de vista.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.

Los proyectos artísticos innovadores y creativos que integran diferentes disciplinas, considerando espacialmente el entorno digital, suponen una manera de impulsar el arte y la cultura y dan forma a ideas y objetivos dentro de un contexto de diversidad cultural que favorezca esta clase de retos. La participación en estos proyectos supone la necesidad de una organización de personas y de recursos, así como su planificación en diferentes fases. La participación activa del alumnado en proyectos individuales y colectivos le permitirá aprender a organizarse, a distribuir las tareas y a valorar las aportaciones de los demás con respeto y empatía. Estas tareas han de desarrollarse en un contexto de inclusión que favorezca el uso de metodologías colaborativas.

En este proceso resulta clave la integración de recursos y de medios para el desarrollo y difusión de los proyectos. Para ello, tanto el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares como la combinación y aplicación creativa de los mismos deben dotar al alumnado de las habilidades necesarias para afrontar con solvencia otros proyectos futuros.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Fundamentos Artísticos.

Fundamentos Artísticos

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓	✓						✓	✓			✓												✓		✓							✓	✓				
Competencia Específica 2	✓	✓	✓						✓	✓		✓												✓		✓		✓					✓	✓				
Competencia Específica 3		✓	✓						✓	✓		✓		✓						✓				✓		✓							✓	✓				
Competencia Específica 4	✓	✓	✓						✓			✓		✓	✓					✓				✓		✓							✓	✓				
Competencia Específica 5	✓									✓									✓	✓		✓				✓								✓	✓				
Competencia Específica 6	✓				✓					✓				✓										✓		✓		✓					✓	✓				
Competencia Específica 7																✓						✓	✓					✓			✓	✓					✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Fundamentos artísticos (2º Bachillerato)

Competencia específica 1

1.1 Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden. (CCL1, CP3, CC1, CCEC1).

1.1.1 Establece estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes

1.1.2 Expone alguna de las teorías del arte y elabora una definición aproximada del arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.

1.2 Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias. (STEM1, STEM4, CPSAA4).

1.2.1 Enumera aspectos históricos, geográficos y sociales del arte que expliquen las diferentes manifestaciones artísticas.

1.2.2 Reconoce el arte como un instrumento de transformación de la sociedad.

1.3 Reflexionar y alcanzar una conclusión personal sobre el fenómeno artístico de la actualidad, analizando la diversidad de lenguajes, formatos y producciones del arte contemporáneo (CCL2, CCEC2).

1.3.1 Define y reflexiona sobre el a lo largo de la historia y perspectiva actual.

1.3.2 Diferencia entre los individualismos artísticos y el arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano

Competencia específica 2

2.1 Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1, CCEC2).

2.1.1 Explica la funcionalidad del retrato escultórico en la Roma Antigua.

2.1.2 Relaciona la vinculación entre arte y ecología en la actualidad relacionando ambos conceptos el Land Art y el Arte Póvera.

2.2 Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa. (CCL1, STEM2, CC3, CCEC1).

2.2.1 Explica las características fundamentales del arte precolombino y el arte africano precolonial.

2.2.2 Explica las características fundamentales de la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.

Competencia específica 3

3.1 Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente. (CCL2, STEM4, CC1).

3.1.1 Identifica las claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.

3.1.1 Explica el renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.

3.2 Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes. (CCL3).

3.2.1 Conoce las tecnologías aplicadas al arte, materiales, técnicas y procedimientos.
3.2.2 Utiliza la terminología específica del arte y la arquitectura.
3.3 Entender la obra de arte como un testimonio cultural, analizándola desde distintas metodologías y enriqueciendo así el disfrute de la misma (CPSAA1.2).
3.3.1 Describe la exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.
3.3.2 Explica la proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo
3.4 Reconocer las obras más representativas de los distintos movimientos artísticos, identificando las características propias del estilo al que pertenece (STEM2).
3.4.1 Reconoce: El Romanticismo y el origen de la modernidad.
3.4.1 Identifica los sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.
3.5 Distinguir los códigos visuales empleados en las manifestaciones surgidas a partir de los medios de comunicación de masas, detectando las similitudes y particularidades con otras manifestaciones plásticas (STEM1, CD1, CPSAA4, CCEC2).
3.5.1 Reflexiona sobre la evolución del inicio del cartelismo hasta el Pop Art y la vinculación que los medios de comunicación de masas ejercieron
3.5.2 Indaga sobre el valor de la luz en el lenguaje del arte vinculada con el videoarte, arte en las redes, arte digital.
3.6 Contemplar y analizar directamente obras de arte expuestas en instituciones culturales, favoreciendo la sensibilización hacia la producción artística a través de la observación directa (CCEC1).
3.6.1 Analiza las características del impresionismo y posimpresionismo pictórico.
3.6.2 Identifica las características del Realismo: conceptos y enfoques. Conceptualiza el hiperrealismo.

Competencia específica 4

4.1 Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas. (CCL2, STEM1, STEM4, CPSAA4, CC1).
4.1.1 Reconoce el arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano
4.1.2 Establece vinculaciones entre El Modernismo y el Art Decó relacionándolo con la arquitectura y artes aplicadas.
4.2 Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados. (CCL1, CD2).
4.2.1 Establece metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
4.2.2 Estudia la abstracción desde sus orígenes y su evolución.
4.2.3 Identifica las características del Expresionismo alemán, Fauvismo y Expresionismo Figurativo del s. XX.

4.3 Promover el interés y la necesidad de conservación del patrimonio cultural, entendiéndolo como un fenómeno heterogéneo y dinámico, destacando su papel como fuente de riqueza (CPSAA1.2, CCEC1).
4.3.1 Reconoce los sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.
4.3.2 Identifica la pintura metafísica y su repercusión en el surrealismo. Conocer las influencias del surrealismo en el arte, el cine y la publicidad.
4.4 Indagar e identificar a aquellas mujeres que hayan destacado en el campo artístico, valorando objetivamente su legado y comparando su proyección en la sociedad coetánea con la de hombres coetáneos a ellas (CCL3, CD1, CCEC2).
4.4.1 Identifica y redescubre mujeres que hayan destacado en el campo artístico

Competencia específica 5

5.1 Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos, sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas. (CCL1, STEM2, CC1, CCEC2).
5.1.1 Explica las diferentes posibilidades expresivas del arte aplicados a estilos: barroco y romanticismo como origen de la modernidad.
5.2.1 Explica las diferentes posibilidades expresivas del arte aplicados a estilos: Expresionismo alemán, Fauvismo, dadaismo, Expresionismo Figurativo del s. XX y el movimiento Fluxus.
5.2 Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal. (CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CCEC3.1).
5.2.1 Analiza La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas.
5.2.2 Establece vinculaciones entre la arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.

Competencia específica 6

6.1 Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios. (CCL1, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1).
6.1.1 Describe algunas de las primeras vanguardias del SXX: El Expresionismo alemán y el Fauvismo. Explica el expresionismo alemán como precedente del Expresionismo Figurativo del s. XX de la Escuela de Londres.
6.1.2 Establece diferencias entre el arte conceptual y arte objetual.
6.2 Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal. (CCL5, STEM2, CC3, CCEC2).
6.2.1 Reflexiona sobre el proceso de abstracción en las diferentes manifestaciones artísticas.

Competencia específica 7

7.1 Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada. (CPSAA3.1, CC3, CE2, CC3).
7.1.1 Utiliza estrategias para la distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
7.1.2 Conoce las fases de un proyecto artístico.

7.2 Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás. (CD3, CPSAA3.2, CCEC4.1, CCEC4.2).
7.2.1 Estudiar métodos proyectuales de artistas reconocidos.
7.2.2 Estudio metodológico de proyectos artísticos colectivos.

Contenidos de la materia de Fundamentos Artísticos.

A. Los fundamentos del arte.

- Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
- Terminología específica del arte y la arquitectura.
- Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
- Teorías del arte. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.
- Perspectiva de género en el arte: representaciones y creaciones de mujeres.
- Arte conceptual y arte objeto.

B. Visión, realidad y representación.

- Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial.
- Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.
- El impresionismo y posimpresionismo pictórico.
- El Realismo: conceptos y enfoques. El Hiperrealismo.
- El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.
- La abstracción: orígenes y evolución.

C. El arte clásico y sus proyecciones.

- Introducción a la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.
- El retrato escultórico en la Roma Antigua.
- Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.
- El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.
- La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica.

D. Arte y expresión.

- La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.
- El Romanticismo y el origen de la modernidad.
- El Expresionismo alemán. Del Fauvismo al Expresionismo Figurativo del siglo XX.
- Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus.

E. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.

- El Modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica.
- La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
- La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.
- Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
- El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico.
- Arte y ecología. Del Land Art y el Arte Póvera hasta nuestros días.

- El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

F. Metodologías y estrategias.

- Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
- La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
- Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Fundamentos Artísticos.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** Fundamentos del arte	4
	2. — Movimientos y estilos artísticos	4
	3. — Arte precolombino y el arte africano precolonial	2
	4. — Arquitectura y escultura griega	5
	5. — El retrato escultórico Roma Antigua	2
	6. — Arquitectura romanización y Baja Edad Media	4
	7. — Treccento al Cinquecento	6
	8. — Barroco: pintura y escultura	5
	9. — Neoclasicismo	3
	10. — Romanticismo	6
	11. — Realismo	4
Segundo trimestre	**12. —** Impresionismo y postimpresionismo	6
	13. — Modernismo	5
	14. — Art Decó	4
	15. — Abstracción	6
	16. — Fauvismo y Expresionismo	6
	17. — Cubismo y primitivismo	8
	18. — Pintura metafísica	4
	19. — Surrealismo	7
Tercer trimestre	**20. —** Dadaismo. Fluxus	4
	21. — Bauhaus	6
	22. — Arquitectura del Movimiento Moderno	7
	23. — Pop Art	5
	24. — Expresionismo Figurativo del S. XX	5
	25. — Hiperrealismo	4
	26. — Land Art	2
	27. — Arte Povera	2
	28. — Arte conceptual y arte objetual	2
	29. — Espacios urbanos e intervenciones artística	2
	30. — Proyectos artísticos	2

Metodología didáctica aplicable en la materia de Fundamentos Artísticos.

La metodología empleada deberá impulsar el aprendizaje significativo del alumnado para que éste alcance las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales implicadas, así como el desarrollo de las competencias clave, con el fin de afianzar el aprendizaje a lo largo de la vida, el desarrollo de un espíritu

crítico y una actitud democrática. La metodología deberá ser dinámica, adaptándose a las necesidades concretas del grupo para que se produzca un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debido la variedad de contenidos de la materia Fundamentos Artísticos la metodología aplicada compaginará una enseñanza basada en el método expositivo, relacionado principalmente con el desarrollo de los contenidos, con otras más prácticas que permitan al alumno ampliar y consolidar los conocimientos aportados por el profesor y trabajar las destrezas procedimentales y actitudinales. Estas técnicas favorecerán la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza. El profesor deberá recurrir a aquellas que considere apropiadas, como la gamificación, la investigación, las metodologías inductivas y colaborativas.

Por otro lado, Internet será un recurso habitual. Desde la materia se favorecerá el uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de ampliación de la información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y la costumbre de citar la fuente de consulta. Por otro lado, el profesorado diseñará diferentes materiales. Los materiales empleados serán variados para dinamizar el proceso de enseñanza. En primer lugar, será necesario detectar los conocimientos previos a través de una batería de cuestiones básicas, que podrán ser escritas, orales o digitales. Debido a la especificidad de la materia, el profesorado elaborará el material básico para el desarrollo de la misma, apoyándose especialmente en recursos visuales y audiovisuales.

También será importante la elaboración de tareas de afianzamiento, consolidación y refuerzo para habituar al alumnado a una disciplina específica de trabajo. Dentro de estas tareas, se propondrán lecturas y comentarios de textos significativos relacionados con los contenidos para fomentar además el hábito de la lectura. En los de trabajos colaborativos la tarea de programar será clave para conseguir un desarrollo adecuado. El profesorado organizará los grupos según la personalidad de cada estudiante, planteará un guion de desarrollo, la rúbrica de consecución y también estructurará los tiempos.

Será necesario poder gestionar libremente los agrupamientos dentro del aula para adaptarse a las necesidades del momento. De igual manera, será fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque deberá adecuarse a las necesidades del grupo.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la materia de Fundamentos Artísticos en 2º de Bachillerato

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS (2º Bachillerato)						
Bloques	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**	**Criterios evaluación**		**Criterios de calificación**
A	**1**	Fundamentos del arte	1.1.2		1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación
			1.2.2		1.2	
			1.3.1		1.3	
			3.2.1		3.2	
		Movimientos y estilos artísticos	1.2.1		1.2	

			1.1.1		1.1	
			3.2.2		3.2	
			4.2.1		4.2	
			4.4.1		4.4	
B	**2**	Arte precolombino y el arte africano precolonial	2.2.1		2.2	
		Arquitectura y escultura griega	2.2.2		2.2	
		El retrato escultórico Roma Antigua	2.1.1		2.1	
		Arquitectura romanización y Baja Edad Media	3.1.1		3.1	
C	**3**	Trecento al Cinquecento	3.1.2		3.1	
		Barroco: pintura y escultura	3.3.1		3.3	
			5.1.1		5.1	
		Neoclasicismo	3.3.2		3.3	
D	**4**	Romanticismo	3.4.1		3.4	
			5.1.1		5.1	
		Realismo	3.6.2		3.6	
		Impresionismo y postimpresionismo	3.6.1		3.6	
		Modernismo	4.1.2		4.1	
		Art Decó	4.1.2		4.1	
	5	Abstracción.	4.2.2		4.2	
			6.2.1		6.2	
		Fauvismo y Expresionismo.	4.2.3		4.2	
			5.1.2		5.1	
			6.1.1		6.1	
		Cubismo y primitivismo.	3.4.2		3.4	
			4.3.1		4.3	
		Pintura metafísica.	4.3.2		4.3	
E	**6**	Surrealismo.	4.3.2		4.3	
		Dadaismo. Fluxus.	5.1.2		5.1	
		Bauhaus.	5.2.1		5.2	
		Arquitectura del Movimiento Moderno.	5.2.2		5.2	
		Pop Art	3.5.1		3.5	
		Expresionismo Figurativo del S. XX.	4.2.3		4.2	
			5.1.2		5.1	
			6.1.1		6.1	
		Hiperrealismo.	3.6.2		3.6	
	7	Land Art.	2.1.2		2.1	
		Arte Povera.	2.1.2		2.1	
		Arte conceptual y arte objetual.	6.1.2		6.1	
		Espacios urbanos e intervenciones artísticas.	1.3.2		1.3	
			3.5.2		3.5	
			4.1.1		4.1	
		Proyectos artísticos.	1.2.2		1.2	
			7.1.1	7.1.2	7.1	
			7.2.1	7.2.2	7.2	

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Calidad expresiva.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.
El alumno deberá entregar los trabajos en el formato indicado por el profesor y realizará la exposición oral de los mismo en la fecha indicada.

La nota media para cada una de las evaluaciones parciales será calculada de la siguiente forma mediante una media ponderada:
Nota media de los Exámenes de cada evaluación: 50% de la nota
Nota media de los Trabajos prácticos y su exposición oral: 50% (25% + 25%) de la nota
La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones parciales, siempre y cuando TODAS las evaluaciones hayan sido superadas con una calificación positiva igual o superior a 5
Pruebas
— Dos al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Observación del trabajo durante la clase.	
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50 %**
— Trabajos prácticos	**25 %**
—Prueba oral (Exposiciones orales de los trabajos prácticos)	**25 %**

(volver a índice)

DISEÑO.

Conceptualización y características de la materia de Diseño.

Cuando hablamos de diseño nos referimos al proceso de planificación creativa, cuyo fin es dar solución a un problema, no es más que la imaginación de un producto, teniendo en cuenta aspectos como la forma, la funcionalidad, la operatividad y la vida útil del mismo.

Para realizar un diseño se necesita de una serie de contenidos de diferentes materias, la geometría, las matemáticas, la lógica, la sociología y por supuesto la informática.

No somos conscientes de la importancia del diseño en la sociedad, su influencia en el poder de comunicar ideas a partir de imágenes, color, forma, tipologías y técnicas adecuadas.

El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales

La finalidad principal del diseño es el comunicar visualmente un mensaje, con el cual se pueden expresar ideas, valores, hechos, información de acuerdo con lo solicitado por un cliente, en distintos formatos: dibujos, animaciones o diseños 3D. Un buen diseño hace más fácil la comercialización de un producto, así como su venta.

El diseño dentro de bachillerato de Artes tiene como finalidad proporcionar al alumnado el adquirir las destrezas y técnicas necesarias para iniciarse en la materia, cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, y sentar la base adecuada para afrontar estudios superiores.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Diseño.

1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en

la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.

La diversidad del patrimonio cultural y artístico es una riqueza de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en unos procesos y herramientas propios. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus estructuras internas y los procesos materiales y conceptuales empleados en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar estos objetos ya existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades.

Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la actividad humana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importante dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio resulta complejo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que podría considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes lingüísticas, culturales, geográficas, económicas y sociales que deben conocerse para comprender mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta.

La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como valorar el peso de la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre estos dos conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño.

El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como a partir del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

El concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del desarrollo de productos que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y necesidades de las distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, geográficas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellas han creado. El conocimiento de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del modo en que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En cambio, el diseño actual se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, posibilitando así la amortiguación de dicho impacto.

También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que ayuden a visibilizar ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de esta disciplina o la de la aportación de las culturas no occidentales. El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC2.

3. Analizar de manera crítica, rigurosa y creativa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño, tanto para su aplicación en las producciones propias, como para conformar una opinión informada sobre el impacto del diseño en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

El enfoque mundial del consumo responde mayoritariamente a estrategias comerciales y de márquetin vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia Diseño. Así pues, se trata de un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir, aplicando criterios éticos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aportaría herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda.

Para ello, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, así como la composición (orden, composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples combinaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en productos de diseño relativos a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permitirá tanto reconocerlos en su entorno como aplicaros en sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM5, CD1, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.1.

4. Planificar proyectos de diseños individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.

El diseño gráfico, de producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología concreta basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación depende de muchos factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público objetivo al que se destina el producto.

El alumnado debe evaluar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de representación y presentación –incluido el entorno digital–, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto como el producto final que hay que generar. Al valorarlos se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creado, lo que permite aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.

Dentro del contexto global de sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador tanto en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación, como en la resolución y creación de los productos. La materia contempla el trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles proyecciones académicas o profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y den una respuesta diversa e imaginativa a los problemas que vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante el alumnado sea capaz de responder con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se planteen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

La actividad del diseño consiste en plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversas propuestas. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes personales, y por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada, proceso que resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado. En este sentido, la adaptación creativa de productos de diseño preexistentes es un ejercicio muy enriquecedor para el alumnado, que le permite, además, familiarizarse con las regulaciones que protegen la propiedad intelectual, asimilándola como un elemento esencial para el ejercicio de una ciudadanía responsable y respetuosa.

Por otra parte, el desarrollo de la propuesta podrá complementarse con la argumentación, exposición y puesta en común de las soluciones de diseño adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, reforzando de esta manera la autoestima del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

6. Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos criterios técnicos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en dos o en tres dimensiones. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la comunicación y no como un condicionante. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, contribuye a la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado.

Por otra parte, entre los cambios que han enriquecido la disciplina en las últimas décadas, se encuentran los producidos por la incorporación de la sostenibilidad y el diseño inclusivo. Este último implica una modificación en la mentalidad respecto al paradigma de la normalidad, ya que parte de la idea de que las limitaciones no corresponden a las personas, sino que se producen en la interacción entre estas y el entorno y los objetos. Esta categoría del diseño, también conocida como total o universal, considera en su origen las habilidades, en lugar de proponer adaptaciones a una solución de diseño no inclusiva. Así pues, esta competencia pretende que el alumnado tome conciencia de que el diseño inclusivo esté en la base de todas sus propuestas de diseño gráfico, de producto o de espacios, y que sea también el punto de partida desde el que argumentar rediseños innovadores de productos ya existentes, tanto en proyectos individuales como colectivos. Del mismo modo, han de considerar la sostenibilidad en sus propuestas, teniendo en cuenta para ello aspectos económicos, sociales y ecológicos. El alumnado ha de valorar el diseño inclusivo y la sostenibilidad como herramientas de transformación de la sociedad, tanto en lo personal como en lo compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociales, académicos y profesionales, y no debe olvidar lo relativo a la propiedad intelectual, siempre importante en los trabajos de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD3, CPSAA2, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Diseño.

Diseño

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA						CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1	✓		✓					✓	✓	✓				✓					✓	✓				✓		✓								✓	✓				
Competencia Específica 2	✓	✓	✓							✓				✓					✓	✓	✓			✓		✓			✓	✓				✓	✓				
Competencia Específica 3	✓								✓	✓			✓	✓	✓											✓			✓	✓				✓	✓			✓	
Competencia Específica 4	✓								✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓							✓		✓				✓	✓	✓	✓			✓		✓	✓
Competencia Específica 5	✓								✓	✓	✓				✓	✓			✓	✓						✓			✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
Competencia Específica 6									✓	✓	✓		✓		✓	✓					✓		✓						✓	✓		✓				✓	✓	✓

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Diseño.

Competencia específica 1

1.1 Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. (CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CCEC2)

1.1.1 Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos. El diseño y sus clasificaciones y campos de aplicación.

1.1.2 Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

1.1.3 Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas. Funciones comunicativas del diseño gráfico. La imagen de marca: el diseño corporativo. La señalética, factores condicionantes, pautas y elementos, y sus aplicaciones.

1.2 Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando con terminología especifica sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa. (CCL1, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1)

1.2.1 Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

1.2.2 Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

1.2.3 Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano: punto, línea, plano, color, forma y textura.

1.2.4 Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

1.2.5 Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos

1.2.6 Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas: sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Dimensión semántica del diseño.

Competencia específica 2

2.1 Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales, y valorando la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. (CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2)

2.1.1 Conoce y describe las características fundamentales de evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño

2.1.2 Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Diseño y publicidad: los orígenes de la publicidad y su evolución histórica. Responsabilidad y hábitos de consumo.
2.2 Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible. (CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)
2.2.1 Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
2.2.2 Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
2.2.3 Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
2.2.4 Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
2.2.5 Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
2.2.6 Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico. Procesos creativos en un proyecto de diseño.

Competencia específica 3

3.1 Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. (STEM1, STEM2, STEM5, CD1, CC1, CC4. CCEC1)
3.1.1 Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
3.1.2 Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción…
3.2.1 Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio. Diseño y desarrollo de productos industriales.
3.2 Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC2, CCEC4.1)
3.2.1 Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición
3.2.2 Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
3.2.3 Conoce los fundamentos del Diseño editorial y los principios de la maquetación y composición de páginas.

3.2.4 Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica en los procesos del diseño gráfico.
3.2.5 Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

Competencia específica 4

4.1 Planificar adecuadamente proyectos de diseño individual o colectivo, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, y adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2)
4.1.1 Conoce y aplica la metodología proyectual básica con sus procesos y sus fases.
4.1.2 Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
4.2 Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. (STEM3, CD3, CPSAA3.2, CE1, CE2, CCEC4.1)
4.2.1 Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.
4.2.2 Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.
4.2.3 Realiza diseños de producto y diversidad funcional.
4.3 Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, los objetivos propuestos y buscando la coherencia sostenible entre el producto final, el target, el proceso del diseño y los recursos disponibles, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado. (CCL1, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CCEC3.1, CCEC4.2)
4.3.1 Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. El diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
4.3.2 Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados. Diseño de producto.
4.3.3 Reconoce las Funciones, morfología y tipologías de objetos en el diseño volumétrico. Relación entre objeto y usuario.
4.3.4 Utiliza los sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.
4.3.5 Utiliza y valora materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.

Competencia específica 5

5.1 Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.

(STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1)
5.1.1 Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.
5.1.2 Proyecta diseños de producto y diversidad funcional.
5.2 Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, planteando soluciones imaginativas, valorando su coherencia y adecuación, ofreciendo una visión empática y colaborativa, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia. (CCL1, STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CC1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2)
5.2.1 Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
5.2.2 Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
5.2.2 Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.
5.2.2 Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
5.2.2 Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
5.2.2 Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
5.2.2 Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

Competencia específica 6

6.1 Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual. (STEM1, STEM3, CD2, CPSAA2, CE3, CCEC4.1)
6.1.1 Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
6.1.2 Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
6.1.3 En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
6.1.4 Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.
6.1.5 Reconoce la diversidad como riqueza patrimonial y la aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

6.1.6 Conoce los fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie.
6.1.7 Utiliza la maqueta en el proyecto.
6.2 Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual. (STEM1, CD3, CPSAA2, CE1, CCEC4.2)
6.2.1 Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo. Geometría y Dibujo Técnico en el diseño.
6.2.2 Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
6.3 Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad. (STEM2, STEM5, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CCEC4.2)
6.3.1 Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo. Diseño y comunicación social, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales
6.3.2 Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.
6.4 Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas. (STEM1, STEM3, STEM5, CD2, CPSAA2, CPSAA3.2, CC4, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1)
6.4.1 Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores. Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado.
6.4.2 Reconoce el valor de la realización de diseño de espacios inclusivos. Conoce los principales elementos constructivos, principios de iluminación en el diseño de espacios interiores.
6.4.3 Conoce los principios fundamentales de la percepción psicológica del espacio.

Contenidos de la materia de Diseño.

A. Concepto, historia y campos del diseño.

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.
- Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.
- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.
- Diseño y comunicación social, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.

- Diseño inclusivo.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas. Pieza única y fabricación en serie.
- Diseño y publicidad: los orígenes de la publicidad y su evolución histórica. Responsabilidad y hábitos de consumo.

B. El diseño: configuración formal y metodología.

- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.
- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.
- Estructura y composición Recursos en la organización de la forma, del espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción…
- Dimensión semántica del diseño.
- Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño.
- Geometría y Dibujo Técnico en el diseño.
- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

C. Diseño gráfico.

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.
- El diseño gráfico y la composición.
- Procesos y técnicas de diseño gráfico.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
- El diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
- La señalética, factores condicionantes, pautas y elementos, y sus aplicaciones.

D. Diseño tridimensional.

- Diseño de producto.
- Funciones, morfología y tipologías de objetos en el diseño volumétrico. Relación entre objeto y usuario.
- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.
- Antropometría, ergonomía y biónicas aplicadas al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio.

- El diseño inclusivo de espacios.
- Diseño y desarrollo de productos industriales.
- La maqueta en el proyecto.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Diseño.

DISEÑO		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** El diseño. Clasificaciones	4
	2. — Evolución histórica del diseño	4
	3. — Diseño y comunicación	6
	4. — Diseño y publicidad	5
	5. — Diseño y función	5
	6. — El lenguaje visual	12
	7. — Estructura y composición	8
Segundo trimestre	**8. —** Proceso y fases del diseño.	16
	9. — Procesos creativos en un proyecto	16
	10. — Geometría y Dibujo Técnico en el diseño	4
	11. — Tipografía	4
	12. — Procesos y técnicas de diseño	5
Tercer trimestre	**13. —** Diseño corporativo	5
	14. — Diseño publicitario	6
	15. — Diseño de producto	16
	16. — Diseño y desarrollo de productos industriales	5
	17. — Packaging	6
	18. — Diseño de espacios	5

Metodología didáctica aplicable en la materia de Diseño.

La metodología aplicable en Diseño debe ser abierta y flexible, potenciando el aprendizaje competencial común para todos los contenidos. Se adaptará a las necesidades y aprendizajes individuales de los alumnos y, debido al carácter teórico-práctico de la materia, se basará fundamentalmente en la observación, la investigación y la experimentación, favoreciendo la motivación e interés del alumnado. Los procesos de enseñanza-aprendizaje se basarán en proyectos sencillos en el campo del diseño gráfico, de productos y de espacios, deberán plantearse a partir de situaciones reales y pertenecientes a su entorno más próximo, donde el alumno es el protagonista y el profesor será el guía, encargado de orientar, motivar y facilitar las directrices de ejecución y propuestas de los temas a desarrollar. En la fase de exposición y defensa de los proyectos, el alumnado respetará las creaciones y opiniones de los demás, favoreciendo el espíritu crítico, el saber escuchar y el diálogo.

Por otro lado, los materiales y recursos didácticos seleccionados deben ser innovadores, variados, flexibles, adaptados a los intereses y necesidades del alumnado. Durante el proceso se les dotará de las herramientas necesarias para realizar la búsqueda de información a través de diferentes fuentes documentales y digitales, por lo que se hace imprescindible promover el análisis crítico y enseñar a filtrar la documentación e información veraz.

Los proyectos pueden estar integrados por una o más fases, dando la posibilidad de trabajar en grupos, para ello es necesario que el trabajo este coordinado, con una planificación conjunta, distribución y organización de espacios,

tiempos y materiales. El espacio de trabajo contribuirá a realizar actividades tanto individuales como grupales, y la posibilidad de utilizar técnicas manuales, tradicionales y digitales.

En lo que respecta a la organización del tiempo, los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial, sino que, al tratarse de una materia principalmente práctica deben abordarse de manera simultánea la parte de teoría y la práctica.

La materia Diseño nos permite trabajar las competencias transversales desarrollando el respeto a obras ajenas y al trabajo cooperativo, la responsabilidad en la elaboración de proyectos y la apreciación crítica.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la asignatura de Diseño.

DISEÑO. (2º Bachillerato)											
BLOQUES	**Unidades didácticas**		**Indicadores de logro**							**Criterios evaluación**	**Criterios de calificación**
A	**1**	El diseño. Clasificaciones	1.1.1							1.1	El peso dado en la programación a los criterios de calificación es proporcional, será el mismo para cada uno de ellos.
		Evolución histórica del diseño	2.1.1							2.1	
		Diseño y comunicación	1.1.3							1.1	
			4.3.1							4.3	
		Diseño y publicidad	6.3.1	6.3.2						6.3	
B	**2**	Diseño y función	1.1.2							1.1	
			1.1.3							1.1	
		El lenguaje visual	1.2.1	1.2.2	1.2.3	1.2.4	1.2.5	1.2.6		1.2	
		Estructura y composición	3.1.1	3.1.2						3.1	
			5.2.2	5.2.3	5.2.4					5.2	
C	**3**	Proceso y fases del diseño.	2.2.1	2.2.2	2.2.3	2.2.4	2.2.5	2.2.6		2.2	
			5.2.5	5.2.6	5.2.7					5.2	
			6.1.1	6.1.2	6.1.3	6.1.4	6.1.5	6.1.6	6.1.7	6.1	
		Procesos creativos en un proyecto	2.2.1	2.2.2	2.2.3	2.2.4	2.2.5	2.2.6		2.2	
			4.1.1	4.1.2						4.1	
			4.3.1	4.3.2						4.3	
		Geometría y Dibujo Técnico en el diseño	4.3.4							4.3	
			6.2.1							6.2	
D	**4**	Tipografía	3.2.1	3.2.2						3.2	
		Procesos y técnicas de diseño	3.2.3	3.2.4	3.2.5					3.2	
			5.2.5	5.2.6	5.2.7					5.2	
		Diseño corporativo	1.1.3							1.1	
		Diseño publicitario	2.1.2							2.1	
			4.3.1							4.3	
E	**5**	Diseño de producto	4.2.1	4.2.2	4.2.3					4.2	
			4.3.1	4.3.2	4.3.3	4.3.4	4.3.5			4.3	
			5.1.1	5.1.2						5.1	
			6.2.2							6.2	
		Diseño y desarrollo de productos industriales	3.2.1							3.2	
			4.3.1							4.3	
		Packaging	4.3.1							4.3	
			5.2.1							5.2	
	6	Diseño de espacios	6.4.1	6.4.2	6.4.3					6.4	

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Asistencia obligatoria a clase. Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del dibujo.

— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos no entregados en fecha pueden sufrir penalizaciones.

Pruebas gráficas.

— Dos (Uno teórico y otro práctico) al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.

Calificación final.

La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.

Prueba extraordinaria. (DECRETO 40/2022)

El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:	
— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio)	**hasta un 10% sobre la nota**
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**50%**
— Producciones individuales del alumno.	**50%**
— Prueba oral	

(volver a índice)

TÉCNICAS GRAFICO-PLÁSTICAS.

Conceptualización y características de la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica dentro de la modalidad de Artes, hace posible la producción artística a través de la expresión plástica, gráfica y visual relacionando directamente la pintura, el dibujo y el grabado, consideradas técnicas tradicionales con otras técnicas de expresión más actuales.

Una de las finalidades de la materia Técnicas de Expresión Grafico-plástica es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder expresarse gráficamente a partir del conocimiento de distintos materiales y técnicas con los que experimentar para resolver con creatividad e iniciativa las diferentes propuestas plásticas, gráficas y visuales que se le plantean, adaptando de manera adecuada los procedimientos de trabajo, generando diferentes producciones artísticas tanto individuales como colectivas donde se fomente la capacidad creadora y la búsqueda de lenguajes propios, constituyendo así un vehículo de transmisión de ideas y sensaciones.

En las etapas anteriores se trabajan y desarrollan nociones y prácticas de educación visual, audiovisual y técnicas de expresión. En segundo de bachillerato la materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica, debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, Enseñanzas Superiores de Diseño, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes, Restauración y Conservación y otras afines, enfocadas a la adquisición de destrezas técnicas y al desarrollo de la creatividad, la iniciativa y el criterio estético.

En este sentido la agenda 2030 de las Naciones Unidas para el desarrollo sostenible promueve la importancia de la educación artística que viene reflejada en la meta 4.7 en la que se intentará conseguir que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible.

Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos en la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas.

1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales (composición; forma, color y textura; luz; etc.).

Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético –activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria– y de desarrollo del sentido crítico. La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado.

Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, STEM2, STEM5, CD1, CD4, CPSAA1.2, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2.

2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico- plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar

una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las técnicas de expresión gráfico-plástica requiera de contenidos asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre cualquier temática o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico- plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder o artística.

Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico- plástico.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico-plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el

modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC2, CCEC4.2.

4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, el alumnado debe enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son colaborativos, además, el alumnado recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.

5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de sus integrantes para aplicar con éxito los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación y plasmarlos en una producción final satisfactoria, que responda a un objetivo concreto previamente planteado. Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo,

en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles interacciones medioambientales. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre los trabajos realizados y otros similares pertenecientes a ámbitos distintos del escolar, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

Por todo ello, se produce un movimiento que incidirá tanto en la mejora de los trabajos sucesivos, como en el desarrollo de la capacidad crítica argumentada, que podrá aplicarse a otros muchos campos de su vida personal y académica y que es clave para el desarrollo de una personalidad autónoma. — Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

Mapa de relaciones competenciales de la materia de Técnicas de Expresión Grafico-plásticas.

Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA							CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2
Competencia Específica 1		✓	✓							✓			✓	✓			✓			✓	✓					✓	✓		✓	✓				✓	✓				
Competencia Específica 2	✓		✓											✓					✓	✓									✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓
Competencia Específica 3		✓									✓					✓						✓	✓	✓	✓						✓			✓				✓
Competencia Específica 4											✓								✓			✓	✓		✓			✓				✓					✓	✓	
Competencia Específica 5	✓						✓												✓	✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓		✓	✓				

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la materia de Técnicas grafico-plásticas.

Competencia específica 1

1.1 Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales. (CCL3, CD1, CCEC1)

1.1.1 Analizar dibujos de diferentes estilos y épocas atendiendo a un análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

1.1.2 Describir la evolución histórica del lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición.
1.1.3 Explorar las diferentes técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos.
1.1.4 Investigar sobres las técnicas contemporáneas: instalaciones, performance, video arte, pintura de acción, land art, arte efímero de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos
1.2 Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. (CCL3, CC1, CCEC2)
1.2.1 Descubrir las técnicas del dibujo. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
1.2.2 Diferenciar entre técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles), técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.
1.2.3 Estudiar las técnicas pictóricas. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica
1.2.4 Comparar y/o experimentar con técnicas al agua (acuarela, témpera y acrílico), al aceite y mixtas.
1.2.5 Explicar las diferentes técnicas de grabado y estampación. Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.
1.2.6 Investigar sobre otras técnicas mixtas y alternativas en la expresión gráfico-plástica contemporánea. La imagen digital. Arte digital. Instalaciones, performance, video arte, pintura de acción, land art, arte efímero de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.
1.3 Elegir de manera razonada los materiales y la técnica más adecuada para sus producciones gráfico-plásticas, comparando las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales que se utilizan en las técnicas de expresión gráfico-plástica y de su interacción con el medioambiente. (STEM2, STEM5, CPSAA1.2, CC4, CE1)
1.3.1 Investigar sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos
1.3.2 Valorar y respetar el Espacio de trabajo en cuanto a su distribución y dispositivos de seguridad de herramientas, maquinaria y materiales.
1.4 Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC4)
1.4.1 Diferenciar los diferentes soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas**.**
1.4.2 Reflexionar sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos.
1.5 Intercambiar juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa; aplicando una perspectiva de género e intercultural; y valorando la riqueza inherente a la diversidad del patrimonio cultural, especialmente de Castilla y León. (CCL3, CPSAA1.2, CC2, CCEC1, CCEC2

1.5.1 Reflexionar sobre la perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.
1.5.2 Investigar estrategias de análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

Competencia específica 2

2.1 Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (CCL3, CD1, CCEC4.1)
2.1.1 Describir elementos formales, funcionales y de organización en obras de arte. Idea, forma y materia. Estructura, forma y función.
2.1.2 Diferenciar y experimentar: figuración y abstracción.
2.1.3 Describir las fases de producción del grabado y la estampación. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.
2.2 Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma (CCL1, CPSAA1.1, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.2)
2.2.1 Estudiar y reflexionar sobre la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos
2.2.2 Desarrollar exposiciones y la difusión de proyectos gráfico-plásticos.
2.2.3 Describir de las diferentes fases de una producción pictórica.
2.2.4 Explicar el proceso de elaboración de una obra pictórica.

Competencia específica 3

3.1 Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas. (STEM3, CD3, CPSAA4, CCEC2, CCEC4.2)
3.1.1 Desarrollar estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
3.1.2 Utilizar técnicas propias y estrategias del dibujo en la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo. Fases de la producción de un proyecto.
3.2 Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. (STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CCEC4.2)
3.2.1 Conocer las estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
3.2.2 Estudiar y ejecutar cada una de las fases de la producción de un proyecto.
3.3 Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, valorando tanto la adecuación de la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, como el grado de

ajuste entre el proceso de realización previsto y el producto final buscado. (CCL2, CPSAA3.1, CPSAA4 CE2, CCEC4.2)
3.3.1 Selecciona y utiliza con criterio los materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
3.3.2 Conoce las posibilidades y utiliza correctamente las técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles).
3.3.3 Conoce las posibilidades y utiliza correctamente las técnicas al agua acuarela, témpera y acrílico. Características y terminología específica.
3.3.4 Conoce las posibilidades y utiliza correctamente las técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables
3.3.5 Analiza la obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos.
3.3.6 Investiga otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfico-plástica contemporánea. La imagen digital. Arte digital. Técnicas contemporáneas: instalaciones, performance, video arte, pintura de acción, land art, arte efímero de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.
3.4 Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto artístico colectivo, generando cohesión, integración e inclusión, y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CCEC4.2)
3.4.1 Planifica y utiliza procesos con técnicas propias del dibujo.
3.4.2 Conoce las fases, la metodología y la planificación para el desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
3.4.3 Utiliza y reflexiona sobra las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Competencia específica 4

4.1 Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas individuales y colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3)
4.1.1. Realiza exposiciones y difusión de los proyectos gráfico-plásticos.
4.1.2. Utiliza y reflexiona sobra las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.
4.2 Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CCEC3.2)
4.2.1 Utiliza estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
4.2.2 Reflexiona sobre las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.
4.3 Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. (STEM3, CPSAA3.2, CE3)
4.3.1 Analiza aspectos relacionados con la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

4.3.2 Utiliza soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos
4.4 Desarrollar proyectos plásticos que supongan la puesta en valor de nuevos retos personales y profesionales, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística. (STEM3, CE3, CCEC4.1)
4.4.1 Conoce y emplea estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
4.4.2 Emplea técnicas propias del dibujo en la planificación y los procesos.
4.4.3 Estudia y desarrollo metodologías proyectuales.
4.4.4 Desarrolla proyectos que incluyan la exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.
4.5 Promover la empatía y el crecimiento personal mediante el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, interactuando coordinada y colaborativamente y respetando las consideraciones definidas. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3)
4.5.1 – Desarrolla estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje
4.5.2 Reflexiona sobre la perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.
4.5.3 Establece estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

Competencia específica 5

5.1 Evaluar diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual. (CCL1, CP2, CPSAA2, CPSAA4, CC4, CE1, CE2, CCEC1)
5.1.1 Explica y analiza la protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual Copias y falsificaciones.
5.1.2 Emplea estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos
5.2 Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica. (CPSAA1.1, CPSAA1.2, CE1, CE2, CCEC2)
5.2.1 Reflexiona sobre la perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.
5.2.2 Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
5.3 Defender con criterio y respeto una composición gráfico-plástica tanto propia como ajena, evaluando la adecuación y la calidad de la ejecución de la obra. (CCL1, CPSAA3.1, CC3, CE2)
5.3.1 Utiliza El error como oportunidad de mejora y aprendizaje
5.3.2 - Analiza las técnicas y los procedimientos de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

Contenidos de la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.

A. Aspectos generales.

-Tipos de representación. Figuración y abstracción.
- El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.

- Elementos formales, funcionales y de organización en obras de arte. Idea, forma y materia. Estructura, forma y función.
- Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos.
- Espacio de trabajo, distribución y dispositivos de seguridad de herramientas, maquinaria y materiales.
- La conservación de las obras gráfico-plásticas, en especial de Castilla y León.
- La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual Copias y falsificaciones.
- Perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.

B. Técnicas de dibujo.

- Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
- Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.
- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.
- Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.
- Técnicas propias del dibujo. Planificación y procesos.
- Fases de la producción de un proyecto.

C. Técnicas de pintura.

- Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica
- Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico
- Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.
- Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.
- Descripción de las diferentes fases de una producción pictórica.

D. Técnicas de grabado y estampación.

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.
- Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos.
- Fases de producción del grabado y la estampación.
- Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
- Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
- Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.

E. Proyectos gráfico-plásticos.

- Metodología proyectual.

- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Proceso de elaboración de una obra pictórica.
- Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Secuencia de unidades temporales de programación en la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.

TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS		
	Título	**Sesiones**
Primer trimestre	**1. —** Dibujo y su evolución histórica.	5
	2. — Figuración y abstracción	9
	3. — Forma, color, textura y composición	20
	4. — Estructura, forma y función	9
Segundo trimestre	**5. —** Soportes, aglutinantes	4
	6. — Conservación de obras	4
	7. — Propiedad intelectual	3
	8. — Materiales. Técnicas secas y húmedas	20
	9. — Técnicas al agua	20
Tercer trimestre	**10. —** Técnicas oleosas y mixtas	10
	11. — Soportes	4
	12. — Materiales y técnicas su evolución histórica	4
	13. — Técnicas de grabado y estampación	10
	14. — Proyectos	10

Metodología didáctica aplicable en la materia de Técnicas Gráfico Plásticas.

La materia requiere una metodología basada principalmente en la práctica y en la experimentación directa de las técnicas por parte del alumnado, previa investigación teórica de cada una de ellas, que abarque aspectos técnicos, expresivos y visuales, y se basará en los principios de enseñanza creativa y activa.

La enseñanza individualizada tendrá en cuenta los intereses y las capacidades de cada alumno de manera individual. El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta orientando y motivando al alumnado y partirá de los conocimientos previos para la planificación de situaciones de aprendizaje que fomenten la inclusividad, que sean significativas para el alumnado y que estén contextualizadas, de manera que se facilitará la participación e implicación de este, así como la adquisición de los aprendizajes en situaciones reales.

Para desarrollar la creatividad y la participación del alumnado, conviene establecer un fin significativo y asequible, plantear un proceso de análisis o de creación, planificar las distintas fases y las tareas propias de cada una de ellas, fomentar la realización individual o colaborativa del trabajo y la crítica constructiva, promover las puestas en común y el intercambio de ideas, con el fin de preparar al alumnado y enfrentarle a una participación activa en equipos de trabajo.

Para trabajar esta materia se hace necesario utilizar sistemáticamente un repertorio amplio y rico de recursos y materiales impresos, como pueden ser libros de arte, catálogos de exposiciones, ensayos sobre estética, manuales

sobre técnicas, artículos de revistas o de prensa, cómics, entre otros que posibiliten la consulta, la reflexión y el debate.

Se propiciará el uso de recursos y materiales múltiples, variados e innovadores, que respeten la normativa actual relativa al cuidado medioambiental. También se utilizarán los proporcionados por las nuevas tecnologías, como herramienta de investigación, y generadores de composiciones; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada.

En cuanto a la organización espacial, las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros ámbitos como el centro educativo, el entorno urbano o natural. Salir del aula favorece que el alumno conecte mejor con la propuesta, consiguiendo así romper con el espacio rutinario de las clases y activar su atención y ganas de experimentar. Para ello, los planteamientos de trabajo que se realicen deberán ser “abiertos”, es decir propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

Se incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el respeto hacia el patrimonio cultural de Castilla y León seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación para la materia de Técnicas Grafico-plásticas.

TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS										
BLOQUES		**Unidades didácticas**	**Indicadores de logro**				**Criterios evaluación**	**Conseguido**	**No conseguido**
A	1	Dibujo y su evolución histórica	1.1.1				1.1		
			1.1.2				1.1		
			1.5.1	1.5.2			1.5		
		Figuración y abstracción	2.1.2				2.1		
		Forma, color, textura y composición	1.1.2				1.1		
		Estructura, forma y función	2.1.1				2.1		
		Soportes, aglutinantes	1.2.1				1.2		
B	2	Conservación de obras	2.2.2				2.2		
			4.1.1				4.1		
		Propiedad intelectual	4.4.4				4.4		
			4.5.3				4.5		
			5.1.1				5.1		
			5.2.1	5.2.2			5.2		
C	3	Materiales. Técnicas secas y húmedas	1.2.2				1.2		
			3.3.2				3.3		
		Técnicas al agua	1.2.4				1.2		
			3.3.3				3.3		
		Técnicas oleosas y mixtas	1.2.4				1.2		
			3.3.4				3.3		
		Soportes	1.4.1				1.4		
		Materiales y técnicas su evolución histórica	1.1.4				1.1		
			1.2.1				1.2		
			1.2.3				1.2		
			1.3.1	1.3.2			1.3		

			1.4.2				1.4		
			2.2.1				2.2		
			3.3.1				3.3		
			3.3.6				3.3		
			4.3.1	4.3.2			4.3		
			5.3.2				5.3		
D	4	Técnicas de grabado y estampación	1.1.3				1.1		
			1.2.5				1.2		
			2.1.3				2.1		
			3.3.5				3.3		
	5	Proyectos	1.2.6				1.2		
			2.2.2	2.2.3	2.2.4		2.2		
			3.1.1	3.1.2			3.1		
			3.2.1	3.2.2			3.2		
			3.4.1	3.4.2	3.4.3		3.4		
			4.1.1	4.1.2			4.1		
			4.2.1	4.2.2			4.2		
			4.4.1	4.4.2	4.4.3	4.4.4	4.4		
			4.5.1	4.5.2	4.5.3		4.5		
			5.1.1	5.1.2			5.1		
			5.3.1				5.3		

Instrumentos de evaluación:
Las técnicas a emplear serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas; propondrán situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado.
Cuando alguno de los instrumentos de evaluación no se haya empleado en alguna de las evaluaciones su peso pasará automáticamente al instrumento de evaluación que mejor permita evaluar las competencias del alumno.

Seguimiento continuo y valoración del trabajo en el aula:
— Asistencia obligatoria a clase. Esfuerzo, dedicación, proceso de trabajo en el aula, implicación personal en aprendizaje.
Ejercicios y tareas realizados en el aula o de forma autónoma por el alumno:
— Comprensión de lenguajes y conceptos de cada uno de los bloques trabajados.
— Acabado y limpieza. La destreza, uso de técnicas y procedimientos del dibujo.
— Calidad expresiva y estética de los trabajos
— Originalidad y creatividad en el planteamiento y resolución de los mismos.
— Valoración específica según indicadores. Los trabajos se ajustarán a lo explicado en clase.
— Los trabajos no entregados serán calificados con un 0.
— Los trabajos se entregarán dentro de los plazos que se establecen. Fuera de las fechas límites que se establezcan durante el curso no se recogerá ningún trabajo. Las fechas límites se harán públicas durante la clase y también se publicarán en el aula virtual.
Pruebas gráficas.
— Dos (Uno teórico y otro práctico) al menos por cada una de las tres evaluaciones parciales.
— En cada prueba se incluirán los criterios de calificación.
Porfolio.
El alumno será el responsable de custodiar todas sus producciones desde el inicio al final de curso. Pudiendo el profesor encargado de la materia requerirle al alumno parte o todas las producciones realizadas durante el curso.
El porfolio del alumno será uno de los instrumentos de evaluación que pueda permitir ratificar o comprobar en su caso el logro de las competencias del alumno.
El porfolio de los trabajos del curso podrá suponer hasta un punto sobre la calificación final del alumno.
Calificación final.
La calificación final será la media de las tres evaluaciones. Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.
Prueba extraordinaria. (ORDEN EDU/425/2024)
El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que a tal efecto se determine anualmente por orden de la consejería competente en materia de educación.

Se relacionan los siguientes instrumentos de evaluación con su peso:

— Observación del trabajo durante la clase.	
— Portfolio del alumno con sus producciones. (obligatorio) El portfolio se podrá valorar al final de cada una de las evaluaciones o a final de curso con el fin de ratificar o cambiar la valoración del logro de las competencias del alumno.	**Hasta un punto sobre la calificación final.**
— Pruebas gráficas y/o escritas.	**30 %**
— Producciones individuales del alumno (gráficas, orales, escritas).	**70%**

(volver a índice)

RECOMENDACIONES, DISPOSICIONES Y ANEXOS.

Contenidos transversales que se trabajarán desde todas las materias.

Tal y como se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Proyecto de Decreto de currículo, en todas las materias se trabajarán:

— Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable.

— Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

— Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales.

Y se desarrollarán:

— Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura.

— Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita.

DIBUJO TÉCNICO I					
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
	1,2	**1,2,3**	**1,2, …7**	**1,2,3, 4**	**1,2**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable		**x**			**x**
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	**x**	**x**	**x**	**x**	**x**
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	**x**	**x**	**x**	**x**	**x**
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	**x**	**x**	**x**	**x**	**x**
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	**x**	**x**	**x**	**x**	**x**

DIBUJO TÉCNICO II					
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
	1	**1,2,3,4**	**1,2,…6**	**1,2**	**1,2,3,4**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable	**x**	**x**	**x**	**x**	**x**
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza		**x**	**x**	**x**	**x**
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	**x**		**x**	**x**	
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	**x**				
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita					**x**

DIBUJO ARTÍSTICO I									
CONTENIDOS	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**	**CE6**	**CE7**	**CE8**	**CE9**

TRANSVERSALES	1,2,3,4	1,2,3	1,2	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1,2,3,4
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable		x			x				x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura					x		x		x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita					x		x		x

DIBUJO ARTÍSTICO II									
CONTENIDOS	CE1	C 2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9
TRANSVERSALES	1,2,3	1,2,3	1,2	1,2,3	1,2,3	1,2	1,2,3	1,2	1,…4
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable					x		x		x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	X	x	x	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	X	x	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	X	x	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	X	x	x	x	x	x	x	x

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES VISUALES Y AL DISEÑO I					
CONTENIDOS	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5
TRANSVERSALES	1,2,3	1,2,3,4	1,2,…7	1,2,3	1,2,3
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable					x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x	x

Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x		x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x		x	x

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II					
CONTENIDOS	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
TRANSVERSALES	**1,2**	**1,2,3**	**1,2,3**	**1,2,3**	**1**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable					x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x	x

CULTURA AUDIOVISUAL				
CONTENIDOS	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**
TRANSVERSALES	**1,2,3,4**	**1,2,3,4**	**1,2,…6**	**1,2,…6**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable	x	x	x	x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x

VOLUMEN				
CONTENIDOS	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**
TRANSVERSALES	**1,2,3,4**	**1,2,3**	**1,2**	**1,2,3,4,5**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable				x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x

PROYECTOS ARTÍSTICOS					
CONTENIDOS	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
TRANSVERSALES	**1,2,3**	**1,2**	**1,2,3,4**	**1,2,3**	**1,2,3,4**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable					x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en	x	x	x	x	x

sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales					
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x	x

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS.							
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**	**CE6**	**CE7**
	1,2,3	**1,2**	**1,2,...6**	**1,2,3,4**	**1,2**	**1,2**	**1,2**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable	X	x	x	x	x	x	x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	X	x	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	X	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	X	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	X	x	x	x	x	x	x

DISEÑO						
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**	**CE6**
	1,2	**1,2**	**1,2**	**1,2,3**	**1,2**	**1,2,3,4**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable	x	x	x	x	x	x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x	x	x

TECNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS					
CONTENIDOS TRANSVERSALES	**CE1**	**CE2**	**CE3**	**CE4**	**CE5**
	1,2,…5	**1,2**	**1,2,3,4**	**1,2,…5**	**1,2,3**
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso responsable					x
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza	x	x	x	x	x
Técnicas y estrategias propias de la oratoria que proporcionen al alumnado confianza en sí mismo, gestión de sus emociones y mejora de sus habilidades sociales	x	x	x	x	x
Actividades que fomenten el interés y el hábito de lectura	x	x	x	x	x

Actividades que fomenten destrezas para una correcta expresión escrita	x	x	x	x	x

NOTA: Se incorporan los contenidos transversales en los criterios de evaluación, no obstante falta una fase más que concrete cada uno de los indicadores de logro con cada uno de los contenidos transversales que se determina en los apartados 1 y 2 del artículo 9 del Proyecto de Decreto de currículo.

Materiales y recursos de desarrollo curricular.

— 1 Impresos
Libros de texto:

Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 1º Curso					
Comunes	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual I - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-639-4
Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 3º Curso					
Optativas	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual II - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-641-7
Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Diversificación Curricular | 3º Curso					
Optativas	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	Educación Plástica, Visual y Audiovisual II - Teoría	Editorial Donostiarra, S.A.	978-84-7063-641-7
Educación Secundaria Obligatoria | E.S.O. (LOMCE y LOMLOE) | Oficial | 4º Curso					
Específicas / LCA	[PVAV] - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	LT	LA - Educacion plastica y Audiovisual Graphos C	McGraw-Hill Interamericana de España S.L.	9788448610319
Bachillerato | Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño | Ordinario | 1º Curso					
Modalidad Vinculada	[DA1] - Dibujo Artístico I	LT	Dibujo artistico. 1.Bachillerato	McGraw-Hill Interamericana de España S.L.	9788448146818
Bachillerato | Bachillerato de Artes | Ordinario | Primer Curso					
Modalidad	[CUA1] - Cultura Audiovisual I	LT	CULTURA AUDIOVISUAL 1 LOMLOE	Ediciones Paraninfo S.A.	9788413661087

Materiales elaborados por el Departamento.

Curso	Descripción	Localización
1º EPVA	Durante el presente curso se irán elaborando un banco de actividades en formato digital por el Departamento de Artes Plásticas de todas las materias que se imparten.	
3º EPVA		
3º Taller Artes Plásticas		
4º Expresión Artística		
1º BCH Proyectos Artísticos		
1º BCH Volumen		
1º BCH Dibujo Técnico Aplicado Artes Plásticas y Diseño I		
1º BCH Cultura Audiovisual		
1º BCH Dibujo Artístico I		
1º BCH Dibujo Técnico I		
2º BCH Dibujo Técnico II		
2º BCH Fundamentos Artísticos		
2º BCH Dibujo Artístico II		
2º BCH Técnicas gráfico plásticas		
2º BCH Diseño		
2º BCH DibTéc Apli Artes Plásticas y Diseño II		

Recursos digitales e informáticos.

Plataforma digital del centro: EDUCACYL. Portal de Educación. IES GIL Y CARRASCO. Aulas virtuales.

Recursos de desarrollo curricular.

— 1 Digitales e informáticos
Ordenador Departamento.

Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de las materias impartidas por el Departamento de Artes Plásticas.

Planes	Cursos	Descripción
Plan de Lectura	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Lectura de textos relacionados con las artes plásticas.
Plan de Convivencia	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. —Practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo
Plan de Acción Tutorial	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—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, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
Plan de Atención a la Diversidad	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Respetar las diferencias. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación.
Plan de Contingencia	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	— —
Plan de Digitalización	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Mejorar las posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos
Plan de Prevención y Control del Absentismo Escolar	ESO: 1º, 3º y 4º BCH: 1º, 2º Artes. 1º, 2º Ciencias	—Control exhaustivo de la asistencia a clase y colaboración estrecha con tutor, jefatura de estudios y familia.

Plan de Acogida	ESO: 1º, 3º y 4º	—Presentación de la materia durante las dos primeras sesiones y toma de contacto.
	BCH: 1º, 2º Ciencias	— Presentación de la materia e información de estudios posteriores.
	BCH: 1º, 2º Artes	—Recibimiento en salón de actos del centro al inicio de curso para explicar las particularidades del Bachillerato de Artes.

Actividades complementarias y extraescolares del Departamento de Artes Plásticas previstas para el curso 2026-2027

Título	Nivel	Temporalización	U. D. vinculada
Dibujo al natural de elementos urbanos.	Todos	Todo el curso	-
Descripción			
Realización de bocetos, croquis o apuntes de elementos urbanos en la zona próxima al instituto, Casco Viejo de Ponferrada.			

Título	Nivel	Temporalización	U. D. vinculada
Festival de Cine de Ponferrada en la casa de la Cultura	Bachillera-tos Arte y Música	Primer trimestre. 9 de octubre, desde las 11:30 hasta las 14:00	-
Descripción			
Visionado de cortometrajes en la Casa de la Cultura de Ponferrada			

Título	Nivel	Temporalización	U. D. vinculada
Exposiciones de Eduardo Chillida y Ma-rina Nuñez	Bachillerato Arte.	Octubre 2026 desde las 11:30 hasta las 14:00	Todas
Descripción			
Visita a las exposiciones de Eduardo Chillida y Marina Nuñez en la Térmica Cultural			

Título	Nivel	Temporalización	U. D. vinculada
Visita a León	Bachillerato Arte.	Segundo trimestre del curso	Todas
Descripción			
Visita al MUSAC, San Isidoro de León y Escuela de Artes y oficios			

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación (en este caso evaluación del alumnado) son los criterios de evaluación (y los posibles indicadores de logro en los que se desglosen), las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores. Estos responden a la cuestión de ¿qué evaluar?, ¿cómo evaluar?, ¿cuándo evaluar? y ¿quién

evalúa? El quinto elemento hace referencia a la calificación de los aprendizajes del alumnado.

En el artículo 31 del Proyecto de Decreto de currículo se establecen las particularidades de dichos elementos.

En cuanto al qué evaluar, se señala que la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. No obstante, en virtud de las vinculaciones entre las competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, el referente fundamental a fin de valorar el grado de adquisición de las competencias específicas de cada materia, serán los criterios de evaluación.

Con respecto al cómo, se indica que las técnicas a emplear permitirán la valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado, para lo que habrá que emplear instrumentos variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que se planteen. En todas las materias se incluirán pruebas orales de evaluación.

En relación con el cuándo, se indica que las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

En cuanto al quién, se determina que, en los procedimientos de evaluación, el docente buscará la participación del alumnado a través de su propia evaluación y de la evaluación entre iguales.

Y, por último, se señala que las calificaciones de cada materia serán decididas por el profesor correspondiente, a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación establecidos en la respectiva programación didáctica, teniendo presente, en su caso, las medidas adoptadas en materia de atención a la diversidad. El proceso de valoración y calificación de los criterios de evaluación será único, y permitirá obtener de forma simultánea la calificación de cada materia y de cada competencia clave.

Por otra parte, el anexo II.B del citado Proyecto de Decreto determina que la evaluación será continua, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado. En este sentido, se señala que el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación. A partir de ellos, y según las situaciones de evaluación que diseñen, deberán desglosarlos en indicadores de logro, los cuales permitirán, dado su carácter más concreto una mejor observación de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores el docente podrá incorporar otros aspectos a evaluar (contenidos propios, contenidos transversales u otros aprendizajes competenciales), más allá del principal referente que será el criterio de evaluación.

Además, se indica que las técnicas de evaluación o procedimientos de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variados para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadas y realistas, en las que el alumnado pueda mostrar el grado de adquisición de las competencias; propondrán situaciones de aprendizaje de carácter funcional que permitan la activación de los conocimientos y estrategias de resolución de situaciones-problema; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al

alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Su planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación. Por supuesto, los docentes podrán enriquecer dicho proceso con la construcción o elaboración de sus propios instrumentos de evaluación, bien específicos de unas técnicas bien como resultado de la combinación de varias de ellas.

Los criterios de evaluación, junto a sus indicadores de logro (qué evaluar) ya han sido incorporados a la programación didáctica según lo indicado en el apartado c) de esta guía. Por tanto, se trataría, a continuación, tal y como se establece en el apartado 16.5.i de las Indicaciones para la implantación y el desarrollo del currículo, de incluir técnicas e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación y/o a los indicadores de logro; momentos en los que se llevará a cabo la evaluación; agentes evaluadores y criterios de calificación de la materia asociados, preferentemente, a los criterios de evaluación.

En relación con este último aspecto, hay que señalar que el peso dado en la programación a los criterios de calificación será proporcional, en cuyo caso sería el mismo para cada uno de ellos.

Derecho del alumnado a una evaluación objetiva.

Además, en virtud de lo establecido en el artículo sexto.3.c) de la Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación, todo el alumnado tiene derecho a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. A tal fin, este Departamento Didáctico podrá supervisar las actividades de enseñanza-aprendizaje del alumno en cualquier momento del curso escolar. **Para ello es obligatorio que el alumno conserve todas sus actividades de enseñanza aprendizaje hasta la finalización del curso.**

Recuperación de evaluaciones suspensas.

Para poder hacer media se necesitará tener aprobadas las tres evaluaciones. Con alguna evaluación suspensa, el alumno habrá de presentarse a la recuperación correspondiente de cada evaluación en las fechas que se determinen durante el curso.

Planificación de actividades después de la evaluación final ordinaria y el final de curso primer curso de Bachillerato.

Marco normativo:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, 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.

Real Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Otras disposiciones que la Dirección General de Planificación, ordenación y equidad educativa disponga durante el curso.

Titulación de Bachillerato.

RD 984/2021, de 16 de noviembre. Artículo 21, Título de Bachiller. Apartado 3:

Excepcionalmente, el equipo docente podrá decidir la obtención del título de Bachiller por un alumno o alumna que haya superado todas las materias salvo una, siempre que se cumplan además todas las condiciones siguientes:

a) Que el equipo docente considere que el alumno o la alumna ha alcanzado los objetivos y competencias vinculadas a ese título.

b) Que no se haya producido una inasistencia continuada y no justificada por parte del alumno o la alumna en la materia.

c) Que el alumno o la alumna se haya ha presentado a las pruebas y realizado las actividades necesarias para su evaluación, incluidas las de la convocatoria extraordinaria.

d) Que la media aritmética de las calificaciones obtenidas en todas las materias de la etapa sea igual o superior a cinco.

En este caso, a efectos del cálculo de la calificación final de la etapa, se considerará la nota numérica obtenida en la materia no superada.

Atención a las diferencias individuales del alumnado.

De enriquecimiento curricular.

—…

Adaptaciones curriculares.

De acceso …

No significativas: Para aquel alumnado que necesite modificaciones metodológicas de elementos del currículo no prescriptivo, cada profesor responsable del alumno adaptará metodológicamente las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Orientaciones para la evaluación de la programación de aula y en la práctica docente.

El Departamento realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirá los siguientes aspectos:

Análisis de los resultados académicos.

Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.

Valoración de las relaciones entre el profesorado del Departamento y los alumnos.

La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.

Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.

La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.

La colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.

Propuesta de mejora.

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:

Sobre los materiales y recursos didácticos utilizados:

Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significatividad para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo...

Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos
Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias

Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TIC, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

Se debe establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

Motivación del alumnado:

He programado actividades motivadoras.

Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos.

Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el alumnado.

El clima de trabajo en clase es positivo.

Tratamiento de la diversidad:

He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado.

Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje.

Flexibilizo la temporalización de la materia.

Actividades de aula:

Son diversas.

Utilizo recursos variados.

Doy a conocer la finalidad de cada actividad.

Impulsan la participación del alumnado.

Organizo adecuadamente el tiempo de clase.

Propongo actividades colaborativas.

Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo.

Evaluación:

Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...).

Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...).

Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.

Opciones de mejora de los resultados.

Programación:

A quién va dirigida.

Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad.

Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporalización de las actividades.

Utilizo instrumentos para evaluar las competencias.

Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades, temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...).

Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.

Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.

Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.

Rúbrica de autoevaluación: facilita cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica.

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Validez de los perfiles competenciales.

Evaluación del tratamiento de los temas transversales.

Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.

Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Pertinencia de los criterios de calificación.

Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.

Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.

Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.

Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Medidas de mejora: La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora.

Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.

Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

Propuestas de mejora.

Las propuestas de mejora del Departamento de Artes Plásticas se centran en los siguientes apartados:

Mejora de las aulas específicas

Programación de actividades para potenciar el uso de las TIC dentro del ámbito de competencias del departamento.

Actividades para favorecer la Oralidad. Se incorporan las actividades en la programación de cada uno de los cursos:

Explicación oral de los trabajos prácticos realizados al resto del grupo y respuesta a las preguntas de los compañeros (incluyendo la posibilidad del debate).

Presentación oral (individual o en equipo) de temas relacionados con la Historia del Arte (temas propuestos por el profesor).

Adquisición del vocabulario técnico relacionado con la materia y utilización adecuada de éste en la actividad cotidiana en el aula.

Conocimiento adecuado y utilización cotidiana del vocabulario relacionado con las obras de arte.

Control de asistencia a clase en Bachillerato.

La asistencia a clase es obligatoria. La inasistencia injustificada del alumno deriva en la falta de instrumentos para evaluar al alumno y por lo tanto traerá no se alcanzarán las competencias que la ley establece. Si la inasistencia continuada es justificada la normativa educativa prevé esta circunstancia y se aplicará en cada caso la legislación vigente. En definitiva, se trata de evitar y rebajar el grado de absentismo.

La impuntualidad reiterada se considerará como una falta de decoro hacia el trabajo de los demás y es uno de los aspectos que también se tienen en cuenta en la evaluación del alumno.

Faltas a exámenes en Bachillerato.

Faltas a exámenes justificadas. El alumno deberá presentar debidamente justificada su falta al profesor de la materia a la que ha faltado a examen el mismo día de su incorporación a la clase de esa materia. Quiere esto decir que el alumno justificará su falta primero ante el profesor que lo examina y posteriormente lo hará ante el tutor. El profesor lo puede examinar el mismo día de la incorporación del alumno a clase.

La no justificación por parte del alumno se entiende como falta no justificada por lo tanto el profesor considerará que le faltan instrumentos de evaluación para ese alumno.

Según el RRI del Gil Y Carrasco: No existe la obligación por parte del profesor, de repetir exámenes, aún con justificante médico, si en la asignatura existen calificaciones suficientes para realizar una nota media. Queda a criterio del profesor si el alumno necesita repetir el examen o no. Los alumnos/as tienen derecho a realizar el examen de recuperación de la evaluación correspondiente.

Pérdida de evaluación continua en Bachillerato.

Se establece el procedimiento que consta en el RRI del IES Gil y Carrasco. Plan prevención de absentismo de cara a aquellos alumnos que se queden a estudiar en casa para un examen. Descontar -0.25 puntos por cada falta que no justifique el día de su incorporación a la materia.

Entrega de ejercicios y plazos en Bachillerato.

Los trabajos de los alumnos los recoge únicamente el profesor encargado de la materia y en el aula que le corresponde. Quiere esto decir que no se recogerá ningún trabajo en ninguna otra dependencia del centro: Departamento de Dibujo, Jefatura de Estudios, Conserjería, pasillos…

La entrega de trabajos se hará en las fechas límites que establezca cada profesor encargado de la materia correspondiente.

Alumnos lesionados o convalecientes.

Cuando la convalecencia del alumno esté debidamente justificada el profesor responsable de la materia establecerá un plan extraordinario para la entrega de trabajos y/o las pruebas que tenga que realizar el alumno.

Mantenimiento de las aulas.

Los materiales y trabajos del Bachillerato de Artes no se pueden dejar en el aula de referencia en las que se imparten otras materias. Los trabajos se podrán dejar o no en las aulas específicas del Bachillerato de Artes siempre y cuando el profesor responsable de la materia lo indique y este a su vez destine un espacio para ello en el que los trabajos permanezcan ordenados.

Concursos y currículo.

Los concursos que puedan aparecer los aprobará el Departamento. Los concursos formarán parte de las actividades para desarrollar o complementar el currículo. Por lo tanto, se necesitan profesores individuales que se responsabilicen del concurso y la programen como obligatoria adaptándola al currículo oficial de la materia y en el contexto de la programación, en consecuencia la actividad del concurso será evaluable. El profesor presentará a aquellos alumnos que el considere a concurso bajo seudónimo

Información para acreditar la materia de Dibujo Técnico I para aquellos alumnos que estén cursando el Dibujo Técnico II

Al no haber cursado en 1º de Bachillerato la materia vinculada **Dibujo Técnico I**, la normativa vigente en el art. 27 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, establece que al alumno/a se le deben acreditar los conocimientos necesarios para poder superar y consolidar la materia de 2º de Bachillerato.

Con el objetivo de facilitar este proceso y efectuar la acreditación (o no acreditación) que se resolverá antes de que finalice la 1ª evaluación, el departamento propone:

1. **Realización de actividades prácticas:** basadas en los contenidos esenciales de 1º de Bachillerato correspondientes a la parte de geometría. Facilitándole una serie de ejercicios prácticos centrados en dichos contenidos. El alumno/a deberá resolverlos correctamente.
2. **Elaboración de un portfolio de láminas de caballera, isométrica y croquizado de vistas.** El alumno/a deberá realizar todas las láminas propuestas.
3. **Prueba escrita/práctica:** sobre los contenidos de la materia de 1º Bachillerato.
4. **Prueba oral:** para adquirir conceptos mediante comprensión y razonamiento.

Consiguiendo una calificación mínima de 5**,** se acreditaría al alumno el Dibujo técnico I.

La entrega en tiempo y forma de las láminas y actividades propuestas será requisito para la valoración del trabajo. Los criterios de calificación en relación con cada uno estos instrumentos se encuentran en el aula virtual.

Si se considera que el alumno/a no tiene los conocimientos necesarios, dicha materia quedaría como pendiente de 1º Bachillerato y se tendría que presentar a las convocatorias de pendientes (finales de enero y mediados de abril).

Planes de recuperación y refuerzo para alumnos con materias pendientes.

Plan específico de recuperación para el/la alumno/a que promociona sin haber superado la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Datos del alumno/a

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	**Curso: 1º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202_, 202_

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajesdel alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan Específico de Recuperación.

Competencia específica 1:	1.2.1 – 1.2.4 – 1.3.1 – 1.3.2 – 1.3.3
Competencia específica 2:	2.1.2 – 2.2.1
Competencia específica 3:	3.2.1 – 3.3.2 – 3.4.1
Competencia específica 4:	4.1.1 – 4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.2.2
Competencia específica 7:	7.2.1 – 7.2.2 – 7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.2
Competencia específica 8:	8.2.1

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de …….. del 202 …..
El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de refuerzo y apoyo para el/la alumno/a que no promociona.

Datos del alumno/a:

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	**Curso: 1º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202_, 202_

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajesdel alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para el Plan Específico de refuerzo y apoyo:

Competencia específica 1:	1.2.1 – 1.2.4 – 1.3.1 – 1.3.2 – 1.3.3
Competencia específica 2:	2.1.2 – 2.2.1
Competencia específica 3:	3.2.1 – 3.3.2 – 3.4.1
Competencia específica 4:	4.1.1 – 4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.2.2
Competencia específica 7:	7.2.1 – 7.2.2 – 7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.2
Competencia específica 8:	8.2.1

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de.....del 202 ……
El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de recuperación para el/la alumno/a que promociona a cuarto curso de la ESO sin haber superado la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	**Curso: 3º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202 _, 202 _

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajesdel alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan Específico de Recuperación.

Competencia específica 1:	1.4.1 – 1.4.2
Competencia específica 2:	2.1.3
Competencia específica 3:	3.1.1 – 3.2.4 – 3.3.2 – 3.4.1 – 3.4.3
Competencia específica 4:	4.2.2
Competencia específica 5:	5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.1.1 – 6.1.2 – 6.2.2
Competencia específica 7:	7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.3 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.1 – 7.4.2 – 7.4.3
Competencia específica 8:	8.3.1

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de.....del 202 ……
El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de refuerzo y apoyo para el/la alumno/a que no promociona.

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.	**Curso: 3º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202 _, 202 _

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan Específico de refuerzo y apoyo:

Competencia específica 1:	1.4.1 – 1.4.2
Competencia específica 2:	2.1.3
Competencia específica 3:	3.1.1 – 3.2.4 – 3.3.2 – 3.4.1 – 3.4.3
Competencia específica 4:	4.2.2
Competencia específica 5:	5.2.1 – 5.2.2
Competencia específica 6:	6.1.1 – 6.1.2 – 6.2.2
Competencia específica 7:	7.3.1 – 7.3.2 – 7.3.3 – 7.3.4 – 7.3.5 – 7.4.1 – 7.4.2 – 7.4.3
Competencia específica 8:	8.3.1

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de.....del 202 ……

El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de recuperación para el/la alumno/a que promociona sin haber superado la materia de Taller de Expresión Artística:

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Taller de Expresión Artística.	**Curso: 3º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202 _, 202 _

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan de Recuperación

Competencia específica 1:	1.1.2 – 1.2.1 – 1.2.2
Competencia específica 2:	2.2.2
Competencia específica 3:	3.1.2 – 3.2.2
Competencia específica 4:	4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.1.2
Competencia específica 6:	
Competencia específica 7:	
Competencia específica 8:	

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de.....del 202 ……
El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de refuerzo y apoyo para el/la alumno/a que no promociona.

Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Taller de Expresión Artística.	**Curso: 3º ESO**

Plan de trabajo para el curso 202 _, 202 _

(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado…)

Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.

Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan Específico de Refuerzo y Apoyo.

Competencia específica 1:	1.1.2 – 1.2.1 – 1.2.2
Competencia específica 2:	2.2.2
Competencia específica 3:	3.1.2 – 3.2.2
Competencia específica 4:	4.1.2 – 4.2.1
Competencia específica 5:	5.1.1 – 5.1.2
Competencia específica 6:	
Competencia específica 7:	
Competencia específica 8:	

Metodología:
— Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.

Medidas organizativas:
— Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe del Departamento de Artes Plásticas.
— Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual.
— El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.

Desarrollo de las actividades:
— Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.

Evaluación:
— Producciones gráficas individuales del alumno.

En…… a…… de.....del 202 ……

El/la profesor/a:

Fdo.: ……

Plan específico de apoyo y refuerzo para el/la alumno/a que no ha superado 4º curso.	
Apellidos:	**Nombre:**
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual	**Curso: 4º ESO**
Plan de trabajo para el curso 202 _, 202 _	
(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajesdel alumnado…)	
Según Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas en su apartado L en que se señala la Atención a las diferencias individuales del alumnado. Contenidos curriculares programados en planes de refuerzo y recuperación dirigidos a la adquisición de las competencias clave del alumnado.	
Criterios de evaluación e indicadores de logro de la Programación Didáctica del Departamento de Artes Plásticas para Plan Específico de refuerzo y apoyo	
Bloque I — Composición. — Leyes compositivas: movimiento y ritmo. — Cambio de significado imagen por medio del color. — Proceso de creación artística. Bloque II — Cuadriláteros. — Polígonos. — Tangencias. — Enlaces. — Configuración de formas geométricas planas. — Vistas — Isométrica. — Caballera. — Cónica frontal. — Cónica oblicua.	Bloque III — Comunicación visual: elementos. — Función y forma. — Clasificación de objetos según la rama del Diseño — Proyecto artístico: fases. Bloque IV — Tipos de planos cinematográficos. — Storyboard. — Ángulos y movimientos de cámara. — Finalidad de la imagen. — Diseño publicitario. — Proceso creativo. — Publicidad: elementos.
Metodología: — Actividades dirigidas a la adquisición y desarrollo de las competencias clave.	
Medidas organizativas: — Alumnos que no cursan la materia de EPVA en el curso actual: jefe de Departamento de Artes Plásticas. — Alumnos que cursan la materia de EPVA en curso actual: Profesor que imparte la materia en el curso actual. — El Departamento de Orientación colabora con el Departamento didáctico de Artes Plásticas en el asesoramiento relacionado con las medidas propuestas en este plan en los aspectos relacionados con la flexibilización organizativa, así como en la planificación y en el desarrollo de las actividades dirigidas a todo el alumnado y en especial a aquellos con necesidades educativas específicas de apoyo educativo, en situación de desventaja social o bien a aquellos que presenten dificultades de aprendizaje.	
Desarrollo de las actividades: — Actividades planificadas y concretadas a partir de los indicadores de logro y orientadas a mejorar el aprendizaje del alumno.	
Evaluación: — Producciones gráficas individuales del alumno.	
En…… a…… de.....del 202 …… El/la profesor/a: Fdo.: ……	

(volver a índice)