

PROGRAMACIÓN

DIBUJO.

CURSOS 1ºESO,

3ºESO, 4ºESO,

1ºBACH, 2ºBACH.

IES ÁLVARO DE

MENDAÑA.

CURSO 2025-2026

ÍNDICE

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

Introducción. Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave. Competencias específicas de la materia. Relación de la asignatura en la adquisición de autonomía e iniciativa personal. Criterios de evaluación. Contenidos. Orientaciones metodológicas. Orientaciones para la evaluación. Situaciones de aprendizaje. Procedimientos de evaluación del aprendizaje. Aprendizaje interdisciplinar desde la materia. Currículo de la materia. Criterios de calificación. Temas transversales. Materiales y recursos didácticos. Plan específico de Refuerzo y Recuperación (medidas de atención a la diversidad e inclusión). Ajustes de la programación a los resultados obtenidos.

B. PROGRAMACIÓN 1º ESO.

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian e instrumentos de evaluación, 1º ESO EPVA. Técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación 1º ESO EPVA. Recuperación 1º ESO EPVA. Enseñanza bilingüe y no bilingüe. Criterios de evaluación 1º ESO. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos.

C. PROGRAMACIÓN 3º ESO

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian e instrumentos de evaluación, 3º ESO EPVA. Técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación 3º ESO EPVA. Recuperación 3º ESO EPVA. Enseñanza bilingüe y no bilingüe. Criterios de evaluación 3º E.S.O. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

D. PROGRAMACIÓN SECCIÓN BILINGÜE: 1º ESO. Y 3º ESO.

Alumnado, profesorado auxiliar de conversación. Objetivos y contenidos para la materia de EPVA de 1º y 3º de ESO. Actuaciones destinadas a adquirir las competencias básicas de la ESO bilingüe en 1º y 3º. Actuaciones específicas del programa bilingüe destinadas a fomentar la cultura emprendedora en la ESO. Medidas de atención a la diversidad en la ESO bilingüe. Aspectos específicos referidos a la EPVA bilingüe para 1º de ESO. Aspectos específicos referidos a la EPVA bilingüe para 3º de ESO. Recursos metodológicos y materiales a utilizar.

E. EXPRESIÓN ARTÍSTICA. (4º ESO)

Introducción. Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave. Competencias específicas de la materia. Relación de la asignatura en la adquisición de autonomía e iniciativa personal. Criterios de evaluación. Contenidos. Orientaciones metodológicas. Orientaciones para la evaluación. Situaciones de aprendizaje. Procedimientos de evaluación del aprendizaje. Aprendizaje interdisciplinar desde la materia. Currículo de la materia. Criterios de calificación. Temas transversales. Materiales y recursos didácticos. Plan específico de Refuerzo y Recuperación (medidas de atención a la diversidad e inclusión). Ajustes de la programación a los resultados obtenidos.

F. PROGRAMACIÓN 4º ESO.

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian e instrumentos de evaluación, 4º ESO EXAR. Técnicas e instrumentos de evaluación. Criterios de calificación 4º ESO EXAR. Recuperación 4º ESO EXAR. Criterios de evaluación 4º E.S.O. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

G. BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO).

Introducción. Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa. Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave.

Competencias específicas de la materia. Estrategias para la mejora de las competencias lingüísticas. Criterios de evaluación. Contenidos. Orientaciones metodológicas. Orientaciones para la evaluación. Situaciones de aprendizaje. Aprendizaje interdisciplinar desde la materia. Currículo de la materia. Criterios de calificación. Temas transversales. Medidas de atención a la diversidad e inclusión.

H. PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación, dibujo técnico I. Relación con los elementos del currículo. Contenidos mínimos. Materiales y recursos didácticos.

I. PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación, dibujo técnico II. Relación con los elementos del currículo. Contenidos mínimos. Materiales y recursos didácticos.

J. MEDIDAS DE ATENCIÓN DOMICILIARIA.

K. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN.

L. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.

M. MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, A PARTIR DE FEBRERO 2022.

N. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

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

INTRODUCCIÓN

La necesidad de la educación plástica y visual se hace evidente en primer lugar por la necesidad de desarrollar en los alumnos capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes y, en segundo lugar, en relación con la inundación de información visual, propia de nuestra época. Por otra parte, ésta es una forma de expresión básica del ser humano, anterior al uso de la escritura e independiente de la diversidad lingüística. Es, por tanto, una materia ideal para desarrollar una serie de capacidades mentales tales como: la capacidad de observación, de síntesis, de abstracción, de estrategias de planificación y previsión de recursos, ...etc. muy útiles a la hora de afrontar el aprendizaje de otras materias; además del desarrollo de la motricidad fina y de cierta habilidad manual.

Es, por otra parte, una asignatura fundamental para desarrollar en los alumnos la apreciación y el goce estético, básico para el desarrollo de la sensibilidad de los individuos, que los llevará a conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propia y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

En otro orden de cosas, las relaciones de las personas con su entorno serán de doble dirección, de recepción y de emisión de mensajes o, en general, de experiencias proporcionadas por el entorno y de acciones ejercidas por él. En relación con ello, los contenidos en esta área se despliegan en dos líneas diferentes: la de saber ver y la de saber hacer.

La didáctica de éste área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive.

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.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA 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 AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia 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

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

Al completar la enseñanza básica el alumno usará 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, educativa y profesional.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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

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 ciudadana

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

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

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.

Por último, al incorporar el entorno audiovisual e informático como uno de los medios de trabajo tanto teórico como práctico, colabora en la mejora de la competencia digital (que habitualmente ya es muy buena en el alumnado, como consecuencia de la generación a la que pertenecen) y sobre todo suponen una buena posibilidad de enseñarles a ver el entorno digital como una potente arma de trabajo; pero no como la única, ni siquiera la más potente, con lo que se posibilita el ampliar el abanico de recursos que en muchos casos, (para ellos) parece estar limitado al entorno digital.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

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 y se relacionan entre sí.

Las competencias lingüística y plurilingüe les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Además, realizará transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

La competencia matemática y competencia digital, permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización.

Las competencias social y ciudadana, desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica.

La competencia emprendedora integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones.

La competencia digital comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos, integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico.

Por último, en la competencia en conciencia y expresiones culturales, el alumnado producirá obras artísticas individual o colectivamente, fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

RELACIÓN DE LA ASIGNATURA EN LA ADQUISICIÓN DE AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

La Educación plástica, visual y audiovisual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto.

Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.

En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

CONTENIDOS

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de

evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber:

A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos ya las manifestaciones culturales más destacadas.

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

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual, incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Estas orientaciones se concretan para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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 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, 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 de la basura, 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.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si

no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto de evaluación.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro de un contexto de actividad extraescolar y complementaria, se puede diseñar una situación que implique crear una exposición en el centro educativo sobre las vanguardias, ideando el espacio, diseñando la difusión del evento, ejecutando el montaje y documentando todo el proceso seguido y realizado.

En lo que concierne al ámbito personal, estableciendo un contexto de hábitos de vida saludable y consumo responsable, se puede plantear una situación que implique diseñar carteles informativos relacionados con una correcta alimentación, distribuidos a nivel de centro, debiendo analizar diversas campañas publicitarias, para realizar su propio diseño con autonomía y creatividad.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de servicio público sin ánimo de lucro, se puede plantear una situación que requiera diseñar y maquetar un periódico escolar digital, debiendo documentarse sobre la estructura y procesos de elaboración, redactando la información de manera adecuada y construyendo un montaje dinámico y acorde con los intereses y motivaciones propios de su edad, trabajando colaborativamente con el departamento de lengua.

En el ámbito profesional, a partir de un contexto de trabajo en equipo, se puede diseñar una situación que implique la creación de un envase para un perfume, planificando el proyecto, realizando bocetos y croquis, dibujando los desarrollos de volúmenes geométricos básicos, y buscando los materiales más adecuados que respondan a un diseño sostenible y responsable para la ejecución del producto final.

Todo ello asumiendo distintos roles para organizarse de manera inclusiva y profesional.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Esta serie de puntos que se describen a continuación, son los que el departamento entiende más adecuados para la valoración de los alumnos, entendiéndose que la responsabilidad, el interés y el trabajo de los mismos es condición indispensable para la consecución de los objetivos que se pretende valorar.

Observación directa

Se valorará la capacidad de trabajo, el espíritu participativo, el interés, la actitud en el trabajo en grupo y actitud en genera

Pruebas escritas

Se valorarán los conocimientos adquiridos, la expresión escrita (también se corregirán visiblemente las faltas de ortografía en las que los alumnos

incurran) y el dominio del lenguaje propio de la asignatura. Respecto a este apartado, venimos constatando el hecho o fenómeno cada vez más frecuente, de que hay alumnos que sistemáticamente faltan cuando hay examen (a los cuales hay que repetírselo). Estos alumnos, jugarían con ventaja con respecto a sus compañeros, tanto respecto del tiempo de preparación del examen como respecto al conocimiento del tipo de examen. Por tanto, creemos que las ausencias en este caso, sólo se entenderán como justificadas en aquellos casos de enfermedad o causas de fuerza mayor (visita médica urgente o inaplazable, accidentes, fallecimientos familiares etc.) de no ser así no se repetirá el examen.

Diálogo con los alumnos

Recogiendo datos que permitan conocer la dinámica del grupo y del alumno en particular y observando las dificultades que se tienen, así como los progresos. Esto solo es posible cuando el/los alumnos presentan los ejercicios y siguen las directrices que el profesor da en sus clases.

Seguimiento de los trabajos

Mayoritariamente los trabajos prácticos se realizarán en clase y sólo en casos puntuales, se terminarán en casa. Esto, significa que el alumno deberá venir con el material necesario, propio de la asignatura y el que en su caso se necesite para un trabajo determinado.

Se recogerán periódicamente los trabajos realizados para clarificar las distintas capacidades y muy especialmente, para con las correcciones oportunas, optimizar el aprendizaje de los alumnos.

Dada la naturaleza fundamentalmente práctica de la asignatura, consideramos que las láminas que a lo largo de una evaluación se vayan trabajando deben estar todas presentadas y en el plazo fijado para ello; de modo que, si un alumno por alguna razón no puede entregarlas en dicha fecha, deberá presentar la debida justificación del retraso. Con ello, pretendemos evitar el creciente fenómeno de alumnos que presentan fuera de plazo, con el consiguiente agravio comparativo que supone de cara a sus compañeros y al caos que representa a la hora de corregir.

Por otra parte, para aprobar la evaluación, no será suficiente el tener todas las láminas presentadas; sino que éstas deberán estar bien trabajadas (dentro de las posibilidades de cada alumno) y en su mayoría superadas.

Asimismo, cuando falten por entregar tres trabajos o más (láminas) y dicha falta no esté claramente justificada (enfermedad, accidente etc.), tampoco será posible aprobar la evaluación.

APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR DESDE LA MATERIA

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Esta interdisciplinaridad favorecerá un tratamiento de la materia con relaciones variadas, enriquecedoras y necesarias y conectadas con su entorno más cercano del alumnado.

CURRÍCULO DE LA MATERIA

Competencias Específicas

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

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

ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2

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

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el

alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla

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

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciarlos 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.

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

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el

entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

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.

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y

establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El resultado de la evaluación será la nota media de todos los trabajos individuales o en grupo y de la consideración de todos los datos obtenidos con los distintos procedimientos de evaluación.

La calificación de cada trabajo se hará en función de la capacidad del alumno en desarrollar los contenidos propios de ese trabajo, así como de la creatividad, el trabajo, la lógica, la corrección en la expresión o en su caso, del trabajo en equipo.

Sin embargo, se establecerán ciertas diferencias entre 1º y 3º de la E.S.O.

El motivo de establecer esa ligera diferencia, en orden creciente de dificultad y exigencia, reside en la necesidad de facilitar la consecución de los objetivos de la asignatura a los alumnos de las primeras etapas de la E.S.O, ya que para el alumnado es una materia prácticamente desconocida; tanto en lenguaje como en contenido, dado que la Plástica que se estudia en primaria poco o nada tiene que ver con el currículo diseñado para secundaria.

Tal y como se desprende del párrafo anterior, la calificación se elaborará según los siguientes porcentajes:

1º ESO

El 40 % los exámenes y pruebas objetivas (1 o 2 por cada trimestre); no entendiéndose por tales las láminas realizadas en clase en las que el alumno en todo momento recibe la ayuda y el consejo del profesor.

EL 60 % la actitud, entendiéndose por tal lo que claramente se especifica en la ley, sin olvidar que la responsabilidad, el interés y el trabajo de los alumnos son básicos para que alcancen los mismos (objetivos), lo que traducido a la materia que nos ocupa sería: el trabajo en clase, traer el material necesario y presentar los trabajos en los plazos establecidos para cada uno.

Justificación de las calificaciones en 1º ESO

Entendemos que otro tipo de porcentaje en el que las pruebas objetivas pudieran llegar a tener más peso, sólo generaría más dificultades para alcanzar los objetivos a los alumnos.

La asignatura tiene un importante contenido de conceptos de geometría plana, que a chicos tan jóvenes les resulta difícil de interiorizar y asimilar, de modo que la experiencia nos dice que deben ser introducidos en ese campo de forma muy paulatina para así minimizar todo lo que se pueda la confusión de conceptos básicos.

Por otra parte, el currículo abunda también en conceptos de lenguaje visual y artístico que en algunos casos les resultan aún más difíciles de comprender dado que se trata en, su mayoría, de conceptos bastante abstractos y hay que tener en cuenta que a su edad todavía no ha madurado su capacidad de abstracción.

A todo esto, hay que añadir la importancia de la vertiente práctica de esta asignatura, lo que necesariamente implica dar una gran importancia al trabajo de aula, incluso en detrimento de los exámenes. Por lo cual, la exigencia y la regularidad en el trabajo de aula, contribuyen poderosamente a la transmisión de valores –tan importantes para cualquier sociedad desarrollada, tales como responsabilidad, esfuerzo, disciplina, trabajo en equipo...etc.

3º E.S.O.

El 50 % los exámenes y pruebas objetivas (1,2 o 3 por cada trimestre); no entendiéndose por tales las láminas realizadas en clase en las que el alumno en todo momento recibe la ayuda y el consejo del profesor.

El 50 % la motivación, entendiéndose por tal lo que claramente se especifica en la ley, sin olvidar que la responsabilidad, el interés y el trabajo de los alumnos son básicos para que alcancen los mismos (objetivos), lo que traducido a la materia que nos ocupa sería: el trabajo en clase, traer el material necesario y presentar los trabajos en los plazos establecidos para cada uno.

Justificación de calificaciones en 3º ESO

Estimamos que en el caso de los alumnos de 3º de E.S.O. el peso en porcentaje de las pruebas objetivas puede ser aumentado hasta el 50% en detrimento del porcentaje de la motivación, puesto que, al ser chicos de más edad, están en mejores condiciones de afrontar las particularidades de la asignatura.

Aun así, en ningún caso debemos olvidar la enorme importancia que en esta materia y en esta etapa tiene el trabajo en clase; tal y como los porcentajes arriba establecidos lo reflejan.

TEMAS TRANSVERSALES

A. Estímulo a la lectura y expresión.

A lo largo del curso, como ya viene siendo habitual, se propondrán ejercicios en los que deberán ilustrar, hacer un cómic, una portada, etc. de un determinado texto (Marianela, Decamerón, cuentos de Edgar Allan Poe, Lovecraft, etc.) Los textos serán escogidos con el asesoramiento del departamento de lengua y siempre teniendo en cuenta la edad de los alumnos que deberán trabajar con ellos.

En cada uno de estos ejercicios hay un cuestionario referido a los contenidos de la materia a que hacen referencia dichos ejercicios; sin la contestación y presentación de los cuales no es posible aprobar el ejercicio práctico.

Por otra parte, suele ser habitual, sobre todo en 3º y 4º (por edad y contenidos), pedir un trabajo escrito por trimestre, sobre movimientos artísticos relacionados con los contenidos vistos en ese período.

En 1º ESO, también se pide algún trabajo de esas características, pero mucho menos exhaustivo y con menor frecuencia.

NOTA: Todos estos trabajos deben ser presentados de puño y letra, para fomentar la correcta expresión escrita, tanto ortográfica como sintáctica (evitando así el corta y pega que los medios digitales ofrecen) En la valoración de estos trabajos, la corrección de la expresión escrita, así como la presentación gráfica, serán una parte muy importante de la nota

B. Educación moral y cívica.

Se potenciarán las actividades de grupo, tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás. Se fomentarán actitudes de respeto y conservación del entorno próximo al alumno.

C. Igualdad de sexos.

Huelga decir (y casi ofende el aún tener que hacerlo) que se valorarán por igual las aportaciones de alumnos y alumnas. Se analizarán críticamente aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje de la imagen (fundamentalmente en publicidad). Se fomentará la cooperación entre alumnos y alumnas en la realización de trabajos.

D. Educación del consumidor.

Se potenciará la actitud crítica ante los mensajes publicitarios y su intencionalidad de crear necesidades de consumo.

En relación con el consumo relacionado con el ocio, la Educación Plástica y Visual y Audiovisual ofrece a los alumnos excelentes oportunidades para orientar a los alumnos sobre diferentes actividades (pintura, cine, teatro, etc.) que contribuyen al desarrollo de la capacidad creativa y a la vez, pueden llevar a cabo en su tiempo libre.

E. Educación ambiental.

Se prestará atención a contenidos relacionados con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que se dispone, experimentando con materiales de desecho.

Se fomentarán pautas de comportamiento dirigidas al respeto del medio ambiente y a dotar a los alumnos de los recursos que les permitan valorar las obras visuales creadas en relación con el ambiente, como el ambiente mismo sobre el que el hombre haya intervenido (arquitectura, urbanismo, ornamentos, etc.)

F. Educación para la paz.

Se creará un clima de cooperación entre los alumnos/as y de respeto de opiniones, creencias, géneros, etc. distintas de la propia, además de potenciar una actitud abierta ante soluciones creativas de distinto tipo.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En 1º, 3º de E.S.O. se seguirán, en la medida de lo posible, los libros correspondientes a cada curso, de la Editorial SM (Revuela).

-En algunos casos se recurre a fotocopias, que se entregarán personalmente a los alumnos/as, sobre todo a los que tienen ciertas necesidades económicas.

Hay que tener en cuenta que todos los alumnos/as deberían venir provistos de su material personal, necesario para clase, y que en la mayoría de los casos no traen, casi siempre, en grupos no bilingües (por lo que el profesor les dejará, en la medida de lo posible, material propio del departamento)

-Presentaciones en soporte digital

-Material gráfico de otros años, como ejemplo, para futuros trabajos

-Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

-Material reciclado de otros años.

-Material encontrado o rescatado de contenedores, obras, etc...

PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN (MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN).

1. En las etapas de educación primaria y educación secundaria obligatoria, de acuerdo con lo previsto en el artículo 20.6 del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre y en el artículo 22.6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, respectivamente, cuando un alumno no promocioe, el equipo docente que le atiende diseñará y aplicará un plan específico de refuerzo, en base a un informe elaborado por el equipo docente que le atendió el curso anterior.
2. En la etapa de educación primaria, y de acuerdo con lo previsto en el artículo 20.6 del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, cuando un alumno promocioe sin haber adquirido los aprendizajes esperados, el equipo docente que le atiende diseñará y aplicará un plan de recuperación de dichos aprendizajes, en base a un informe elaborado por el equipo docente del curso anterior.
3. En la etapa de educación secundaria obligatoria, y de acuerdo con lo establecido en el artículo 22.7 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, cuando un alumno promocioe sin haber superado todas las materias o ámbitos, el profesorado que le atiende diseñará y aplicará un plan de recuperación de cada materia y ámbito no superado, en base a un informe elaborado por el equipo docente que le atendió el curso anterior.
4. En la elaboración de estos planes, se tendrá en cuenta que las condiciones curriculares se adapten a las necesidades de dicho alumno y estén orientadas a la superación de las dificultades detectadas, así como al avance y profundización de los aprendizajes ya adquiridos.
5. Los planes a los que se refiere este apartado formarán parte de las programaciones didácticas, así como de la Programación General Anual del centro, y serán elaborados de acuerdo con los modelos recogidos en los anexos de la Instrucción de 22 de febrero de 2023, de la Secretaría General, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, así

como los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2022-2023.

PLAN ESPECÍFICO DE RECUPERACIÓN

PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONA SIN HABER SUPERADO TODAS LAS MATERIAS

INFORMACIÓN GENERAL:

DATOS DEL ALUMNO			
Apellidos:		Nombre:	Fecha Nacimiento:
Teléfono:	Tutores legales:	Curso:202__/202__	Tutor/a:

TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)

CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERA INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA

NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO

OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR

MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN
SEGUIMIENTO DEL PLAN

INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN:

PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__	MATERIA:
(Criterios de evaluación y contenidos, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado...)	

PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y APOYO

PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA

INFORMACIÓN GENERAL:

DATOS DEL ALUMNO			
Apellidos:		Nombre:	Fecha Nacimiento:
Teléfono:	Tutores legales:	Curso:202__/202__	Tutor/a:

TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)

CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERAN INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA

NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO

OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR

MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO

SEGUIMIENTO DEL PLAN

INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO:

PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__	MATERIA:
(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...)	

6. La atención a la diferencia de capacidades, intereses y necesidades que se dan entre los alumnos se aborda en los siguientes aspectos:

A. En los contenidos.

Separamos los contenidos en básicos y complementarios, lo que nos permite establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de contenidos.

B. En las estrategias didácticas.

- Se establecen actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas vías de aprendizaje y con distintos grados de dificultad.
- Se utilizarán materiales didácticos diversos.
- Se harán distintas formas de agrupamiento de alumnos combinando el trabajo individual con agrupamientos que faciliten la ayuda entre unos alumnos y otros que tienen más dificultades.

C. En la evaluación

- Se establecen unos procedimientos de evaluación inicial (consistente en una serie de preguntas y ejercicios individuales) que permiten conocer la situación de partida de cada alumno y detectar las diferencias entre unos y otros.
- Las actividades de evaluación serán variadas, con distinto grado de dificultad. La interpretación y aplicación de los criterios de evaluación se hará (en la medida de lo posible) individualmente y no por comparación con el resto de los compañeros.

AJUSTE DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA A LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

La programación didáctica, por imperativo legal, debe ajustarse a los contenidos que la consejería de educación (en este caso Castilla y León) establece para los distintos cursos y etapas.

A los departamentos, nos compete hacer dichas programaciones lo más ajustadas posible, es decir adaptar los contenidos al nivel más adecuado teniendo en cuenta la edad, curso y madurez intelectual del alumnado (de

hecho, a veces aparecen cosas que no son viables a la edad a la que se supone que van dirigidas).

Una vez hecha esa adecuación, se señalan unos contenidos mínimos que aparecen reflejados en la programación didáctica; pero es verdad que el aula es un entorno heterogéneo y se pueden dar varios supuestos para los cuales es necesario poder dar una respuesta adecuada:

1.- Grupo en el que la mayoría de los alumnos, a pesar de trabajar y de presentar sus trabajos, no logran aprobar la materia (caso altamente improbable) se pasaría a una programación de mínimos, señalados en esta misma programación.

2.-Grupo en el que un número significativo de alumnos no trabaja (no tiene buena disposición para intentarlo, hay absentistas etc.) y en el que hay un reducido número de alumnos con interés y buena capacidad de trabajo y sin mayores dificultades para superar la asignatura (caso más frecuente del que sería deseable), la programación se mantendrá en los términos que se presenta al inicio del curso; dado que cualquier alteración de la misma en el sentido de adaptación significativa de aula, entendemos que perjudicaría gravemente los intereses y derechos de los alumnos que muestran ganas de aprender y de trabajar, amén de ser, con toda probabilidad, poco eficaz y muy voluntarista , por nuestra parte, una reducción del nivel ordinario a uno de mínimos .

3.- Grupo en el que la mayoría de los alumnos tiene un número alto de asignaturas pendientes y lógicamente está falto de interés y de competencia etc.

En ese caso, se tratarían de dar los contenidos mínimos de la asignatura desde una metodología que sea en un 99% práctica, reduciendo la parte teórica a la mínima expresión.

Por otra parte, también se tratará de acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos (si los hubiere) de estos alumnos.

Por último, en todo grupo se hará lo que siempre se ha venido haciendo; es decir, adaptarse, dentro de lo posible, a las características del grupo.

B. PROGRAMACIÓN 1º E.S.O.

CONTENIDOS

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 gráfico-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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

PRIMERA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques B y C

SEGUNDA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques B, C y D

TERCERA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques A, B, C y D

NOTA: Obsérvese que los contenidos en la primera y segunda evaluación irán combinados con contenidos de otros bloques. Esta combinación ayuda al alumno a obtener más recursos a la hora de trabajar.

OBJETIVOS.

- 1.-Explorar el carácter plástico del entorno.
- 2.-Entender las propiedades funcionales y estéticas de objetos y formas sencillos.
- 3.-Interpretar los lenguajes visuales presentes en el entorno y relacionarlos con otros lenguajes.
- 4.-Expresar ideas y experiencias mediante los lenguajes gráficos y plásticos aprendiendo a relacionar estos lenguajes con otras áreas del conocimiento.
- 5.-Planificar el propio trabajo.
- 6.-Desarrollo de un pensamiento autónomo y creativo.
- 7.-Expresarse, con la debida corrección y pulcritud, utilizando los códigos y terminología del lenguaje visual y plástico.
- 8.- Empezar a conocer las relaciones espaciales de la realidad, mediante los conceptos y relaciones geométricas básicas.
- 9.- Conocer y valorar el patrimonio artístico tanto en España como en otros países y culturas, mediante la adecuada relación de los temas con el quehacer artístico; así cuando se vean polígonos, se podrá relacionar con el arte hispano-musulmán.
- 10.-Empezar a conocer y valorar otras formas de expresión visual y plástica diferentes de las habituales en su entorno.
- 11.- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

- 1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)
- 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)
- 1.3 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)

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)

2.2 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)

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)

3.2 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)

3.3 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)

3.4 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)

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)

4.2 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)

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)

5.2 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)

5.3 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)

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)

6.2 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)

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)

7.2 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)

7.3 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)

7.4 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.

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)

8.2 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)

8.3 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)

8.4 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)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 1º ESO EPVA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)	A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. - Los géneros y los estilos artístico. C. Expresión artístico y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.	1.1.1 Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, a través de búsquedas con herramientas digitales para el tratamiento de la información. (CC1, CCEC1) 1.1.2 Describe sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género, de manera oral o escrita. (CD2, CCEC1)	Láminas: - Línea y expresión - Claroscuro - Colores primarios/ secundarios - Técnicas secas-húmedas. - Realismo y abstracción - Análisis obra de arte Proyectos: - Trasformando el entorno (intervención artística) - Cómic (Creación de personajes) - Retrato expresivo - Collage - Cartel ilustrado Prueba escrita: - Identificación de estilos, géneros y técnicas. - Realismo, figuración y abstracción – análisis de ejemplos visuales. - Imagen simbólica vs. representativa –caso práctico. - Cuadro comparativo – relacionar obra de arte y contexto histórico-social. Observación sistemática (actitud, participación, respeto, uso y cuidado del material).
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. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)	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. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. - Elementos básicos, contextos y funciones. -El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de	1.2.1 Reconoce los distintos géneros y estilos del patrimonio cultural y artístico analizándolos oralmente o por escrito, individualmente o en grupo, apoyado en una guía. (CCL1, CCEC1, CCEC2, CPSAA3) 1.2.2 Muestra interés y respeto por el Patrimonio artístico y cultural de Castilla y León a través reproducciones o reinterpretaciones de sus obras. (CC2, CPSAA3)	Láminas: - Diseño símbolos/pictogramas sobre patrimonio artístico. - Análisis obra de arte - La publicidad y el patrimonio. - Reinterpretación obra histórica Proyectos: - Exposición colectiva - Cartel ilustrado - Collage/fotomontaje - Reto digital: Itinerario artístico Prueba escrita: - Definición de patrimonio y su importancia para la sociedad. - Funciones de la imagen (publicidad, diseño gráfico, arte). - Pregunta competencial: <i>“¿Qué podrías hacer tú para proteger el patrimonio de tu entorno?”</i>

	la información.		<p>- Análisis de obras: contexto, función y valores.</p> <p>- Ejercicio práctico: asociar símbolos o logotipos a valores patrimoniales (UNESCO, Camino de Santiago...).</p> <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>-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.</p> <p>-Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>-La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <p>- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</p> <p>- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.</p>	<p>1.3.1 Conoce 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, trasladando al dibujo sus elementos geométricos. (STEM1, CCEC2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El punto, la línea - El plano y la forma - Texturas visuales (naturales y artificiales) - El color y armonías (círculo cromático, gamas, etc.) - Simetría y repetición (puzzle) - Proporción y ritmo visual. - Símbolos y pictogramas - Geometría en la arquitectura y el arte. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformando el entorno - Diccionario visual de aula - Cómic - Autorretrato - Creación de logotipo. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de elementos visuales (punto, línea, plano, forma, textura, color). - Ejercicios prácticos: clasificar imágenes según equilibrio, proporción o ritmo. - Relación: cómo un color/forma transmite distintas emociones. - Transformaciones geométricas básicas - Proporción, equilibrio y ritmo. - Geometría y arte, identificación de formas geométricas. - Pregunta competencial: <i>“Si tuvieras que comunicar paz con solo un color y una forma, ¿qué elegirías y por qué?”</i> <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-El proceso creativo:</p>	<p>2.1.1 Explica, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, de forma respetuosa con la diversidad cultural, superando estereotipos a través de comentarios argumentados orales o escritos, de forma individual o en debates. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luz y sombra (claroscuro) - Figuración- Abstracción - Imagen simbólica. - Serie de bocetos <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformando el entorno - Autorretrato - Escultura en barro - Campaña visual <p>Prueba escrita:</p>

	<p>investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de una obra - Diversidad cultural en el arte - Definiciones: Realismo-figuración-abstracción. - Proceso creativo. - Pregunta reflexiva: “¿Qué valor tiene la diversidad cultural en la creación artística actual?” <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>2.2.1 Analiza, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales a través de exposiciones orales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CCEC1, CCEC2)</p> <p>2.2.2 Muestra, con interés, una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales a través de la realización de sus producciones artísticas propias. (CPSAA1, CC1)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La forma y el entorno - Texturas visuales (naturales y artificiales) - EL color y armonías (círculo cromático, gamas, etc.) - Edición digital de imágenes - Reinterpretación de obras de arte. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformando el entorno - Exposición colectiva - Cómic (creación personajes) <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definiciones forma, color, textura. - Elementos visuales obra de arte. - Comparar dos producciones culturales. - Test visual: reconocer en imágenes reales el uso de la forma el color y la textura. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>- Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>-El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.</p>	<p>3.1.1 Selecciona y describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas recopilando contextualizadamente dicha información a través de las fuentes digitales de información. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4)</p> <p>3.1.2 Analiza con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio a través de un álbum digital personal clasificado. (CD1, CC3, CCEC3)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ilustración crítica. - Arte y estereotipos. - Comparativa visual (obra clásica vs. Obra contemporánea) - Símbolos y significados <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mujeres artistas - Exposición en el centro - La publicidad (campaña visual) - Collage <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre la diversidad cultural. - Identificar imágenes - Relación entre arte y publicidad - Pregunta competencial: “Explica cómo esta imagen

			<p>transmite un estereotipo y cómo lo transformarías”</p> <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Transformaciones gráfico- plásticas como recurso para la creación. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. 	<p>3.2.1 Conoce los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación apreciando las diferencias entre unos y otros a través de sus características y utilidad. (CCL1, CCL2, CCEC2) 3.2.2 Aplica los elementos que intervienen en un acto de comunicación en composiciones sencillas haciéndolo de forma apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC4)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mensaje visual - Proporción y escala - Simetría - Imagen representativa vs. simbólica. <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de logotipo - Cartel comunicativo - Infografía visual - La publicidad (campaña visual) <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar imágenes (emisor, receptor, canal, código, contexto, etc.) - Movimientos en el plano. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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)</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Transformaciones gráfico- plásticas como recurso para la creación. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. 	<p>3.3.1 Identifica y diferencia obras realistas, figurativas y abstractas presentes en el entorno comunicativo. (CC1)</p> <p>3.3.2 Reflexiona sobre la presencia de la figuración y la abstracción en la vida cotidiana actual de manera oral, escrita o multimodal. (CCL1, CCL2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realismo- figuración- abstracción. - Realidad-símbolo - Logotipos - Arte y Estereotipos. <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de logotipo - Mujeres artistas - Exposición Colectiva - Cómic- Storyboard. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición y diferencias entre realismo, figuración y abstracción. - Ejercicio de clasificación de imágenes dadas (ej. carteles, pinturas, logotipos). - Pregunta competencial: explicar cómo elegirías representar un tema cotidiano (amistad, deporte, naturaleza) en versión realista, figurativa y abstracta. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del</p>

			material.)
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)	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>3.4.1 Observa, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, utilizando internet. (CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>3.4.2 Identifica los diferentes lenguajes visuales clasificándolos según sus características con el fin de alimentar su imaginario. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>3.4.3 Selecciona manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época con el fin de analizarlas críticamente la presencia de estereotipos, de manera oral, escrita o multimodal. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forma, tipos y relaciones - Color, contrastes y emociones - Textura visual y táctil - Composición y perspectiva - Lenguajes visuales - Estereotipos en el arte <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómic (creación personajes) - Autorretrato creativo - Cartel publicitario - Collage - Exposición colectiva. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición: Forma, color textura. - Preguntas de análisis imágenes. - Ejercicio práctico: clasificar imágenes dadas (pintura, fotografía, cartel publicitario) según el lenguaje visual predominante. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>4.1.1 Reconoce las diversas técnicas, lenguajes artísticos, a través de la búsqueda de información o visionado de documentales, expresándose con un lenguaje específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p> <p>4.1.2 Reconoce los distintos procesos y herramientas y el lenguaje específico en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos utilizando medios audiovisuales. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Color, contrastes y emociones - Colores primarios/ secundarios - Técnicas húmedas-secas - Claroscuro - Realismo-figuración- abstracción. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómic (creación personajes) - Autorretrato creativo - Collage <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas artísticas - Contexto histórico - Soportes digitales/físicos - Análisis obra de arte <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones	A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación	4.2.1 Analiza de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Punto, línea, plano.

<p>culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León. - Formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. -La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos equilibrio, proporción y ritmo. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. 	<p>artísticas con el fin de incorporarlas a su propia producción de forma creativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Composición y equilibrio - Formas geométricas (Polígonos regulares, figuras planas, trazados, etc.) - Proporción y ritmo visual - Simetría y repetición - Color, contrastes y emociones - Leguajes visuales. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mosaico colaborativo - Diseño de azulejo - Vidrieras geométricas <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer en imágenes ejemplos de equilibrio, proporción y ritmo. - Clasificar recursos (punto, línea, plano, color, forma) en obras de distintos contextos. - Pregunta competencial: “¿Qué lenguajes artísticos diferentes combinarías para diseñar un mural en tu instituto? Explica por qué.” <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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)</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los géneros y los estilos artísticos. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. 	<p>5.1.1 Reconoce las herramientas y técnicas empleadas en proyectos plásticos, visuales y audiovisuales propuestos poniéndolas en prácticas dentro de sus posibilidades para abrir nuevas líneas de investigación. (CD5, CPSAA4)</p> <p>5.1.2 Analiza y reflexiona sobre la intención de los autores. (CCL2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas-húmedas - Comunicación visual (Cartel, infografía, etc.) - Recreación arquitectónica <p>Proyecto:</p> <p>Cómic Diseño cartel publicitario Collage Exposición en el centro</p> <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar técnicas de una obra - Relacionar técnica con la intención del autor (ej. ¿por qué Banksy elige estarcido y no óleo?). - Comparar dos soportes (cartel físico vs. digital). - Pregunta competencial: “Elige una técnica que te parezca más adecuada para transmitir un mensaje social actual y justifica tu elección.”

			Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material..
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)	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. -La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. -El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.	5.2.1 Realiza los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, utilizando bocetos en distintas técnicas y poniéndolos al servicio del trabajo en grupo. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4) 5.2.2 Evalúa de manera guiada el trabajo desarrollado de forma oral o escrita. (CD5, CPSAA3)	Láminas: - Luz y sombra (claroscuro) - Realismo- figuración abstracción. - Proporción y composición. - Creación de bocetos y fases del proceso creativo. Proyectos: - Cómic - Transformando el espacio. - Exposición en el centro - Collage creativo - Presentación audiovisual de proyecto. Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)
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).	A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. -Los géneros y los estilos artísticos. C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.	5.3.1 Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes. (CD5, CPSAA1, CCEC3, CCEC4) 5.3.2 Desarrolla la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo utilizando para ello la autoevaluación de su trabajo. (CE3).	Láminas: - El color y las emociones - EL color y armonías (círculo cromático, gamas, etc.) - Técnicas secas-húmedas - Realismo-figuración-abstracción - Símbolos visuales. - Composición libre con técnica mixta. Proyectos: - Retrato-autorretrato - Cortometraje/ animación - Diseño cartel - Transformando el espacio Prueba escrita: - Explicar cómo un color, forma o técnica puede expresar emociones diferentes. - Identificar en una obra qué recurso transmite un

			<p>sentimiento (ej. tristeza → gama fría, verticalidad).</p> <p>- Reflexión personal: <i>“¿Qué emoción quisiste transmitir en tu obra? ¿Crees que lo lograste? ¿Por qué?”</i></p> <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>6.1.1 Explica 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, a través de reflexiones escritas, orales o multimodales (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte urbano (murales, grafitis) - Cultura digital (creación de memes, ilustraciones digitales) <p>Proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collage - Cartel social - Exposición en el centro - “Mi ciudad, mi arte”: fotografía + intervención sobre un espacio de su entorno <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. -El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. 	<p>6.2.1 Investiga las creaciones culturales y artísticas del entorno, valorando su calidad, a través de trabajos de campo. (CCL3, CD1, CC1, CE3)</p> <p>6.2.2 Produce creaciones artísticas personales a partir de los conocimientos obtenidos. (CCEC1, CCEC2, CCEC3)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio cultural: análisis de elementos del entorno. - Análisis obra de arte - La publicidad y el patrimonio. - Moodboard cultural. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición en el centro - Cartel ilustrado <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de patrimonio y su importancia para la sociedad. -Funciones de la imagen aplicadas a ejemplos concretos (publicidad, diseño gráfico, arte). -Preguntas de análisis de obras: identificar contexto, función y valores de una obra patrimonial. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>

<p>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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>-Los géneros y los estilos artísticos.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>-Formas de expresión en soportes físicos y digitales</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p> <p>Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica</p> <p>-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.</p>	<p>7.1.1 Elabora 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)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bocetos y Proceso creativo - Técnicas secas y húmedas - Realismo-figuración-abstracción <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición en el centro - Transformando espacios. - Cómic/ Storyboard - Cortometraje. - Instalación artística en el centro. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparación entre soportes físicos y digitales (ventajas, limitaciones, posibilidades). - Identificación de lenguajes (cómic, fotografía, cine, animación) a partir de ejemplos visuales. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>-Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León.</p>	<p>7.2.1 Conoce los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales.</p> <p>7.2.2 Muestra destreza manual con los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados básicos.</p> <p>7.2.3 Experimenta con los medios tecnológicos disponibles en la realización de elementos geométricos.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos de dibujo técnico - Trazados geométricos básicos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, tangencias, etc.) - Polígonos regulares - Composición geométrica - Patrimonio arquitectónico geométrico. - Simetrías. - Diseño modular
<p>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</p>	<p>-Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <p>-La composición. Formato y encuadre. Estructuras</p>	<p>7.3.1 Dibuja correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico. (STEM1)</p> <p>7.3.2 Elabora diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos. (STEM2)</p> <p>7.3.3 Aplica las posibilidades de la geometría en el arte y la aplica a sus producciones. (STEM3)</p>	<p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mosaico geométrico - Vidrieras patrimoniales - Transformando el entorno - Diseño azulejo/mandala

	<p>compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmos aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. 		<p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de instrumentos y su uso. - Realización de un trazado geométrico paso a paso. - Pregunta tipo test: "¿Con qué instrumento se hace una mediatriz?" - Explicar las propiedades de un polígono regular. - Relación entre geometría y arte: ejemplo en patrimonio. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corrección técnica y limpieza. - Precisión y uso adecuado de instrumentos. - Creatividad al transformar lo geométrico en una obra plástica. - Uso responsable de materiales tradicionales y digitales
<p>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.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Transformaciones gráfico- plásticas como recurso para la creación. <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. 	<p>7.4.1 Conoce los diferentes tipos de perspectiva del dibujo técnico. (STEM1)</p> <p>7.4.2 Aplica los diferentes tipos de perspectiva en proyectos artísticos que integren el lenguaje plástico visual y el dibujo técnico. (STEM4, STEM3)</p>	<p>Lámina:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escala y proporción - Simetría - Diseño modular geométrico. - Construyendo espacios en perspectiva (mi calle, habitación, etc.) - Ilusiones ópticas. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vidrieras - Transformando el entorno - Maqueta espacio urbano/ escolar. <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación. - Transformaciones gráfico- plásticas como recurso para la creación. 	<p>8.1.1 Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCEC4)</p> <p>8.1.2 Argumenta de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden genera las manifestaciones artísticas de forma oral, escrita o multimodal. (CCL1, CD2,</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escalas en el arte (proporciones) - Simetría - Diseño logotipo <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño cartel

	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <p>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	<ul style="list-style-type: none"> - Collage - Exposición en el centro - Instalación en el centro. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imagen realista y abstracta y simbólica - Clasificación de funciones de la imagen (informativa, comunicativa, expresiva, estética). - Análisis de un cartel o logotipo: identificar función principal y secundaria. - Pregunta competencial: <i>“¿Qué función cumple un mural urbano en tu ciudad/barrio?”.</i> <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>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.</p>	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	<p>8.2.1 Establece claramente 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)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bocetos y proceso creativo - Claroscuro - Percepción visual: figura-fondo. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición en el centro - Campaña visual <p>Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)</p>
<p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <p>-Los géneros y los estilos artísticos.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y</p>	<p>8.3.1 Utiliza la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo. (CCL1, STEM3) 8.3.2 Utiliza las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto. (CCL1, STEM3) 8.3.3 Aborda coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas-húmedas - Glosario ilustrado - Geometría y diseño modular - Simetrías <p>Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómic - Exposición en el centro - Autorretrato <p>Prueba teórica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de técnicas con ejemplos visuales. - Definición y aplicación de conceptos básicos (realismo, abstracción, soporte, etc.). - Defensa escrita: <i>“Explica cómo y por qué has elegido la técnica para tu collage/cartel”.</i>

	simbólica.		Observación sistemática (actitud en clase, respeto por el patrimonio, cuidado del material.)
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.	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <p>-La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras.</p> <p>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <p>-El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.</p> <p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <p>-Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	8.4.1 Expone 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)	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proceso creativo (boceto-definitivo) - Luz-sombra (claroscuro) <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cómic - Exposición en el centro - Transformando el espacio. <p>Prueba escrita.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de un proyecto propio: identificar fortalezas y debilidades. - Ejercicio: elaborar un esquema visual de la mejora de una obra.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En relación con las **técnicas e 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 basadas en situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- **De observación.**

- Durante el proceso de realización de la actividad con el fin de corregir errores en el momento.

- **De desempeño.**

- Lámina.
- Proyecto.

- **De rendimiento**

- Prueba oral (Presentaciones orales de proyectos).
- Prueba escrita.

Instrumentos de evaluación complementarios

Además de los anteriores, en determinadas actividades se podrán emplear instrumentos de evaluación adicionales, con el fin de enriquecer el proceso y favorecer la reflexión:

- **Rúbricas:** se aplicarán en algunos proyectos y láminas para valorar creatividad, uso de técnicas, presentación y reflexión crítica.
- **Autoevaluación y coevaluación:** el alumnado podrá reflexionar sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, especialmente tras proyectos colectivos o exposiciones.
- **Portfolio o diario creativo:** en ciertas actividades se podrá solicitar la recopilación de bocetos, anotaciones y reflexiones que permitan evidenciar la evolución personal en el aprendizaje.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos se aplicarán de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN – EPVA 1º ESO

Ponderación equitativa de los criterios de evaluación oficiales (24 en total).

De acuerdo con la normativa LOMLOE y el currículo de Castilla y León, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º ESO cuenta con 24 criterios de evaluación. En esta programación se establece que todos los criterios tendrán el mismo valor en la calificación final, lo que asegura la coherencia normativa y la equidad en la valoración de los aprendizajes. Por tanto, cada criterio aporta un 4,16 % de la nota final.

En la siguiente tabla se establecen los criterios de calificación (o peso) de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO %
1.1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes...	4,16 %
1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico...	4,16 %
1.3	Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones...	4,16 %
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción...	4,16 %
2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales...	4,16 %
3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas...	4,16 %
3.2	Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación...	4,16 %
3.3	Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo...	4,16 %
3.4	Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica...	4,16 %
4.1	Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas...	4,16 %
4.2	Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas...	4,16 %
5.1	Identificar herramientas y técnicas empleadas en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales...	4,16 %
5.2	Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando herramientas...	4,16 %
5.3	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales...	4,16 %
6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto a través del análisis de producciones culturales y artísticas...	4,16 %
6.2	Adoptar actitudes de investigación, consultando fuentes e integrando referencias culturales y artísticas en producciones propias...	4,16 %
7.1	Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando principales técnicas visuales o audiovisuales...	4,16 %
7.2	Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales...	4,16 %
7.3	Dibujar correctamente figuras planas según normas y criterios de representación del dibujo técnico...	4,16 %
7.4	Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicados a la realización de proyectos artísticos contemporáneos...	4,16 %
8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas...	4,16 %
8.2	Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones artísticas sencillas, con planificación y organización...	4,16 %
8.3	Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en procesos de trabajo...	4,16 %
8.4	Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de las producciones...	4,16 %

*En el caso de no poder evaluar algún criterio su peso se repartirá entre el resto de criterios.

- En cuanto a los instrumentos de evaluación cabe destacar:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN
LÁMINAS	Actividades prácticas de aplicación obligatorias. Todas deben entregarse para aprobar. La prueba escrita se contabilizará como una lámina más.
PROYECTOS	Trabajos integradores que a veces sustituyen o amplían el trabajo con láminas. Su peso podrá redistribuirse si no se realizan en un curso determinado.
PRUEBA ESCRITA/ ORAL	Se considerará como una lámina más dentro del 60%. Cuando se realice contará como una de las entregas.
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Registro del trabajo diario, participación, interés, cuidado del material y respeto por el proceso artístico y por el espacio de trabajo.

* Para superar la materia será requisito imprescindible entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso, dado que constituyen el eje fundamental de aprendizaje práctico. La no entrega de una o varias láminas supondrá la imposibilidad de alcanzar una evaluación positiva, independientemente del resto de calificaciones.

* En caso de que no se desarrolle algún proyectos o prueba escrita durante el curso, la ponderación asignada a estos instrumentos se redistribuirá proporcionalmente entre los restantes. De este modo se asegura un sistema flexible y coherente con la práctica docente.

RECUPERACIÓN– 1º ESO EPVA

- La **evaluación de la materia será continua**, por lo que el alumnado debe participar activamente y entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso.
- **Condición imprescindible para aprobar:** se deben entregar **todas las láminas propuestas**.

En caso de recuperación:

1. Solo se permite **realizar una única prueba escrita** destinada a subir nota.

2. La nota final de la recuperación se calculará **haciendo la media entre la calificación obtenida en la prueba escrita y las láminas entregadas.**
- **Importante:**
 1. Si un alumno **no ha entregado alguna o ninguna lámina**, aunque apruebe el examen escrito, **no podrá superar la materia** si la media final no alcanza el suficiente.
 2. Por tanto, **entregar las láminas sigue siendo imprescindible**, incluso para la recuperación.

ENSEÑANZA BILINGÜE Y NO BILINGÜE

La presente programación es común para los grupos de ENSEÑANZA BILINGÜE y NO BILINGÜE.

Los objetivos, contenidos, criterios de evaluación e instrumentos son los mismos para todo el alumnado, garantizando así la equidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el caso de los grupos bilingües, se incorporará el uso del inglés como lengua vehicular en determinadas actividades, explicaciones, vocabulario específico y materiales de apoyo, favoreciendo la competencia lingüística en un contexto artístico.

El alumnado no bilingüe trabajará con los mismos materiales y actividades, adaptadas a su lengua de referencia. En ambos casos, se asegura la consecución de las competencias específicas y de los criterios de evaluación establecidos en la normativa vigente.

CONTENIDOS MÍNIMOS, CRITERIOS DE PROMOCIÓN 1º ESO.

Se tomarán como criterios de promoción mínimos, los criterios de evaluación 1, 3, 5, 7, 8

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

En 1º, 3º E.S.O. se seguirán los libros (correspondientes a cada curso) de la Editorial SM.

Presentaciones en soporte digital.

Fotocopias en color o blanco y negro.

Material gráfico de otros años, como ejemplo para futuros trabajos

Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

Materiales encontrados o reciclados de contenedores, basura, material sobrante de obra, etc.

C.PROGRAMACIÓN 3º E.S.O.

CONTENIDOS

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 gráfico-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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

PRIMERA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques B

SEGUNDA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques B y C

TERCERA EVALUACIÓN: los contenidos de los bloques A, B, C y D.

Nota: Obsérvese que los contenidos en la primera y segunda evaluación irán combinados con contenidos de otros bloques. Esta combinación ayuda al alumno a obtener más recursos a la hora de trabajar, además de aligerar la densidad de la materia dado que unos temas son más creativos y lúdicos que otros.

OBJETIVOS

- 1.-Observar e interpretar las imágenes y las formas del entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas y estéticas.
- 2.-Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte interesante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto y conservación
- 3.-Expresarse con actitud creativa utilizando la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico.
- 4.-Observar y analizar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, seleccionando en lo posible el medio de expresión que mejor se adapte al mensaje que se quiera transmitir.
- 5.-Respetar y apreciar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos determinantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos.
- 6.-Participar en actividades de grupo adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia y rechazando discriminaciones.
- 7.-Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas.
- 8.-Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.
- 9.-Planificar, individual o cooperativamente, las fases del proceso de creación y realización de una obra.
- 10.- Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 11.- Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.

12.-Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación
significante-significado: símbolos e iconos.

13.-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus
fundamentos.

14.- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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)

1.2 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)

1.3 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)

1.4 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)

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)

2.2 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)

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).

3.2 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)

3.3 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)

3.4 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)

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)

4.2 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)

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)

5.2 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)

5.3 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)

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)

6.2 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)

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)

7.2 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)

7.3 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)

7.4 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)

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)

8.2 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)

8.3 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)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 3º ESO EPVA

Criterio de evaluación	Contenidos asociados	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)	<p>Bloque A: Patrimonio material e inmaterial. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio material e inmaterial. - Acciones de protección, conservación y restauración <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incidencia del color y la forma en la percepción estética. 	<p>1.1.1 Identifica elementos del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>1.1.2 Relaciona obras con su contexto histórico y social.</p> <p>1.1.3 Integra referencias culturales en producciones propias.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colores y formas en obras patrimoniales. - Análisis gráfico de un monumento estructura, composición, color). - Boceto elemento patrimonial. - Análisis de obras de arte. - Creación de símbolos. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición en el centro/ Instalación artística. - Maqueta de monumento histórico local. - Collage. <p>Prueba escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de patrimonio y su importancia. - Análisis comparativo de dos obras patrimoniales y su contexto. - Preguntas de reflexión: ¿Cómo integrarías el patrimonio en un proyecto artístico actual? <p>Observación sistemática</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos y géneros artísticos significativos a lo largo de la historia. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)	<p>Bloque A: Patrimonio material e inmaterial. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estilos artísticos de Castilla y León desde sus inicios hasta contemporáneo. - Clasificación y funciones de los géneros artísticos. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Color, forma y textura en composición. 	<p>1.2.1 Reconoce estilos artísticos y géneros.</p> <p>1.2.2 Diferencia técnicas y soportes usados.</p> <p>1.2.3 Reflexiona sobre la contribución histórica y estética de cada estilo.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparativa de estilos (románico vs. gótico, barroco vs. contemporáneo). - Colores y emociones (gamas cromáticas asociadas a estilos). - Texturas (imitación de materiales: piedra, mosaico, vidriera). - Análisis de obra de arte <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproducción adaptada de una obra clásica (reinterpretación en clave actual). - Exposición oral o digital

			<p>sobre géneros artísticos (con imágenes seleccionadas).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collage estilístico (mezcla de elementos de diferentes estilos en una sola composición). <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de estilos y géneros a partir de imágenes. - Diferencias de técnicas y soportes en distintas épocas. - Reflexión: ¿qué estilo artístico me resulta más cercano y por qué? <p>Observación sistemática</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de obras de arte. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>Bloque A: Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de obras en su contexto histórico y social. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación del volumen y el espacio; composición. 	<p>1.3.1 Explica la relación entre contexto histórico y obra.</p> <p>1.3.2 Identifica manifestaciones patrimoniales de Castilla y León.</p> <p>1.3.3 Representa elementos diferenciadores de estilos en producciones propias.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis arquitectónico (fachada, catedral, plaza mayor, etc.). - Claroscuro (dar volumen a esculturas o relieves). - Símbolos históricos reinterpretados (escudos, iconografía). - Colores y emociones (gammas cromáticas asociadas a estilos). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maqueta de edificio histórico. - Obra personal inspirada en un contexto histórico (ej. "Mi reinterpretación del románico"). - Ruta patrimonial ilustrada (dibujos + notas de observación). - Exposición en el centro/ instalación artística. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de una obra en su contexto histórico. - Funciones sociales del arte (religiosa, política, cultural). - Pregunta de reflexión: ¿qué podemos aprender del arte de otra época? <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.

<p>1.4 Analizar formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>Bloque A: Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formas geométricas en arte y arquitectura (vidrieras, mosaicos, estructuras arquitectónicas). <p>Bloque C. Expresión gráfico-plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas en plano y volumen; dibujo técnico aplicado. 	<p>1.4.1 Identifica formas geométricas en obras patrimoniales.</p> <p>1.4.2 Aplica conceptos geométricos en diseños propios.</p> <p>1.4.3 Valora la función de la geometría en composición y estructura arquitectónica.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis geométrico de un edificio histórico (ej. vidrieras góticas). - Transformaciones geométricas: simetrías, giros, traslaciones. - Diseño modular inspirado en mosaicos/azulejos. - Ejercicios de dibujo técnico (polígonos regulares, tangencias, escalas) <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mosaico colaborativo. - Vidriera (con cartulina y papel celofán, o digital). - Maqueta arquitectónica geométrica. - Transformando el entorno (intervención en el aula/patio con patrones geométricos) <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios básicos de dibujo técnico (mediatriz, bisectriz, polígonos). - Pregunta de análisis: ¿qué aporta la geometría al arte? - Identificación de elementos geométricos en imágenes patrimoniales. <p>Observación sistemática</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>2.1 Analizar producciones artísticas propias y ajenas, identificando técnicas y procedimientos. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>Bloque C. Expresión artístico-plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. - Elección de materiales y soportes según la intencionalidad. - El proceso creativo y la importancia de los bocetos 	<p>2.1.1 Analiza técnicas empleadas en obras propias y ajenas.</p> <p>2.1.2 Identifica técnicas afines a cada proyecto.</p> <p>2.1.3 Aplica aprendizajes en producciones propias respetando diversidad cultural.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bocetos con distintas técnicas: grafito, carboncillo, rotulador, acuarela. - Lámina comparativa de procedimientos: representar un mismo motivo con dos técnicas diferentes. - Luz y sombra con distintas herramientas (grafito vs. Tinta) <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individual o grupal: mural, collage o escultura sencilla aplicando diversas técnicas. - Exposición comentada de obras propias y ajenas (aula o centro). - Portafolio de experimentación técnica (con láminas, pruebas y reflexiones). <p>Prueba escrita:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de técnicas a partir de imágenes u obras. - Ventajas e inconvenientes de distintas técnicas y materiales. - Pregunta de reflexión: ¿cómo influye la elección de técnica en el resultado final? <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
2.2 Explicar con recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)	<p>Bloque C. Expresión artístico-plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etapas del proceso creativo; investigación, planificación, elección de materiales, creación y evaluación. <p>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos de comunicación visual y audiovisual aplicados a la presentación de producciones artísticas. 	<p>2.2.1 Describe el proceso creativo paso a paso.</p> <p>2.2.2 Justifica decisiones artísticas y técnicas.</p> <p>2.2.3 Aplica recursos digitales o escritos para documentar el proceso.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Secuencia de bocetos: idea inicial → desarrollo → resultado final. - Lámina de planificación: materiales, esquemas, anotaciones de proceso. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición en el centro/ instalación artística. - Collage - Defensa oral de la creación de un proyecto (con apoyo visual). <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3)	<p>Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valor creativo y significación de las imágenes artísticas. - Estrategias de lectura de mensajes visuales y audiovisuales. - Percepción estética y disfrute del arte como experiencia personal y colectiva. 	<p>3.1.1 Expresa emociones y opiniones sobre obras de arte.</p> <p>3.1.2 Comparte impresiones de forma respetuosa.</p> <p>3.1.3 Reconoce diferentes interpretaciones posibles.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El color y las emociones. - Gammas cromáticas. - Mapa visual de sensaciones: asociar imágenes de obras de arte con palabras y colores. - Ilustración: reinterpretar una obra elegida. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individual o grupal: mural, collage o escultura sencilla aplicando diversas técnicas. - Exposición en el centro/ instalación artística. - Collage emocional. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
3.2 Conocer y analizar elementos de comunicación visual y sus funciones. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)	<p>Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y funciones de la comunicación visual y audiovisual; tipos de 	<p>3.2.1 Identifica elementos y funciones de la comunicación visual.</p> <p>3.2.2 Analiza mensajes visuales y audiovisuales críticamente.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño cartel publicitario: creación de un mensaje con función social positiva (igualdad, sostenibilidad, diversidad).

	lenguajes según contexto. Funciones de la imagen: informativa, comunicativa, persuasiva, estética, expresiva. Retórica visual: metáfora, metonimia, hipérbole, ironía. Gestalt y composición (jerarquía visual, retículas, encuadre). Tipografía y legibilidad; señalética y pictogramas. Ética de la comunicación visual: estereotipos, diversidad, sesgos.	3.2.3 Detecta y rechaza mensajes discriminatorios.	Gestalt: proximidad, semejanza, cierre y figura-fondo aplicadas a un póster. Diseño pictogramas Proyectos: Campaña 360° (grupo): cartel + post para redes + señalética de pasillo sobre un tema del centro (convivencia, reciclaje...). Identidad visual del aula: diseño de logotipo, paleta cromática, normas gráficas. Prueba escrita: Análisis crítico de mensajes visuales. Observación sistemática: Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
3.3 Analizar imágenes de la cultura audiovisual y crear mensajes visuales. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)	Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual Iconicidad: realismo, figuración, abstracción; denotación/connotación. Lenguaje audiovisual: planos, ángulos, encuadre, iluminación, ritmo y storyboard. Relación significativa-significado; símbolos y metáforas visuales. Uso responsable de imágenes: autorizaciones y citación básica.	3.3.1 Identifica estilos y técnicas de representación. 3.3.2 Crea imágenes con relación significativa-significado. 3.3.3 Interpreta mensajes audiovisuales del entorno.	Láminas: Iconicidad: mismo objeto en realismo/figuración/abstracción. Denotación y connotación: foto intervenida para cambiar el sentido. Planos y ángulos: secuencia de 6 viñetas (PL, PM, PP, contrapicado...). Proyectos: Serie fotográfica narrativa (5 imágenes): una historia sin texto, con hoja de intención. Stop motion breve (10–15 s) con plastilina/recortes; storyboard + making-of fotográfico. Cómic (con guion visual y bocetos). Prueba escrita: Identificación de planos/ángulos en fotogramas. Diferenciar denotación y connotación en ejemplos. Explicar cómo un recurso audiovisual cambia la intención del mensaje. Observación sistemática: Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
3.4 Conocer diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, respetando manifestaciones	Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual. Lenguajes visuales y	3.4.1 Reconoce lenguajes y técnicas de expresión. 3.4.2 Aplica técnicas y soportes en producciones	Láminas: Cartel cultural: diseño manual (rotuladores, témperas, collage) de un cartel

<p>ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>plásticos: dibujo, pintura, collage, cartel, cómic, ilustración, mural.</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas y soportes tradicionales y mixtos. Valores estéticos y diversidad cultural. Incorporación respetuosa de referentes culturales 	<p>propias.</p> <p>3.4.3 Respeta manifestaciones ajenas e integra referencias culturales.</p>	<p>que difunda un evento artístico/patrimonial.</p> <ul style="list-style-type: none"> Retrato híbrido: mitad realista (lápiz o carboncillo) y mitad expresionista/abstracta con color. Collage intercultural: composición manual con recortes y dibujo que mezcle símbolos de diferentes culturas. Ilustración secuencial: narrar una mini-historia en 4 viñetas (tipo cómic clásico). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mural colectivo: trabajo en grupo en papel continuo, integrando distintos lenguajes (texto, ilustración, símbolos). Exposición en el centro/instalación artística. <p>Prueba escrita:</p> <p>Preguntas de análisis: identificar técnicas y lenguajes en ejemplos de cómics, carteles, murales, etc.</p> <p>Redacción breve: “¿Qué lenguaje prefiero para expresarme y por qué?”</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>4.1 Reconocer rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus procesos según contexto. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p>	<p>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> La composición: equilibrio, proporción, ritmo, simetría y asimetría. Formato, encuadre y estructuras compositivas. <p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica: secas y húmedas. Planificación del proceso artístico: investigación, boceto, desarrollo y presentación. Lenguajes artísticos (pintura, escultura, arquitectura, fotografía, cómic, diseño). 	<p>4.1.1 Investiga y conecta diferentes lenguajes artísticos.</p> <p>4.1.2 Utiliza vocabulario específico correctamente.</p> <p>4.1.3 Relaciona contextos históricos y sociales con lenguajes artísticos.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Composición equilibrada y desequilibrada: trabajar dos versiones de un mismo motivo cambiando el equilibrio. Proporciones humanas: esquema canónico vs. interpretación libre. Técnicas: representar el mismo objeto con lápiz (seco) y acuarela (húmeda) u otras técnicas. Lenguajes cruzados: reinterpretación de una obra famosa en otro lenguaje (ej: cuadro clásico como cómic o cartel). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Selección de 3 obras (una pintura, un cartel, un cómic) con breve ficha de análisis y boceto inspirado. Cada alumno elige un tema (ej. “la ciudad”) y lo representa en dos lenguajes artísticos distintos. Reinterpretación histórica: crear una obra actual inspirada en un estilo del pasado (ej. un grafiti barroco).

			<p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntas de definición: equilibrio, proporción, ritmo. Cuadro comparativo entre técnicas secas y húmedas. Relacionar una obra artística con su contexto histórico y social. Identificación de lenguajes artísticos a partir de ejemplos visuales. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>4.2 Analizar con sentido crítico elementos de comunicación visual y audiovisual. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	<p>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos visuales: punto, línea, plano, forma, color, textura. Posibilidades expresivas de los elementos y su función comunicativa. <p>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Funciones de la comunicación visual (informativa, persuasiva, expresiva, estética). Lectura crítica de mensajes audiovisuales en medios de comunicación y redes sociales. Potencial creativo de los medios digitales en la composición visual. 	<p>4.2.1 Analiza elementos y funciones en distintos mensajes.</p> <p>4.2.2 Realiza composiciones usando diferentes lenguajes artísticos.</p> <p>4.2.3 Valora potencial de medios digitales en composición.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> El color: uso intencionado de gamas cromáticas para transmitir mensajes opuestos (alegría vs. tristeza). Textura y significado: collage con texturas naturales y artificiales para transmitir un concepto (ej. calma/caos). Cartel persuasivo: creación manual con función clara (informar, persuadir o emocionar). Crítica visual: ficha de análisis de un anuncio, videoclip o cartel. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Campaña de aula: trabajo en grupo diseñando materiales visuales (carteles, posts, flyers) sobre un valor (igualdad, respeto, ecología). Exposición en el centro/instalación artística. Proyecto audiovisual breve: storyboard + grabación de un microvídeo (30 segundos) con un mensaje claro. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definiciones de elementos visuales y funciones comunicativas. Análisis de un mensaje publicitario: identificar función y recursos. Pregunta de reflexión: “¿Qué ventajas y riesgos tienen los medios digitales en la comunicación visual?” <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.

<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando estudios previos y seleccionando técnicas y soportes adecuados. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en 2D y 3D. Investigación y planificación. Elección consciente de materiales y soportes. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Color, forma y textura en la composición. 	<p>5.1.1 Realiza producciones justificando cada etapa.</p> <p>5.1.2 Selecciona técnicas y soportes adecuados.</p> <p>5.1.3 Muestra iniciativa y autoconfianza en el proceso creativo.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Misma forma en distintos soportes: un objeto sencillo (ej. una manzana) representado en papel, cartón, digital. Texturas comparadas: combinar texturas naturales (arena, hojas) con sintéticas (plástico, tela) en una composición abstracta. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proceso creativo: esquema visual de un proyecto personal (investigación → boceto → prueba → obra). Escultura reciclada: crear una pequeña figura o instalación con materiales de desecho, justificando la elección. Mural colectivo de aula: cada alumno aporta una pieza que se integra en un gran mural (colores, formas, texturas). Maqueta de refugio/espacio imaginario: Diseño arquitectónico sencillo con maqueta explicada en ficha técnica. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>5.2 Enriquecer pensamiento creativo mediante mensajes visuales o audiovisuales. (STEM1, CE3)</p>	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas de expresión gráfico-plástica y audiovisual. Experimentación con materiales y soportes. <p>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Lenguajes visuales y audiovisuales: fotografía, cómic, cine, animación, publicidad. 	<p>5.2.1 Desarrolla ideas originales y personales.</p> <p>5.2.2 Selecciona soporte y técnica adecuados.</p> <p>5.2.3 Aplica creatividad en la producción de mensajes visuales o audiovisuales.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Storyboard: narración visual breve con un mensaje (ecología, igualdad, humor). Cartel para un corto: Diseño gráfico con tipografía, color y símbolo. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Animación stop motion con recortes, plastilina o lego. Poema visual. Exposición en el centro/ instalación artística. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definir tipos de planos (primer plano, general, detalle). Analizar un anuncio: función y recursos usados. Comparar mensaje visual fijo (cartel) vs. audiovisual (vídeo). <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el

			trabajo propio y ajeno.
5.3 Exteriorizar ideas y sentimientos con creatividad mediante experimentación individual o colectiva. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas 2D y 3D. Transformación geométrica aplicada al arte. Uso de materiales y soportes diversos. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Volumen y espacio Luces, sombras y claroscuro. 	<p>5.3.1 Expresa ideas y sentimientos en trabajos artísticos.</p> <p>5.3.2 Experimenta con materiales y técnicas diversas.</p> <p>5.3.3 Participa activamente en proyectos colectivos con creatividad.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Autorretrato simbólico: representar la propia personalidad con símbolos y colores. Luz y sombra expresiva: Dibujar un objeto en 3 versiones: realista, exagerada, expresiva. Transformación geométrica: convertir polígonos en personajes, objetos o paisajes. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Collage colectivo. Escultura (papel, barro, cartón, etc): instalación artística. Exposición en el centro/ instalación artística. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definir claroscuro, volumen, textura, espacio. Pregunta reflexiva: “¿Qué emoción transmite tu obra y cómo la has logrado?”. Análisis de una obra artística que represente emociones. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	<p>Bloque A: Patrimonio artístico y cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> Referencias culturales y artísticas locales y regionales. Importancia del patrimonio como fuente de inspiración. <p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de técnicas y soportes en producciones propias. Integración de referentes culturales en la creación artística. 	<p>6.1.1 Integra referencias culturales en producciones.</p> <p>6.1.2 Muestra visión personal en sus obras.</p> <p>6.1.3 Recuerda y aplica su propio imaginario y sensibilidad.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reinterpretación de obra histórica: adaptar un cuadro o escultura con técnicas modernas (collage, grafiti simulado, cómic). Diseño gráfico inspirado en elementos urbanos/patrimoniales (puentes, plazas, murallas, arquitectura). Mapa cultural ilustrado: representación de un mapa de la localidad con dibujos de sus monumentos, fiestas o tradiciones. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maqueta de edificio reinterpretado con materiales creativos. Fotografía comparativa: imagen actual de un monumento y reinterpretación artística hecha por el alumno. Exposición en el centro/ instalación artística. <p>Observación sistemática:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo y utilizar conclusiones en producciones propias. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p>	<p>Bloque A: Patrimonio artístico y cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> Obras artísticas del entorno próximo. Análisis guiado de estilo y técnica. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos básicos: punto, línea, plano, forma, color, textura. Composición: equilibrio, proporción, ritmo. 	<p>6.2.1 Analiza obras cercanas identificando técnicas y estilos.</p> <p>6.2.2 Aplica conclusiones en producciones propias.</p> <p>6.2.3 Muestra respeto por otras identidades culturales y estéticas.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reinterpretación patrimonial: conexión con 1.2 (cartel ilustrado sobre patrimonio) y 6.1 (símbolos): los alumnos toman una obra y la reinterpretan con un estilo aprendido (cubismo, expresionismo, grafiti, etc.). Contrastes: realismo–abstracción”: representar el mismo elemento del entorno en dos estilos opuestos. Ritmo arquitectónico: dibujar patrones repetitivos en un edificio (ventanas, arcos, mosaicos). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ruta ilustrada del patrimonio: bocetos y apuntes rápidos de varios monumentos, integrando análisis escrito y visual. Cartel visual o digital que explique estilo, técnica y función de una obra del entorno. Maqueta reinterpretada: (maqueta geométrica, vidrieras, mosaico geométrico) recreación en cartón/papel, pero con aportes creativos (colores, texturas inventadas). <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis de una obra: esquema con apartados de técnica, color, ritmo compositivo, función y estilo. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y experimentación con distintas técnicas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p>	<p>Bloque C : Expresión artística y gráfico-plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas visuales y audiovisuales en soportes físicos y digitales. Experimentación con materiales, soportes y herramientas. Proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo y difusión. <p>Bloque D: Imagen y</p>	<p>7.1.1 Genera un proyecto artístico propio con creatividad.</p> <p>7.1.2 Experimenta con técnicas y materiales diversos.</p> <p>7.1.3 Muestra iniciativa en el manejo de herramientas y soportes.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diario visual: serie de 3 láminas con técnicas distintas (acuarela, acrílico, ceras, rotuladores, etc). Cartel expresivo: diseño de un cartel sobre un tema social elegido, uniendo texto + imagen. Collage <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maqueta o mural colectivo

	<p>comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción de mensajes visuales y audiovisuales. - Valor creativo de la imagen (realismo, figuración, abstracción). 		<p>transformando un espacio con técnicas mixtas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto audiovisual: (stop motion o vídeo collage). - Exposición en el centro/ instalación artística: Los proyectos finales se muestran con panel explicativo. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>7.2 Elaborar producciones ajustadas al objetivo propuesto. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio, proporción y ritmo en la organización de formas. <p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos: punto, línea, plano, forma, color, textura. - Composición y organización consciente de elementos visuales. 	<p>7.2.1 Desarrolla producciones acordes al objetivo.</p> <p>7.2.2 Utiliza elementos formales de manera consciente.</p> <p>7.2.3 Demuestra criterio propio y esfuerzo en superación.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composición equilibrada: crear una lámina en la que el peso visual esté equilibrado por colores y formas. - Proporción áurea: ejercicio de aplicar la espiral áurea a un diseño artístico. - Ritmo visual: secuencia gráfica con repetición y variación de formas. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de logotipo o cartel comunicativo ajustado a un objetivo específico (ej. igualdad, ecología). Exposición grupal de carteles. - Publicidad responsable: reinterpretar un anuncio del entorno con un mensaje nuevo. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir equilibrio, proporción y ritmo. - Analizar si una composición cumple un objetivo comunicativo. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>7.3 Representar formas artísticas y geométricas con técnicas diversas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas, simetrías, giros, tangencias y enlaces. - Representación del volumen y espacio. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formas tridimensionales y sistemas de proyección. - Relación de geometría con el arte y la arquitectura 	<p>7.3.1 Representa formas aplicando transformaciones geométricas.</p> <p>7.3.2 Relaciona formas geométricas con manifestaciones artísticas.</p> <p>7.3.3 Aplica técnicas diversas para representar volumen y espacio.</p>	<p>Láminas:</p> <p>Simetrías: Transformar un motivo geométrico en una composición artística.</p> <p>Tangencias: Diseño ornamental a partir de enlaces y tangencias.</p> <p>Volumen expresivo: sombreado de sólidos geométricos para dar sensación espacial.</p> <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mosaico geométrico colectivo (papel o digital) - Vidrieras inspiradas en

			<p>geometría (cartulina y celofán).</p> <p>Escultura de papel modular (origami o ensambles).</p> <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de tipos de transformaciones geométricas. Reconocer tangencias, giros y simetrías en ejemplos artísticos. Dibujar un sólido con aplicación de sombra. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>7.4 Establecer relaciones entre tipos de proyección y sistemas de representación. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p>	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyecciones isométricas, caballeras y perspectivas cónicas. Construcción de volúmenes elementales en distintos sistemas. <p>Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Volumen y espacio aplicado a arte y arquitectura. Relación entre perspectiva y representación artística. 	<p>7.4.1 Selecciona sistema de proyección adecuado.</p> <p>7.4.2 Representa espacios interiores y exteriores.</p> <p>7.4.3 Aplica procesos de construcción de perspectivas en volúmenes elementales.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de un mismo sólido en isométrica, caballera y cónica. Espacios interiores: representación de un aula o habitación con perspectiva cónica. Mi calle en perspectiva: Dibujo urbano con perspectiva cónica de un punto de fuga. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maqueta + plano en perspectiva: maqueta sencilla de un espacio y su representación en un sistema de proyección. Ciudad geométrica: creación colectiva de una ciudad inventada uniendo perspectivas de varios alumnos. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diferenciar tipos de perspectiva con ejemplos gráficos. Representar un volumen simple en dos sistemas distintos. Explicar cómo influye la perspectiva en la representación del espacio. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>8.1 Estimar etapas en desarrollo de producciones artísticas, organizándolas y desarrollándolas de forma</p>	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica</p> <p>El proceso creativo: investigación, planificación,</p>	<p>8.1.1 Planifica etapas de producción individual o colectiva.</p> <p>8.1.2 Desarrolla proyectos</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bocetos previos: bocetos rápidos de una misma idea

colaborativa. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)	<p>desarrollo, realización, difusión y evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización de proyectos artísticos colectivos e individuales. <p>Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales. Adecuación del mensaje al público destinatario. 	<p>considerando público destinatario.</p> <p>8.1.3 Colabora eficazmente en el proceso creativo.</p>	<p>para decidir la versión final.</p> <ul style="list-style-type: none"> Secuencia creativa: ficha ilustrada con 4 pasos (idea, boceto, desarrollo, resultado). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mural colaborativo. Cada grupo planifica y dibuja una parte de un mural colectivo, integrando sus trabajos en un resultado común. Cartel colaborativo: sobre un tema social (ej. cuidado del entorno escolar), con planificación de roles y fases sencillas (boceto – realización – presentación). Exposición en el centro/ instalación artística. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
8.2 Utilizar correctamente terminología, herramientas, soportes y procedimientos adecuados. (CCL1, CD2)	<p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas gráfico-plásticas en dos y tres dimensiones. Herramientas, soportes y procedimientos adecuados a cada técnica. <p>Bloque B: Elementos del lenguaje visual y composición</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso del vocabulario específico: punto, línea, plano, forma, color, textura, proporción, ritmo, equilibrio. Organización consciente de elementos visuales. 	<p>8.2.1 Aplica terminología correcta en sus procesos.</p> <p>8.2.2 Usa herramientas, soportes y materiales adecuados.</p> <p>8.2.3 Explica y justifica procedimientos empleados</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas artísticas: misma figura ejemplo: hoja, flor, mano) realizada en 3 técnicas distintas (lápiz, rotulador, acuarela). Muestrario personal con diferentes técnicas. Soportes: misma técnica en tres soportes diferentes (papel, cartón, digital) y comparar resultados. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definir conceptos básicos (soporte, técnica seca, técnica húmeda). Relacionar técnica con su resultado más adecuado. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interés y participación. Uso responsable de materiales en los trabajos. Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
8.3 Exponer procesos y resultados de producciones artísticas, reconociendo errores y estrategias de mejora. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)	<p>Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas expositivas presenciales y virtuales. Formatos de presentación según público. Reflexión crítica sobre procesos creativos y resultados. <p>Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de la producción propia y ajena. 	<p>8.3.1 Expone procesos y resultados individual o colectivamente.</p> <p>8.3.2 Identifica errores y propone mejoras.</p> <p>8.3.3 Valora oportunidades de desarrollo personal según público destinatario.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Autoevaluación visual: ilustra y explica errores y mejoras posibles en su obra. Representación paso a paso de un proyecto. Comparativa antes/después: mostrar una primera versión y la final con notas de mejora. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposición con panel explicativo: cada obra se acompaña de texto o grabación con análisis de

			errores y mejoras. - Blog o portfolio digital: Procesos y reflexiones. - Defensa oral de proyectos: breve explicación individual o grupal frente a compañeros. Prueba escrita: - Preguntas sobre formatos de exposición (cartel, mural, digital, oral). - Identificación de errores en ejemplos gráficos. - Explicar estrategias de mejora para un trabajo artístico. Observación sistemática: - Capacidad de reconocer errores propios. - Actitud crítica constructiva hacia trabajos de compañeros. - Interés por mejorar y justificar procesos.
--	--	--	---

TÉCNICAS E 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 basadas en situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- **De observación.**
 - Durante el proceso de realización de la actividad con el fin de corregir errores en el momento.
- **De desempeño**
 - Lámina.
 - Proyecto.
- **De rendimiento**
 - Prueba oral (Presentaciones orales de proyectos).
 - Prueba escrita.

Instrumentos de evaluación complementarios

Además de los anteriores, en determinadas actividades se podrán emplear instrumentos de evaluación adicionales, con el fin de enriquecer el proceso y favorecer la reflexión:

- **Rúbricas:** se aplicarán en algunos proyectos y láminas para valorar creatividad, uso de técnicas, presentación y reflexión crítica.
- **Autoevaluación y coevaluación:** el alumnado podrá reflexionar sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, especialmente tras proyectos colectivos o exposiciones.
- **Portfolio o diario creativo:** en ciertas actividades se podrá solicitar la recopilación de bocetos, anotaciones y reflexiones que permitan evidenciar la evolución personal en el aprendizaje.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos se aplicarán de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN – EPVA 3º ESO

Ponderación equitativa de los criterios de evaluación oficiales (24 en total).

De acuerdo con la normativa LOMLOE y el currículo de Castilla y León, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º ESO cuenta con 24 criterios de evaluación. En esta programación se establece que todos los criterios tendrán el mismo valor en la calificación final, lo que asegura la coherencia normativa y la equidad en la valoración de los aprendizajes. Por tanto, cada criterio aporta un 4,16 % de la nota final.

En la siguiente tabla se establecen los criterios de calificación (o peso) de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

Nº	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO %
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...	4,16 %
1.2	Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia...	4,16 %
1.3	Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar...	4,16 %
1.4	Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico ...	4,16 %

2.1	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales...	4,16 %
2.2	Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final ...	4,16 %
3.1	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes...	4,16 %
3.2	Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativa...	4,16 %
3.3	Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción ...	4,16 %
3.4	Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia ...	4,16 %
4.1	Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos ...	4,16 %
4.2	Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones ...	4,16 %
5.1	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo ...	4,16 %
5.2	Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales ...	4,16 %
5.3	Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva ...	4,16 %
6.1	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias ...	4,16 %
6.2	Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones...	4,16 %
7.1	Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas ...	4,16 %
7.2	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas ...	4,16 %
7.3	Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones...	4,16 %
7.4	Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada ...	4,16 %
8.1	Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales ...	4,16 %
8.2	Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo ...	4,16 %
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas ...	4,16 %

*En el caso de no poder evaluar algún criterio su peso se repartirá entre el resto de criterios.

- En cuanto a los instrumentos de evaluación cabe destacar:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN
LÁMINAS	Actividades prácticas de aplicación obligatorias. Todas deben entregarse para aprobar. La prueba escrita se contabilizará como una lámina más.

PROYECTOS	Trabajos integradores que a veces sustituyen o amplían el trabajo con láminas. Su peso podrá redistribuirse si no se realizan en un curso determinado.
PRUEBA ESCRITA/ ORAL	Se considerará como una lámina más dentro del 60%. Cuando se realice contará como una de las entregas.
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Registro del trabajo diario, participación, interés, cuidado del material y respeto por el proceso artístico y por el espacio de trabajo.

- Para superar la materia será requisito imprescindible entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso, dado que constituyen el eje fundamental de aprendizaje práctico. La no entrega de una o varias láminas supondrá la imposibilidad de alcanzar una evaluación positiva, independientemente del resto de calificaciones.
- En caso de que no se desarrolle algún proyectos o prueba escrita durante el curso, la ponderación asignada a estos instrumentos se redistribuirá proporcionalmente entre los restantes. De este modo se asegura un sistema flexible y coherente con la práctica docente.

RECUPERACIÓN – 3º ESO EPVA

- La **evaluación de la materia será continua**, por lo que el alumnado debe participar activamente y entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso.
- **Condición imprescindible para aprobar:** se deben entregar **todas las láminas propuestas**.

En caso de recuperación:

1. Solo se permite **realizar una única prueba escrita** destinada a subir nota.

2. La nota final de la recuperación se calculará **haciendo la media entre la calificación obtenida en la prueba escrita y las láminas entregadas.**

- **Importante:**

1. Si un alumno **no ha entregado alguna o ninguna lámina**, aunque apruebe el examen escrito, **no podrá superar la materia** si la media final no alcanza el suficiente.
2. Por tanto, **entregar las láminas sigue siendo imprescindible**, incluso para la recuperación.

ENSEÑANZA BILINGÜE Y NO BILINGÜE

La presente programación es común para los grupos de ENSEÑANZA BILINGÜE y NO BILINGÜE.

Los objetivos, contenidos, criterios de evaluación e instrumentos son los mismos para todo el alumnado, garantizando así la equidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el caso de los grupos bilingües, se incorporará el uso del inglés como lengua vehicular en determinadas actividades, explicaciones, vocabulario específico y materiales de apoyo, favoreciendo la competencia lingüística en un contexto artístico.

El alumnado no bilingüe trabajará con los mismos materiales y actividades, adaptadas a su lengua de referencia. En ambos casos, se asegura la consecución de las competencias específicas y de los criterios de evaluación establecidos en la normativa vigente.

CONTENIDOS MÍNIMOS, CRITERIOS DE PROMOCIÓN

Se tomarán como criterios de promoción mínimos:

Los criterios de evaluación 1, 2, 6 y 7.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En 1º, 3º E.S.O. se seguirán los libros (correspondientes a cada curso) de la Editorial SM.

Presentaciones en soporte digital.

Fotocopias en color o blanco y negro.

Material gráfico de otros años, como ejemplo para futuros trabajos

Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

Materiales encontrados o reciclados de contenedores, basura, material sobrante de obra, etc.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Los alumnos con la materia pendiente tendrán oportunidad de superar los contenidos del área mediante dos exámenes parciales (o también, entrega de láminas) que tendrán lugar, el primero, en diciembre antes de la 1ª evaluación y el segundo día antes de la 2ª evaluación. En el caso de que los alumnos no superen la materia en estas dos pruebas, dispondrán de una tercera oportunidad en el mes de junio, en cuyo caso el examen será de toda la materia del nivel correspondiente. En todo caso los alumnos en esta situación podrán acudir al Departamento para consultar las dudas que puedan tener.

D. PROGRAMACIÓN SECCIÓN BILINGÜE

MATERIA: EPVA, 1º Y 3º ESO

ALUMNADO. PROFESORADO. AUXILIAR DE CONVERSACIÓN

Alumnado

1º ESO BILINGÜE. Grupos: 1ºA, 1ºB, 1ºC

3º ESO BILINGÜE. Grupos: 3ºA, 3ºB

Profesorado

Santiago González Vidal

Lucía Fernández

Auxiliar de conversación:

Al igual que en cursos anteriores, sólo se contará con un auxiliar de conversación (él cual no sabe español) y que apoyará la labor del profesor en el aula durante una hora semanal, con los grupos de alumnos correspondientes a 1º y 3º ESO.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS PROGRAMADOS PARA LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, 1º Y 3º DE ESO

Los Objetivos Generales y los Contenidos son los que aparecen reflejados, con carácter general, en la Programación Didáctica del Dpto. De Dibujo, para el presente curso escolar, referidos a 1º y 3º de ESO, formando parte del correspondiente currículo académico, y teniéndose en cuenta que, de acuerdo con la legislación vigente, el total de horas impartidas en el idioma de la sección bilingüe, no podrá suponer más del 50% del horario total de los alumnos para la asignatura de Educación Plástica y Visual, en los niveles de 1º y 3º de ESO.

ACCIONES DESTINADAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESO, REFERIDAS AL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, BILINGÜE EN 1º Y 3º DE ESO

La integración de las competencias básicas en el currículo bilingüe, permite identificar los aprendizajes imprescindibles y posibilita la realización de propuestas concretas sobre las enseñanzas, que se

consideran esenciales, en la formación bilingüe del alumno. La Educación Plástica y Visual (1º y 3º de ESO) contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa educativa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado, con carácter general, aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a partir del conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales, y se es capaz de expresarse a través de la imagen. En el ámbito bilingüe, el alumnado analizará producciones culturales y artísticas del entorno cultural hispánico, y especialmente, del mundo anglosajón.

Los alumnos describirán sus proyectos artísticos, utilizando la lengua inglesa, a partir de un vocabulario crítico y de una hoja de trabajo, worksheet o guion, adaptado a su nivel académico. Por otra parte, esta materia ayuda a la adquisición de la autonomía e iniciativa personal, dado que todos los procesos de creación suponen convertir una idea en una obra. A tal efecto se trabajarán estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.

Se valorarán, especialmente, los procesos de investigación que utilicen fuentes de información en inglés. Especialmente, se valorará la autonomía del alumno en la expresión oral, debiendo ser capaz de elaborar un discurso básico, a partir de una producción propia, o a partir del comentario de una obra ajena.

La competencia en comunicación lingüística bilingüe, se verá incrementada en esta materia a través del estudio de los distintos tipos de lenguaje: el lenguaje verbal (priorizando este aspecto), además del lenguaje gestual, el musical y el lenguaje plástico. Se valorarán, especialmente, las destrezas en comprensión oral y auditiva. En los exámenes, y a través de trabajos específicos, se valorarán las destrezas de comprensión lectora y comprensión escrita, teniendo en cuenta el nivel del alumnado. La Educación Plástica y Visual supone un buen medio para desarrollar y mejorar la competencia social y ciudadana. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la

adquisición de habilidades sociales. Las habilidades sociales bilingües, se potenciarán a partir de actividades tales como las proyecciones visuales y audiovisuales, seguidas de un posterior coloquio, exposiciones individuales de proyectos en clase, acompañadas de una puesta en común, a nivel de grupo. Igualmente, se llevarán a cabo una serie de debates en torno a un tema relacionado con el lenguaje visual.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, puesto que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, y también la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En el ámbito bilingüe, el alumno mejorará sus destrezas lingüísticas, especialmente su expresión oral, a través de la existencia del referente que supone el auxiliar de conversación. En el currículo de Educación Plástica y Visual adquieren importancia los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia, desarrollando la competencia en el tratamiento de la información. El uso combinado de las herramientas propias de la materia y de las tecnologías podrán aumentar los recursos para que el alumnado se exprese y comunique la creación de sus producciones artísticas, desarrollándose así, de un modo natural, la competencia digital.

Se potenciará la adquisición de conocimientos en lengua inglesa, a partir del uso inteligente de las redes sociales: Facebook y Twitter principalmente, además de aquellas páginas de Internet que proporcionen contenidos interactivos en inglés que estén relacionados con las artes visuales: BBC, YouTube, etc., además de aquellas páginas que posibiliten el acceso a importantes museos: MOMA (Nueva York), British Museum (Londres), MET (Nueva York), National Gallery (Londres), Museo van Gogh (Amsterdam), etc.

También, la materia en su variedad de manifestaciones colabora a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico utilizando procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Se aplicará lo observado, con carácter general, a los grupos no bilingües. Por último, una de las finalidades de la materia es enseñar al alumnado a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como

profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, por medio de la geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas. Tales capacidades podrán contribuir a que los alumnos y alumnas adquieran la competencia matemática, ya que permitirá abordar la puesta en funcionamiento del proceso creativo con la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones y equilibrio de las formas de manera adecuada, y comprender el mecanismo de creación de una obra artística.

Dada la especial dificultad de los temas relacionados con el ámbito del lenguaje técnico y geométrico, se considera adecuado impartir tales contenidos en lengua castellana, siguiéndose las pautas marcadas con carácter general, en los grupos no bilingües.

ACTUACIONES ESPECÍFICAS DEL PROGRAMA BILINGÜE, EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, DESTINADAS A FOMENTAR LA CULTURA EMPRENDEDORA EN LA ESO

Según lo marcado en la normativa legal al respecto (Resolución de 30 de agosto de 2013. BOCYL de 11 de septiembre), se seguirán las pautas que con carácter general se explicitan en la Programación Didáctica del Dpto. de Dibujo, priorizando las competencias a las que alude tal normativa, a través de las acciones específicas a desarrollar en el contexto bilingüe (Ver Apdo. 3, de la presente Programación: Acciones destinadas a la adquisición de las Competencias Básicas en la ESO, referidas al ámbito de la Educación Plástica y Visual bilingüe (1º y 3º de ESO), con atención especial a las siguientes competencias: Autonomía e iniciativa personal y Aprender a aprender.

Proyecto específico para Educación Plástica y Visual en 1º de ESO bilingüe

Descripción: Investigación personal sobre un artista universal, de cualquier ámbito de las artes visuales, y realización de un proyecto de interpretación o re-lectura creativa de una de sus obras.

Incluirá las siguientes actividades, debidamente temporalizadas (se estima conveniente el 2º trimestre del curso escolar):

1. Presentación. El alumno recibirá material escrito, en lengua inglesa, que deberá trabajar, tanto en clase como en casa, así como una serie de imágenes que contextualicen al autor, estilo o lenguaje visual determinado.

El alumno deberá realizar una selección personal de una obra realizada por dicho artista y confeccionar un texto escrito (ensayo o discurso) en lengua inglesa, sobre la misma. Se le aportarán fuentes de información, preferiblemente de carácter digital, sin desestimar publicaciones impresas, si fuera necesario.

2. Debate grupal/Puesta en común. El alumno expondrá la imagen seleccionada (archivo digital que se proyectará para todo el grupo) y realizará una exposición oral ante el grupo, utilizando, si lo estima oportuno, su ensayo o discurso previamente escrito. Al terminar su presentación, el alumno contestará a las preguntas del auditorio: compañeros, profesor y/o auxiliar de conversación.

3. Creación de una versión artística personal (relectura o revisión individualizada), basada en criterios de absoluta creatividad.

Se realizará según concepto original, materiales y técnicas gráfico plásticas. El alumno aportará su proyecto definitivo, en soporte y dimensiones estandarizadas (DIN A3 máximo), incluyendo anexo con bocetos previos que desarrollen su idea original. Su proyecto incluirá, asimismo, ensayo o discurso escrito en lengua inglesa, que incluirá necesariamente los siguientes apartados: Idea o concepto. Proceso. Técnicas y materiales empleados. Autoevaluación o autocrítica.

4. Presentación/Exposición al público. El alumno expondrá su proyecto personal, siguiendo el guion o discurso que él mismo ha elaborado. Hablará de su proyecto en lengua inglesa, y será asistido, si se estima oportuno, por el auxiliar de conversación o por el profesor.

5. Debate grupal/Puesta en común. El alumno se someterá a las preguntas de sus compañeros, profesor y/o auxiliar de conversación, una vez finalizada su presentación.

Los trabajos seleccionados se publicarán en la revista digital del Centro.

Objetivos específicos que se pretenden conseguir

- Fomentar la inventiva y la generación de ideas, la presentación de juicios personales y la valoración de la autocrítica y la crítica de sus compañeros.
- Desarrollar la creatividad, la imaginación, la asunción de riesgos, la superación de estereotipos, la flexibilidad, el control del proceso creativo y la evaluación final o control de calidad.
- Valorar la autocrítica y el esfuerzo personal como acciones generadoras de éxito.
- Establecer dinámicas de grupo a partir de las cuales enriquecer las ideas o realizaciones individuales.

Considerar la crítica y la autocrítica como elementos de avance en la consecución de metas.

Competencias básicas a desarrollar:

- Competencia artística y cultural.
- Competencia en aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en comunicación lingüística en inglés.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

Seguimiento y evaluación del proyecto

Se supervisarán las distintas actividades de las cuales consta el proyecto, priorizando la autoevaluación del alumno en todo el proceso.

Se evaluará la adquisición, por parte del alumno, de las competencias básicas antes enumeradas, y especialmente, capacidades relacionadas con ellas, como la creatividad, investigación personal, planificación metódica y toma de decisiones, asunción de riesgos y reajustes en el proceso, resistencia al fracaso, trabajo cooperativo, entre otras.

Proyecto específico para Educación Plástica y Visual en 3º de ESO bilingüe

Descripción: Realización de un cartel o spot publicitario, relacionados con algún aspecto relacionado con la vida real, preferentemente con el contexto sociocultural actual, con el objetivo fundamental de concienciar al público sobre una problemática que afecte a la realidad contemporánea (el pasado curso, se utilizó como concepto básico, la celebración del Año Internacional de la Cooperación en la Esfera del Agua. ONU).

Incluirá las siguientes actividades, debidamente temporalizadas (se estima conveniente el 2º trimestre del curso escolar):

1. Presentación. El alumno recibirá material escrito, en lengua inglesa, que deberá trabajar, tanto en clase como en casa, al objeto de familiarizarse con el tema propuesto. El alumno asistirá a una o varias proyecciones de documentos visuales o audiovisuales, en versión original inglesa: carteles, anuncios insertos en prensa, spots publicitarios, que utilicen de alguna forma, el tema objeto de estudio.
2. Puesta en común y debate. El grupo de alumnos deberá comentar las imágenes seleccionadas por el profesor, aportando su visión o crítica personal. El alumno responderá a preguntas del profesor o de sus compañeros, acerca de cada imagen proyectada. El profesor dirigirá un debate grupal si se estima oportuno.
3. Creación de un producto visual (cartel, anuncio impreso) o audiovisual (spot publicitario), basado en criterios de absoluta creatividad. El alumno

recibirá un *briefing* o informe técnico escrito, de carácter obligatorio, al respecto. El proyecto personal se realizará según concepto original, respetando dicho informe técnico, dejando a criterio del alumno la elección de materiales y técnicas gráfico plásticas o digitales (software informático). El alumno aportará su proyecto definitivo, en soporte y dimensiones estandarizadas (DIN A3 máximo para obra en papel o similar: cartel o anuncio, o en soporte digital. Si se realiza spot publicitario, se establecerá una duración máxima de 20 segundos). El alumno deberá incluir anexo con bocetos previos que desarrollen su idea original (soporte papel o archivo digital). Su proyecto incluirá, asimismo, ensayo o discurso escrito en lengua inglesa, que incluirá necesariamente los siguientes apartados: Idea o concepto. Proceso. Técnicas y materiales empleados. Autoevaluación o autocrítica. El profesor supervisará el trabajo del alumno, para reorientar la marcha o ejecución del mismo. Igualmente, el profesor deberá dar su visto bueno al diseño previo, antes de su realización final (proyecto original).

4. Presentación/Exposición al público. El alumno expondrá su proyecto personal, siguiendo el guion o discurso que él mismo ha elaborado. Hablará de su proyecto en lengua inglesa, y será asistido, si se estima oportuno, por el profesor (No contamos con auxiliar de conversación en 3ºESO).
5. Debate/Puesta en común. El alumno se someterá a las preguntas de sus compañeros y del profesor una vez finalizada su presentación. Los trabajos seleccionados se publicarán en la revista digital del Centro.

Objetivos específicos que se pretenden conseguir

- Fomentar la inventiva y la generación de ideas, la presentación de juicios personales y la valoración de la autocrítica y la crítica de sus compañeros.
- Desarrollar la creatividad, la imaginación, la asunción de riesgos, la superación de estereotipos, la flexibilidad, el control del proceso creativo y la evaluación final o control de calidad.
- Valorar la autocrítica y el esfuerzo personal como acciones generadoras de éxito.
- Establecer dinámicas de grupo a partir de las cuales enriquecer las ideas o realizaciones individuales.
- Considerar la crítica y la autocrítica como elementos de avance en la consecución de metas.

Competencias básicas a desarrollar

- Competencia artística y cultural.
- Competencia en aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal.
- Competencia en comunicación lingüística en inglés.

-Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

Seguimiento y evaluación del proyecto

Se supervisarán las distintas actividades de las cuales consta el proyecto, priorizando la autoevaluación del alumno en todo el proceso.

Se evaluará la adquisición, por parte del alumno, de las competencias básicas antes enumeradas, y especialmente, capacidades relacionadas con ellas, como la creatividad, investigación personal, planificación metódica y toma de decisiones, asunción de riesgos y reajustes en el proceso, resistencia al fracaso, trabajo cooperativo, entre otras.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, BILINGÜE

En relación con la existencia de alumnos con necesidades educativas especiales:

Se observará la evolución del alumno durante el primer trimestre del curso académico, y se decidirá posteriormente, si es necesaria la aplicación de una adaptación curricular significativa individualizada. En todo caso, se trabajarán los contenidos mínimos marcados con carácter general en la Programación Didáctica del Dpto. de Artes Plásticas, recurriéndose a adaptación curricular significativa en casos concretos.

ASPECTOS ESPECÍFICOS REFERIDOS A LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, BILINGÜE PARA 1º DE ESO

El objetivo general de la asignatura es habituar a los alumnos a recibir indistintamente instrucciones en inglés y en castellano, de modo que lentamente, y a lo largo del curso, vayan siendo capaces de explicar sus trabajos tanto en inglés como en su lengua materna.

Otro objetivo fundamental, es el de habituar el oído de estos alumnos a otra lengua distinta a la suya. Por otra parte, es necesario hacer constar que el uso del inglés en alumnos de 1º de la ESO, que además no proceden necesariamente de colegios bilingües de primaria, retrasan, de alguna manera, el normal desarrollo del currículo propio de la asignatura, por lo que será necesario

hacer algún tipo de adaptación, no tanto en los contenidos como en la metodología.

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta la mayor dificultad que para los alumnos supone el estudiar la materia, utilizando para ello en un alto porcentaje otra lengua distinta de la suya habitual, el Departamento ha decidido dar las explicaciones de mayor dificultad en español, aunque en todo caso siempre habrá referencias y vocabulario específico en inglés.

En cada tema, al principio, se dará un Keywords (léxico esencial) en el que se dará el vocabulario imprescindible para poder entender las explicaciones. Este vocabulario no se traducirá, sino que se hará entender de la mejor manera posible (imágenes, gestos, acciones). En caso de ser algún concepto demasiado abstracto para el nivel de 1º de ESO, se dispondrá de un diccionario que ellos podrán consultar.

Además del keywords, se dará un Main Topics (pequeño guion con las ideas clave) en el que, de manera clara, breve y concisa, se explicará lo que se va a ver en ese tema.

Asimismo, al contar con un auxiliar de conversación, este departamento didáctico irá preparando diferentes actividades relacionadas con los temas que se van viendo, a fin de que el auxiliar cuente con información suficiente para poder preparar las dinámicas de clase, si se considera oportuno.

En cuanto a los contenidos que se van a ver en inglés en cada unidad didáctica, éstos están reflejados con toda claridad en el proyecto bilingüe del Centro.

Dado que el curso escolar está compuesto por tres evaluaciones, en cada una de ellas se trabajarán dos unidades didácticas en inglés, pudiéndose alterar dicho orden.

Aquellos otros contenidos del área, relativos al lenguaje técnico y geométrico, dado su carácter árido, se impartirán en castellano, siguiendo el currículo marcado con carácter general para el nivel de 1º de ESO.

RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS A IMPARTIR SÓLO EN INGLÉS. **EPVA 1º ESO DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR TRIMESTRES**

1ª Evaluación

- 1.-Lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual.
- 2.-Herramientas básicas de las técnicas gráfico plásticas.

2ª evaluación

- 3.-Texturas y color. Aspectos básicos. Aplicaciones.
- 4.-Organización del espacio visual. Principios elementales de composición. Aplicaciones.

3ª Evaluación

- 5.-Formas y patrones básicos en el diseño.
- 6.-Espacio y volumen. Aplicaciones.

En cada tema habrá una presentación, en la que se introducirán los conceptos, paso a paso, incluyendo ejemplos (en su mayoría realizados por alumnos de su nivel en años anteriores), a fin de clarificar lo que se espera de ellos.

Además de los ejemplos realizados por otros alumnos de su mismo nivel, se mostrarán imágenes, a fin de ilustrar los conceptos que se van a aprender.

APRENDIZAJE. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Inmediatamente después de la presentación se propondrán los ejercicios y actividades necesarios para adquirir las habilidades requeridas para esa parte del temario que se ha presentado.

A lo largo del desarrollo de la asignatura y durante todo el curso escolar, a los alumnos se les dará información y se propondrán pequeños trabajos relacionados con distintos movimientos de arte, tanto históricos o contemporáneos.

El seguimiento, la valoración, los instrumentos de evaluación, así como los criterios de calificación son los ordinarios para este curso y nivel, dejando claro que en ningún momento se van a perder de vista, los Objetivos de Educación Plástica y Visual correspondientes a 1º de ESO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aparecen reflejados en la Programación Didáctica del departamento, con carácter general, teniéndose en cuenta lo establecido en la legislación educativa en lo referente a la impartición de materias no lingüísticas: 50% de los contenidos curriculares evaluables en inglés y 50% en castellano, dedicando una especial atención a la adquisición de las competencias

básicas, dentro del ámbito bilingüe, más arriba explicitadas, con carácter general, para 1º y 3º ESO.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

En lo referente a los procedimientos e instrumentos para la evaluación, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

Observación diaria del alumno en clase, realización de tareas individuales y en grupo: conversación en inglés con grupo de iguales, realización de preguntas y respuestas en inglés, tanto al profesor como al auxiliar, exposición oral, con carácter individual, de un tema previamente preparado por el alumno, etc.

Se realizarán pruebas escritas, en donde los aspectos relacionados con los trazados de carácter geométrico (práctico), se combinarán con los aspectos relativos a los lenguajes visuales (teóricos), acotándose el uso del idioma inglés a estos últimos, con un carácter progresivo, a lo largo del curso académico, hasta llegar al 50% de contenidos evaluables en el idioma de la sección bilingüe, tope marcado por la normativa vigente.

ASPECTOS ESPECÍFICOS REFERIDOS A LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, BILINGÜE PARA 3º DE ESO

Para estos alumnos será el tercer año utilizando el inglés en materias bilingües, lo cual aparentemente implica una mayor facilidad a la hora de dar y recibir las clases en ese idioma.

Sin embargo, queremos hacer constar que la materia de este año (EPV 3º ESO) posee por sí misma un alto grado de dificultad, si a esto añadimos el uso del inglés en un alto porcentaje del programa, se entiende que la mayor facilidad por ser el tercer año de programa bilingüe es sólo eso, aparente.

Por todo ello, el Departamento de Dibujo ha decidido dar las explicaciones de mayor dificultad en español, aunque en todo caso siempre habrá referencias y vocabulario relativo en inglés.

METODOLOGÍA

Al principio de cada unidad didáctica, se proporcionará un Keywords, al igual que en EPV 1º de ESO, en el que se observará el léxico imprescindible para poder entender las explicaciones pertinentes.

Este vocabulario no se traducirá. El profesor y/o el auxiliar de conversación aclararán los conceptos, utilizando el inglés.

Además del keywords, se dará un Main Topics (guion básico), en el que, de manera clara, breve y concisa, se explicará lo que se va a ver en ese tema. Por otra parte, al no contar con un auxiliar de conversación, durante el presente curso escolar, será el profesor del área el encargado de proporcionar las distintas explicaciones en inglés, preparando diferentes actividades y guiones, relacionados con los distintos temas que se vayan viendo a lo largo de cada trimestre. Dado que el curso académico está compuesto por tres evaluaciones, en cada una de ellas se trabajarán dos unidades didácticas en inglés, pudiéndose alterar su orden, si fuera necesario.

Aquellos otros contenidos, relativos al lenguaje técnico y geométrico, dado su carácter árido, se impartirán en castellano.

RELACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS A IMPARTIR SÓLO EN INGLÉS. **EPVA 3º ESO DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR TRIMESTRES**

1ª Evaluación

- 1.-Lenguajes visuales. Percepción e ilusiones ópticas. Análisis de imágenes. Aplicaciones a las artes visuales y al mundo del diseño publicitario.
- 2.-Signos, formas y texturas. Las texturas en el arte.

2ª evaluación

- 3.-Color. Aspectos científicos. Color luz y color pigmento. Estructura y comportamiento del color. Psicología del color. Valor expresivo y simbólico. Usos del color.
- 4.-Organización del espacio visual. Principios elementales de composición.

3ª Evaluación

- 5.-Proporción y antropometría. Significado del concepto de proporcionalidad en el arte a lo largo de la historia.
- 6.-Espacio y volumen. Tipos de proyecciones. Representación del espacio en los distintos períodos artísticos.

En cada tema habrá una presentación, en la que se introducirán los conceptos, paso a paso, incluyendo ejemplos (en su mayoría realizados por alumnos de su nivel en años anteriores) a fin de clarificar lo que se espera de ellos.

Además de los ejemplos realizados por otros alumnos de su nivel, siempre se mostrarán imágenes seleccionadas por el profesor, a fin de ilustrar los conceptos que se van a aprender, así como suscitar debates, de manera que se potencie el uso del inglés por parte de los alumnos.

APRENDIZAJE. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Inmediatamente después de la presentación se propondrán los ejercicios y actividades necesarios para adquirir las habilidades requeridas para esa parte del temario que se ha presentado previamente. A lo largo del desarrollo del curso académico, los alumnos de 3º de ESO recibirán información adecuada en inglés, sobre proyectos que habrán de realizar, que estén relacionados con distintos aspectos del lenguaje visual, con especial implicación en el mundo contemporáneo: publicidad, diseño gráfico, cine, etc. El seguimiento, la valoración y los criterios de calificación son los ordinarios para este curso y nivel, dejando claro que en ningún momento se van a perder de vista, los Objetivos de Educación Plástica y Visual para 3º de ESO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aparecen reflejados en la Programación Didáctica del Dpto. de Artes Plásticas, con carácter general, teniéndose en cuenta lo establecido en la legislación educativa en lo referente a la impartición de materias no lingüísticas: 50% de los contenidos curriculares evaluables en inglés y 50% en castellano, dedicando una especial atención a la adquisición de las competencias básicas, dentro del ámbito bilingüe, más arriba explicitadas, con carácter general, para 1º y 3º ESO.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

En lo referente a los procedimientos e instrumentos para la evaluación, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

Observación diaria del alumno en clase, realización de tareas individuales y en grupo: conversación en inglés con grupo de iguales, realización de preguntas y respuestas en inglés, exposición oral, con carácter individual, de un tema previamente preparado por el alumno, etc.

Se realizarán pruebas escritas, en donde los aspectos relacionados con los trazados de carácter geométrico (práctico), se combinarán con los aspectos relativos a los lenguajes visuales (teóricos), acotándose el uso del idioma inglés a estos últimos, con un carácter progresivo, a lo largo del curso académico, hasta llegar al 50% de contenidos evaluables en el idioma de la sección bilingüe, tope marcado por la normativa vigente.

RECURSOS METODOLÓGICOS Y MATERIALES A UTILIZAR

Textos y material curricular

No existe libro de texto oficial en inglés. Los alumnos disponen de libro de texto en castellano, con carácter obligatorio en este caso. El Dpto. de Artes Plásticas ha elaborado, por sus propios medios, a lo largo de estos cinco cursos académicos (éste es el sexto), las unidades didácticas que se van a impartir en el idioma de sección bilingüe (50% del total del currículo oficial de la asignatura), tomando como referencia distintas fuentes de información.

Material curricular impreso. Bibliografía básica utilizada.

-*LOOK! Drawing the Line in Art.*

Gillian Wolfe. Frances Lincoln Children's Books.

-*LOOK! Zoom in On Art!*

Gillian Wolfe. Frances Lincoln Children's Books.

-*Oxford Children's A to Z Art.*

Meryl & Malcolm Doney. Oxford University Press.

-*ISPY. An Alphabet in Art.*

Lucy Micklethwait. HarperCollins Children's Books.

-*SPY. Shapes in Art.*

Lucy Micklethwait. HarperCollins Children's Books.

-*I SPY. Colours in Art.*

Lucy Micklethwait. HarperCollins Children's Books.

-*The Art Book for Children. White Book.*

Texts by Amanda Renshaw & Gilda Williams Ruggi. Phaidon Press Limited.

-*ArtHistory for Dummies.*

Jesse Wilder, MA, MAT. Wiley Publishing, Inc.

-*Drawing for Dummies.*

Brenda Hoddinott. Wiley Publishing, Inc.

-*200 Projects to get you into Art School.*

Colston. A&C Black Publishers.

Valerie

- Art and Design. Complete Revision and Practice. GCSE Bitesize.*
Keith Winser. BBC.
- The Fundamentals of Illustration.*
Lawrence Zeegen Crush. AVA Publishing, SA.
- Colour Management. A comprehensive Guide for Graphic Designers.* John T. Drew & Sarah A. Meyer. RotoVision, SA.
- Logo Design Workbook. A hands-on Guide to Creating Logos.*
Sean Adams & Noreen Morioka with Terry Stone. Rockport Publishers, Inc.
- Digital Photography in Available Light. Essential Skills.*
Mark Galer. Elsevier Ltd.
- The Power of Limits. Proportional Harmonies in Nature, ArtArchitecture.*
György Doczi. Shambala Publications, Inc.
- Arts Education in Secondary Schools: Effects and Effectiveness.*
John Harland et al. The Arts Council of England.

Otros materiales curriculares. Materiales audiovisuales e informáticos

Serie de audiovisuales en versión original, sobre contenidos relacionados con el currículo oficial:

GreatArtists.

Seven Art Productions. (7 títulos).

-*The Genius of Design.*

BBC Two. (5 títulos).

-*The Genius of Photography.*

BBC Four. (5 títulos).

-*Understanding digital Photography.*

NIKON School. Cole and Company, Inc.

-*Design Rules: How to Use Light.*

BBC.

Serie de páginas web con material audiovisual aplicable al aula. Se trata, en este caso, tanto de material curricular como extracurricular: películas, clips de vídeo y fragmentos de programas de TV, en versión original:

-www.eslvideo.com

-www.english-behind-the-scenes.com

-www.teflclips.com

-www.youtube.com

Se relacionan a continuación, una serie de páginas web que suelen utilizarse, a la hora de recabar información relativa a los contenidos curriculares, mayoritariamente impresos:

-www.bogglesworldesl.com

-<http://kms.Kapalama.ksbe.edu/art/lessons>

-www.onestopclil.com
-ninaspain.blogspot.com -
[www.sehacesaber.org/profesores/bilingual learning/](http://www.sehacesaber.org/profesores/bilingual%20learning/)
-resource corner
-clipsforclil.blogspot.com

Medios audiovisuales disponibles en el Centro

Este departamento didáctico suele utilizar, con carácter no sistemático, aulas de ordenadores, provistas de proyector de audiovisuales, así como otras aulas que poseen pizarra digital.

Utilización de fichas, recortables, posters, etc.

Se dispone de material realizado por los alumnos y alumnas de la sección bilingüe, a lo largo de estos cursos, que sirve de ejemplo y motivación para la realización de nuevas actividades.

Durante este curso académico, se realizarán exposiciones de trabajos confeccionados por los grupos bilingües, tanto en el espacio del aula, como en el vestíbulo de entrada del Centro, sobre temas incluidos en el currículo.

Asimismo, Se realizarán otro tipo de exposiciones, a partir de imágenes y textos en inglés, extraídos de diferentes medios de comunicación, sobre diferentes aspectos de la cultura anglosajona, que servirán de base didáctica y se podrán complementar, si se estima oportuno en determinados casos, con trabajos originales procedentes de los propios alumnos y alumnas de la sección bilingüe: *A Cartoon for Halloween* (serie de viñetas acerca de Halloween), *Remembrance Day Artwork* (serie de carteles e inserciones publicitarias en medios impresos), *Holocaust Memorial Day* (serie de carteles, imágenes y textos), *Inspiring Words/Wordboner. Com* (serie de imágenes y textos), *Pop- Up Books* (serie de pequeños libros con páginas desplegadas, acompañados de textos en inglés, realizados por los alumnos y alumnas de los grupos bilingües)

E. EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º eso)

INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-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 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 interdisciplinariedad, 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 AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia 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

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

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

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 digital

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

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

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 la de la práctica en grupo, la de los proyectos colaborativos, la de la escucha activa, el diálogo y la reflexión de ideas.

Competencia emprendedora

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 expresión culturales

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 DE LA MATERIA

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 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

RELACIÓN DE LA ASIGNATURA EN LA ADQUISICIÓN DE AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

La Educación plástica, visual y audiovisual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto.

Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.

En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Expresión Artística se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

CONTENIDOS

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe

Los contenidos de Expresión Artística se estructuran en tres bloques, a saber:

A. Técnicas gráfico plásticas.

Este bloque reúne conceptos relacionados con los soportes y medios a utilizar, así como las diferentes técnicas en dibujo, pintura y estampación. Igualmente incluye aspectos de conocimiento sobre la pintura mural y el impacto medioambiental de los materiales y manifestaciones artísticas relacionadas con productos ecológicos, sostenibles e innovadores.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

El bloque incide en la narrativa de la imagen fija (analógica y digital) y en movimiento (guion y story-board), así como también en las técnicas, recursos y fases de creación. Desarrolla los principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Campos del diseño y publicidad con orientaciones hacia enfoques de sostenibilidad.

C. Patrimonio artístico y cultural.

Analiza la importancia del contexto social en la creación de la obra de arte y las funciones de la imagen en los diferentes estilos y manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. Estudia la aplicación del Dibujo Técnico en disciplinas como la arquitectura o el diseño.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Estas orientaciones se concretan para la materia Expresión Artística a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología se orientará a encaminar al alumnado para sea capaz de aplicar sus aprendizajes y conocimientos a los problemas que les van surgiendo a lo largo de su trayectoria educativa-artística.

Se priorizará en la comprensión de los contenidos mediante la reflexión, el debate y la práctica aplicada a tareas y/o proyectos reales, frente a un aprendizaje memorístico y mecánico.

En definitiva, los alumnos deberán ser capaces de aprender a adaptarse a diferentes tipos de situaciones y saber aplicar lo que conocen de cada una de ellas.

Cuando no tienen soluciones, deberán ser capaces de investigar para crear los aprendizajes necesarios que deben aplicar ante el nuevo reto.

La gestión de las emociones es un aspecto que ayudará al alumnado a conocerse y a saber cómo actuar o cómo no hacerlo en una situación concreta. Las orientaciones de matiz competencial le permitirán aprender de los fracasos y asimilar correctamente los éxitos. Madurar la autonomía y la resiliencia del alumno será un aspecto prioritario vinculado a la evaluación de sus fortalezas y debilidades mediante la motivación y el asertividad. Esta metodología deberá ser flexible y encaminada a atender la diversidad del alumnado y las necesidades que precise.

Posibilitar mediante nuestras prácticas que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje. La puesta en práctica de las metodologías activas como conjunto de métodos, técnicas y estrategias que ponen al alumno de cualquier nivel educativo en el centro del aprendizaje, fomentan el trabajo en equipo e incentivan el espíritu crítico, al mismo tiempo que se ponga en valor las estrategias expositivas e investigadoras.

Respecto a los agrupamientos y a la organización del espacio y el tiempo será importante planificar actividades que fomenten el trabajo individual y en grupo, según se considere, dando lugar a espacios flexibles de formación y aprendizaje (EFA), pudiendo considerarse también aquellos que no son aulas, donde el aprovechamiento de la

amplitud, la luminosidad y la interacción con personas y objetos sea un elemento de motivación e inspiración.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B.

A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Expresión Artística.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas de observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

El carácter procesual de la materia tiene que ser considerado como un aspecto a incluir en las consideraciones para la evaluación. Habrá que establecer, mediante la observación y otras herramientas de análisis, aquellos instrumentos de valoración para evaluar estos procesos intermedios, considerados de gran importancia, al igual que el resultado final. Al mismo tiempo, las pruebas orales, escritas y prácticas evaluarán los resultados intermedios y finales, optando por diferentes formatos, incluidos los digitales.

Se distinguen diferentes ámbitos para la evaluación valorando la participación del alumnado en esta. En la autoevaluación incide notablemente la participación crítica de la persona que realiza la evaluación sobre sí misma o sobre un proceso y/o resultado.

La coevaluación, entendida para referirse a la evaluación entre iguales, es decir suele limitarse a los procesos de evaluación entre alumnos, por lo tanto, también estará referida a tareas individuales y en grupo. Por último, reseñar la importancia de la evaluación compartida entendida como calificación dialogada, consecuencia lógica y coherente de un proceso de evaluación compartida.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas ligadas al ámbito educativo, dentro del contexto de centro se puede plantear la realización de una producción audiovisual que dé a conocer el centro escolar, su organización, los proyectos educativos y todos aquellos aspectos que definan su identidad.

En lo que se refiere al ámbito personal, se podrá crear una campaña dentro del contexto de respeto a la diversidad y pluralidad, diseñando una campaña publicitaria que aborde la problemática de los estereotipos que suponen discriminación sexual, social y racial; a través de la cartelería aplicando diferentes técnicas artísticas aprendidas.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de sensibilización sobre la conservación y protección del patrimonio artístico como legado histórico, se puede abordar la realización de la imagen corporativa de una asociación sin ánimo de lucro que trabaja para la preservación del patrimonio de Castilla y León.

En el ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo, se puede proponer crear una instalación artística que conjugue arte y naturaleza mediante objetos ecológicos y sostenibles. Su emplazamiento deberá implicar a administraciones públicas o empresa privadas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Esta serie de puntos que se describen a continuación, son los que el departamento entiende más adecuados para la valoración de los alumnos, entendiéndose que la responsabilidad, el interés y el trabajo de los mismos es condición indispensable para la consecución de los objetivos que se pretende valorar.

Observación directa

Se valorará la capacidad de trabajo, el espíritu participativo, el interés, la actitud en el trabajo en grupo y actitud en general

Pruebas escritas

Se valorarán los conocimientos adquiridos, la expresión escrita (también se corregirán visiblemente las faltas de ortografía en las que los alumnos incurran) y el dominio del lenguaje propio de la asignatura. Respecto a este apartado, venimos constatando el hecho o fenómeno cada vez más frecuente, de que hay alumnos que sistemáticamente faltan cuando hay examen (a los cuales hay que repetírselo). Estos alumnos, jugarían con ventaja con respecto a sus compañeros, tanto respecto del tiempo de preparación del examen como respecto al conocimiento del tipo de examen. Por tanto, creemos que las ausencias en este caso, sólo se entenderán como justificadas en aquellos casos de enfermedad o causas de fuerza mayor (visita médica urgente o inaplazable, accidentes, fallecimientos familiares etc.) de no ser así no se repetirá el examen.

Diálogo con los alumnos

Recogiendo datos que permitan conocer la dinámica del grupo y del alumno en particular y observando las dificultades que se tienen, así como los progresos. Esto solo es posible cuando el/los alumnos presentan los ejercicios y siguen las directrices que el profesor da en sus clases.

Seguimiento de los trabajos

Mayoritariamente los trabajos prácticos se realizarán en clase y sólo en casos puntuales, se terminarán en casa. Esto, significa que el alumno deberá venir con el material necesario, propio de la asignatura y el que en su caso se necesite para un trabajo determinado.

Se recogerán periódicamente los trabajos realizados para clarificar las distintas capacidades y muy especialmente, para con las correcciones oportunas, optimizar el aprendizaje de los alumnos.

Dada la naturaleza fundamentalmente práctica de la asignatura, consideramos que las láminas que a lo largo de una evaluación se vayan trabajando deben estar todas presentadas y en el plazo fijado para ello; de modo que, si un alumno por alguna razón no puede entregarlas en dicha fecha, deberá presentar la debida justificación del retraso. Con ello, pretendemos evitar el creciente fenómeno de alumnos que presentan fuera de plazo, con el consiguiente agravio comparativo que supone de cara a sus compañeros y al caos que representa a la hora de corregir.

Por otra parte, para aprobar la evaluación, no será suficiente el tener todas las láminas presentadas; sino que éstas deberán estar bien trabajadas (dentro de las posibilidades de cada alumno) y en su mayoría superadas.

Asimismo, cuando falten por entregar tres trabajos o más (láminas) y dicha falta no esté claramente justificada (enfermedad, accidente etc.), tampoco será posible aprobar la evaluación

APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR DESDE LA MATERIA

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

La participación e interacción con otras materias, ampliará significativamente los procesos de trabajo dentro de esta relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

Esta interdisciplinaridad favorecerá en el alumnado una visión más amplia y global, dando a entender la necesidad de las vinculaciones entre diversos campos de conocimiento para obtener una visión de lo que le rodea más real y completa.

CURRÍCULO DE LA MATERIA

Competencias Específicas

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar

la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

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

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que 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, permitirán 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 transmitidos 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.

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del

público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis.

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El resultado de la evaluación será la nota media de todos los trabajos individuales y en grupo y de la consideración de todos los datos obtenidos con los distintos procedimientos de evaluación.

La calificación de cada trabajo se hará en función de la capacidad del alumno en desarrollar los contenidos propios de ese trabajo, así como de la creatividad, el trabajo, la lógica, la corrección en la expresión y en su caso, del trabajo en equipo.

Sin embargo, se establecerán ciertas diferencias entre 1º, 3º y 4º de la E.S.O.

El motivo de establecer esa ligera diferencia, en orden creciente de dificultad y exigencia, reside en la necesidad de facilitar la consecución de los objetivos de la asignatura a los alumnos de las primeras etapas de la E.S.O., ya que para el alumnado es una materia prácticamente

desconocida; tanto en lenguaje como en contenido, dado que la Plástica que se estudia en primaria poco o nada tiene que ver con el currículo diseñado para secundaria.

Tal y como se desprende del párrafo anterior, la calificación se elaborará según los siguientes porcentajes:

4º E.S.O.

El 50 % los exámenes y pruebas objetivas (1, 2 o 3 por cada trimestre); no entendiéndose por tales las láminas realizadas en clase en las que el alumno en todo momento recibe la ayuda y el consejo del profesor.

El 50 % la motivación, entendiéndose por tal lo que claramente se especifica en la ley, sin olvidar que la responsabilidad, el interés y el trabajo de los alumnos son básicos para que alcancen los mismos (objetivos), lo que traducido a la materia que nos ocupa sería: el trabajo en clase, traer el material necesario y presentar los trabajos en los plazos establecidos para cada uno.

Justificación de calificaciones en 4º ESO

Estimamos que en el caso de los alumnos de 3º y 4º de E.S.O. el peso en porcentaje de las pruebas objetivas puede ser aumentado hasta el 50% en detrimento del porcentaje de la motivación, puesto que, al ser chicos de más edad, están en mejores condiciones de afrontar las particularidades de la asignatura.

Aun así, en ningún caso debemos olvidar la enorme importancia que en esta materia y en esta etapa tiene el trabajo en clase; tal y como los porcentajes arriba establecidos lo reflejan.

TEMAS TRANSVERSALES

A. Estímulo a la lectura y expresión.

A lo largo del curso, como ya viene siendo habitual, se propondrán ejercicios en los que deberán ilustrar, hacer un cómic, una portada, etc. de un determinado texto (Marianela, Decamerón, cuentos de Edgar Allan Poe, Lovecraft, etc.) Los textos serán escogidos con el asesoramiento del departamento de lengua y siempre teniendo en cuenta la edad de los alumnos que deberán trabajar con ellos.

En cada uno de estos ejercicios hay un cuestionario referido a los contenidos de la materia a que hacen referencia dichos ejercicios; sin la

contestación y presentación de los cuales no es posible aprobar el ejercicio práctico.

Por otra parte, suele ser habitual, sobre todo en 3º y 4º (por edad y contenidos), pedir un trabajo escrito por trimestre, sobre movimientos artísticos relacionados con los contenidos vistos en ese período.

En 1º ESO, también se pide algún trabajo de esas características, pero mucho menos exhaustivo y con menor frecuencia.

NOTA: Todos estos trabajos deben ser presentados de puño y letra, para fomentar la correcta expresión escrita, tanto ortográfica como sintáctica (evitando así el corta y pega que los medios digitales ofrecen) En la valoración de estos trabajos, la corrección de la expresión escrita, así como la presentación gráfica, serán una parte muy importante de la nota

B. Educación moral y cívica.

Se potenciarán las actividades de grupo, tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás. Se fomentarán actitudes de respeto y conservación del entorno próximo al alumno.

C. Igualdad de sexos.

Huelga decir (y casi ofende el aún tener que hacerlo) que se valorarán por igual las aportaciones de alumnos y alumnas. Se analizarán críticamente aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje de la imagen (fundamentalmente en publicidad). Se fomentará la cooperación entre alumnos y alumnas en la realización de trabajos.

D. Educación del consumidor.

Se potenciará la actitud crítica ante los mensajes publicitarios y su intencionalidad de crear necesidades de consumo.

En relación con el consumo relacionado con el ocio, la Educación Plástica y Visual y Audiovisual ofrece a los alumnos excelentes oportunidades para orientar a los alumnos sobre diferentes actividades (pintura, cine, teatro, etc.) que contribuyen al desarrollo de la capacidad creativa y a la vez, pueden llevar a cabo en su tiempo libre.

E. Educación ambiental.

Se prestará atención a contenidos relacionados con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que se dispone, experimentando con materiales de desecho.

Se fomentarán pautas de comportamiento dirigidas al respeto del medio ambiente y a dotar a los alumnos de los recursos que les permitan valorar

las obras visuales creadas en relación con el ambiente, como el ambiente mismo sobre el que el hombre haya intervenido (arquitectura, urbanismo, ornamentos, etc.)

F. Educación para la paz.

Se creará un clima de cooperación entre los alumnos/as y de respeto de opiniones, creencias, géneros, etc. distintas de la propia, además de potenciar una actitud abierta ante soluciones creativas de distinto tipo.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En 4º E.S.O. se seguirán, en la medida de lo posible, los libros correspondientes al curso, de la Editorial SM (Revuela).

-En algunos casos se recurre a fotocopias, que se entregarán personalmente a los alumnos/as, sobre todo a los que tienen ciertas necesidades económicas.

Hay que tener en cuenta que todos los alumnos/as deberían venir provistos de su material personal, necesario para clase, y que en la mayoría de los casos no traen, casi siempre, en grupos no bilingües (por lo que el profesor les dejará, en la medida de lo posible, material propio del departamento)

-Presentaciones en soporte digital

-Material gráfico de otros años, como ejemplo, para futuros trabajos

-Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

-Material reciclado de otros años.

-Material encontrado o rescatado de contenedores, obras, etc.

PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN (MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN).

1. En las etapas de educación primaria y educación secundaria obligatoria, de acuerdo con lo previsto en el artículo 20.6 del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre y en el artículo 22.6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, respectivamente, cuando un alumno no promocioe, el equipo docente que le atiende diseñará y aplicará un plan específico de

refuerzo, en base a un informe elaborado por el equipo docente que le atendió el curso anterior.

2. En la etapa de educación primaria, y de acuerdo con lo previsto en el artículo 20.6 del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, cuando un alumno promocione sin haber adquirido los aprendizajes esperados, el equipo docente que le atiende diseñará y aplicará un plan de recuperación de dichos aprendizajes, en base a un informe elaborado por el equipo docente del curso anterior.

3. En la etapa de educación secundaria obligatoria, y de acuerdo con lo establecido en el artículo 22.7 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, cuando un alumno promocione sin haber superado todas las materias o ámbitos, el profesorado que le atiende diseñará y aplicará un plan de recuperación de cada materia y ámbito no superado, en base a un informe elaborado por el equipo docente que le atendió el curso anterior.

4. En la elaboración de estos planes, se tendrá en cuenta que las condiciones curriculares se adapten a las necesidades de dicho alumno y estén orientadas a la superación de las dificultades detectadas, así como al avance y profundización de los aprendizajes ya adquiridos.

5. Los planes a los que se refiere este apartado formarán parte de las programaciones didácticas, así como de la Programación General Anual del centro, y serán elaborados de acuerdo con los modelos recogidos en los anexos de la Instrucción de 22 de febrero de 2023, de la Secretaría General, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, así como los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2022-2023.

PLAN ESPECÍFICO DE RECUPERACIÓN

PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONA SIN HABER SUPERADO TODAS LAS MATERIAS

INFORMACIÓN GENERAL:

DATOS DEL ALUMNO			
Apellidos:		Nombre:	Fecha Nacimiento:
Teléfono:	Tutores legales:	Curso:202__/202__	Tutor/a:
TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO			
CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)			
CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERA INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA			
NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO			
OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR			
MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN			

--

SEGUIMIENTO DEL PLAN

INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN:

PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__	MATERIA:
(Criterios de evaluación y contenidos, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado...)	

PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y APOYO

PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA

INFORMACIÓN GENERAL:

DATOS DEL ALUMNO			
Apellidos:		Nombre:	Fecha Nacimiento:
Teléfono:	Tutores legales:	Curso:202__/202__	Tutor/a:

TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)

CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERAN INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA

NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO

OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR

MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO

--

SEGUIMIENTO DEL PLAN

INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO:

PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__	MATERIA:
(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...)	

6. La atención a la diferencia de capacidades, intereses y necesidades que se dan entre los alumnos se aborda en los siguientes aspectos:

A. En los contenidos.

Separamos los contenidos en básicos y complementarios, lo que nos permite establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga

necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de contenidos.

B. En las estrategias didácticas.

- Se establecen actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas vías de aprendizaje y con distintos grados de dificultad.
- Se utilizarán materiales didácticos diversos.
- Se harán distintas formas de agrupamiento de alumnos combinando el trabajo individual con agrupamientos que faciliten la ayuda entre unos alumnos y otros que tienen más dificultades.

C. En la evaluación

- Se establecen unos procedimientos de evaluación inicial (consistente en una serie de preguntas y ejercicios individuales) que permiten conocer la situación de partida de cada alumno y detectar las diferencias entre unos y otros.
- Las actividades de evaluación serán variadas, con distinto grado de dificultad. La interpretación y aplicación de los criterios de evaluación se hará (en la medida de lo posible) individualmente y no por comparación con el resto de los compañeros.

AJUSTES DE LA PROGRAMACIÓN A LOS RESULTADOS OBTENIDOS

La programación didáctica, por imperativo legal, debe ajustarse a los contenidos que la consejería de educación (en este caso Castilla y León) establece para los distintos cursos y etapas.

A los departamentos, nos compete hacer dichas programaciones lo más ajustadas posible, es decir adaptar los contenidos al nivel más adecuado teniendo en cuenta la edad, curso y madurez intelectual del alumnado (de hecho, a veces aparecen cosas que no son viables a la edad a la que se supone que van dirigidas).

Una vez hecha esa adecuación, se señalan unos contenidos mínimos que aparecen reflejados en la programación didáctica; pero es verdad que el aula es un entorno heterogéneo y se pueden dar varios supuestos para los cuales es necesario poder dar una respuesta adecuada:

- 1.- Grupo en el que la mayoría de los alumnos, a pesar de trabajar y de presentar sus trabajos, no logran aprobar la materia (caso altamente

improbable) se pasaría a una programación de mínimos, señalados en esta misma programación.

2.-Grupo en el que un número significativo de alumnos no trabaja (no tiene buena disposición para intentarlo, hay absentistas etc.) y en el que hay un reducido número de alumnos con interés y buena capacidad de trabajo y sin mayores dificultades para superar la asignatura (caso más frecuente del que sería deseable), la programación se mantendrá en los términos que se presenta al inicio del curso; dado que cualquier alteración de la misma en el sentido de adaptación significativa de aula, entendemos que perjudicaría gravemente los intereses y derechos de los alumnos que muestran ganas de aprender y de trabajar, amén de ser, con toda probabilidad, poco eficaz y muy voluntarista , por nuestra parte, una reducción del nivel ordinario a uno de mínimos .

3.- Grupo en el que la mayoría de los alumnos tiene un número alto de asignaturas pendientes y lógicamente está falto de interés y de competencia etc.

En ese caso, se tratarían de dar los contenidos mínimos de la asignatura desde una metodología que sea en un 99% práctica, reduciendo la parte teórica a la mínima expresión.

Por otra parte, también se tratará de acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos (si los hubiere) de estos alumnos.

Por último, en todo grupo se hará lo que siempre se ha venido haciendo; es decir, adaptarse, dentro de lo posible, a las características del grupo.

F. PROGRAMACIÓN 4º ESO

CONTENIDOS.

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 culturales y sociales 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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

La distribución de los contenidos puede variar dependiendo de distintos factores, como pueden ser: el tiempo, los materiales (en algunos casos demasiado caros), la motivación del alumnado, las necesidades del centro en función de las actividades propuestas, las características socio-económicas del alumnado, las actividades extraescolares, etc.

Los tiempos serán flexibles en función de las actividades que se vayan realizando.

Con los contenidos arriba expuestos, se intentarán elaborar una serie de situaciones de aprendizaje que podrían ser las siguientes:

1. Las formas en la naturaleza
2. Aspectos plásticos de la figura humana
3. Sistemas de representación
4. Diseño y comunicación
5. Campos del diseño
6. El lenguaje audiovisual
7. El lenguaje multimedia

Dichas situaciones de aprendizaje se pueden repartir de la siguiente manera:

- 1, 2, 3, en el 1º trimestre
- 4, 5, en el 2º trimestre
- 6, 7, en el 3º trimestre

OBJETIVOS.

- 1.-Conocer e interpretar críticamente los distintos tipos de formas e imágenes que se producen en la actualidad.
- 2.-Conocer y apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético
- 3.-Expresarse con actitud creativa, utilizando correctamente los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico.
- 4.-Conocer y comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 5.-Respetar y conocer otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio, elaborando juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía.
- 6.-Participar en actividades de grupo, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales.
- 7.-Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico; apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- 8.-Apreciar, analizar y conocer las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con distintas técnicas, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

9.-Planificar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes y revisar cada una de las fases.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4ºE.S.O.

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Expresión Artística se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

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).

1.2 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).

1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).

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).

2.2 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).

2.3 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).

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).

3.2 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).

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).

4.2 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).

4.3 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).

4.4 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).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS CON LOS QUE SE ASOCIAN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 4º ESO EXAR

Criterios de evaluación	Contenidos asociados	Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. - Efectos del gesto y del instrumento; cualidades plásticas y efectos visuales. <p>Bloque B. Lenguaje visual y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos básicos del lenguaje visual (punto, línea, plano, color, composición). - Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. - Imagen representativa vs. simbólica. <p>Bloque C. Patrimonio artístico y cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contexto histórico de producciones de distintas épocas y culturas. - Patrimonio artístico de Castilla y León: ejemplos destacados. - El arte como transmisor de valores y convicciones. 	<p>1.1.1 Reconoce elementos esenciales de obras de distintas épocas.</p> <p>1.1.2 Sitúa las obras en su contexto histórico y cultural.</p> <p>1.1.3 Explica con interés y respeto su proceso creativo y su resultado.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reinterpretación de una obra clásica en estilo contemporáneo. Ejemplo: un Velázquez en clave de cómic, un Goya en estética manga, etc. - Collage histórico-artístico "Pasado y presente" Combinar imágenes de una obra patrimonial con referencias actuales (revistas, fotografías, iconos culturales). - Cuaderno de bocetos comentados: Serie de 3–4 apuntes de estilos diferentes (románico, barroco, cubismo, arte urbano), con pequeñas anotaciones. - Línea del tiempo ilustrada: Cronología con 5–6 estilos artísticos representados mediante imágenes/dibujos propios. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición oral/visual sobre una obra o monumento

			<p>local (Castilla y León). Presentación breve (3–5 min) acompañada de un póster o diapositiva con imágenes propias/dibujadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Museo imaginario de aula: Cada alumno elige una obra de cualquier época/cultura, crea una ficha ilustrada (dibujo + breve texto), y entre todos se monta un mural/galería. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis guiado de una obra: identificar autor, época, contexto, elementos formales, valores transmitidos. - Comparación visual: relacionar una obra clásica con otra contemporánea. - Pregunta crítica: “¿Cómo cambia el significado de una obra si se expone en otro contexto cultural o en la actualidad?” <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas tradicionales y contemporáneas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas y húmedas, mixtas y alternativas. - Arte del reciclaje y consumo responsable como práctica crítica frente a hábitos de producción artística. <p>Bloque B. Lenguaje visual y narrativas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrativa de la imagen fija y secuenciada. - Cómic, viñeta crítica y fotomontaje como herramientas de reflexión. - Funciones sociales de la imagen: persuasiva, crítica, estética. <p>Bloque C. Patrimonio y evolución cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolución de referentes artísticos a lo largo de la historia. - Cambios en los gustos y hábitos de recepción del arte. - Reflexión crítica sobre estereotipos artísticos y culturales. 	<p>1.2.1 Identifica hábitos y gustos artísticos de distintas épocas.</p> <p>1.2.2 Analiza su evolución hasta el presente.</p> <p>1.2.3 Valora críticamente referentes artísticos en contexto histórico y actual.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Viñeta crítica “Arte ayer y hoy”. Dibujo secuencial donde se comparen dos maneras de entender una misma práctica. - Fotomontaje: Partir de una obra clásica (ej. una escultura griega o un cuadro barroco) y reconstruirla en clave contemporánea mediante recortes, impresiones o edición digital. - Cartel: Cartel comparativo que muestre cómo han cambiado los gustos en moda, música, arte o publicidad, resaltando la función estética/social. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fanzine colectivo: referentes personales (música, series, moda, arte...) y su comparación con referentes históricos. - Exposición en el centro/ instalación artística. - Cómic. - Collage. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas de análisis:

			<p>identificar cómo han cambiado los gustos artísticos entre dos épocas concretas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparativa crítica: explicar semejanzas y diferencias entre un referente histórico y uno actual en función de su contexto social. - Pregunta competencial: “¿Qué referentes culturales actuales crees que en el futuro serán patrimonio? Justifica tu respuesta.” <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno
<p>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 respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).</p>	<p>Bloque C. Patrimonio artístico y cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patrimonio de Castilla y León y de otras culturas. - Función del arte como comunicación y disfrute colectivo. - Importancia de la conservación y respeto por el legado histórico-cultural. - Divulgación del patrimonio: exposiciones, medios digitales, actividades escolares. <p>Bloque B. Lenguaje visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones sociales y comunicativas de la imagen. - Lenguaje visual aplicado a la conservación /divulgación del patrimonio. <p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de técnicas tradicionales y digitales para reinterpretar, reproducir o difundir obras patrimoniales. 	<p>1.3.1 Reconoce la importancia del patrimonio artístico.</p> <p>1.3.2 Analiza su función comunicativa y social.</p> <p>1.3.3 Participa en actividades de divulgación y conservación del patrimonio.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ilustración: (ej. una vidriera gótica, un mosaico romano, un arco mudéjar). - Diseño gráfico/cartel publicitario para invitar a visitar un monumento o museo local. - Collage. - Símbolos y pictogramas patrimoniales. Creación de iconos gráficos para representar elementos artísticos locales (ej. el acueducto de Segovia, una catedral, un castillo). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición colectiva “Mi patrimonio cercano”: Cada alumno elige un elemento de patrimonio artístico de su entorno, lo estudia y realiza una producción plástica (dibujo, maqueta, cartel digital). Exposición en el centro. - Campaña creativa “Cuida tu patrimonio” Diseño de eslóganes, carteles o vídeos cortos para concienciar sobre la conservación del patrimonio. - Maquetas o réplicas de obras patrimoniales. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de patrimonio artístico y cultural. - Ejemplos locales y universales: explicar qué función cumplen. - Pregunta crítica: “¿Qué pasaría si no se conservaran las obras patrimoniales?” - Identificación visual:

			<p>reconocer imágenes de patrimonio de Castilla y León y explicar su función comunicativa</p> <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>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).</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de dibujo y pintura secas (lápices, carboncillo, pastel, ceras...). - Técnicas húmedas (acuarela, témpera, acrílico, tinta, técnicas experimentales). - Técnicas mixtas y alternativas (collage, dripping, frottage, técnicas vanguardistas). - Técnicas básicas de creación de volúmenes: modelado en barro/papel maché, estructuras en cartón, instalaciones sencillas. - Arte del reciclaje y consumo responsable en el arte. 	<p>2.1.1 Explora técnicas y materiales con iniciativa.</p> <p>2.1.2 Experimenta con efectos y soportes diversos.</p> <p>2.1.3 Muestra confianza y creatividad en sus producciones.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración de técnicas secas: Ejercicios con lápices, carboncillo, sanguina y pastel para estudiar contrastes. - Exploración de técnicas húmedas: Acuarela libre (efectos de agua, sal, alcohol), témpera y tinta. - Lámina mixta “del caos al orden”: Crear una composición libre usando al menos 2 técnicas secas y 2 húmedas. - Frottage y collage expresivo: Incorporar texturas de objetos cotidianos en un collage artístico. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller de experimentación con reciclaje: Producción de un mural colectivo usando recortes, cartones, plásticos, objetos reciclados. - Escultura reciclada: Crear un volumen con materiales reciclados (ej. botellas, cartón, metal, telas). - Técnicas”: Cada alumno aporta una pequeña obra en una técnica distinta (seco, húmedo, mixto, reciclaje). Se monta en un panel conjunto como un muestrario de posibilidades expresivas. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de técnicas secas, húmedas y mixtas con ejemplos. - Identificación visual de técnicas aplicadas en imágenes de obras. - Pregunta competencial: “Si tuvieras que transmitir tristeza/alegría, ¿qué técnica usarías y por qué?” - Breve análisis de cómo una técnica influye en el resultado final de una obra. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación.

			<ul style="list-style-type: none"> - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas tradicionales y contemporáneas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de técnicas secas, húmedas, mixtas y experimentales en proyectos personales. - Comparación de resultados según el medio empleado. <p>Bloque B. Narrativa de la imagen fija y secuenciada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de soportes tradicionales y digitales para expresar una intención concreta. - Relación entre lenguaje visual y narración gráfica. <p>Bloque C. Procesos creativos y expresión personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y ejecución de una obra con un objetivo expresivo definido. - Selección consciente de herramientas y soportes según la intención artística. - Desarrollo de un estilo personal en la obra. 	<p>2.2.1 Planifica y ejecuta producciones gráficas con intención definida.</p> <p>2.2.2. Selecciona medios y soportes adecuados a su proyecto.</p> <p>2.2.3 Crea piezas originales que reflejan su estilo personal.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representar el mismo objeto (una silla, una botella, un árbol...) tres veces usando colores, trazos y técnicas distintas para expresar emociones opuestas (alegría, miedo, calma). - A partir de una fotografía, reinterpretarla con una técnica plástica. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición con defensa oral: producción personal acompañada de una breve explicación sobre intención, técnica elegida y soporte. - "Cartel protesta" Diseño cartel con mensaje social eligiendo técnica libre (rotuladores, collage, acuarela, digital). <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir "intención expresiva" y poner ejemplos. - Relacionar técnica → intención (ejemplo visual). - Identificación de técnicas aplicadas en distintas obras. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno
<p>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,</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas alternativas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación con técnicas poco habituales o innovadoras. - Exploración de materiales no convencionales: 	<p>2.3.1 Experimenta con técnicas nuevas o poco habituales.</p> <p>2.3.2 Manifiesta su estilo y preferencias individuales.</p> <p>2.3.3 Evalúa su propio proceso creativo y evolución.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autorretrato simbólico: Representarse con símbolos, colores y formas abstractas que expresen rasgos de identidad. - Collage de identidad:

<p>CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>reciclados, orgánicos, digitales.</p> <p>Bloque B. Identidad y expresión personal</p> <ul style="list-style-type: none"> - El arte como medio de autoconocimiento. - Innovación en el proceso creativo como reflejo de la singularidad. <p>Bloque C. Proceso artístico y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación del propio proceso de creación. - Valoración de la evolución personal en el trabajo gráfico-plástico. - Desarrollo de un estilo propio mediante la práctica. 		<p>Construcción de un collage con recortes y texturas que reflejen gustos, valores o aspiraciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración: Uso de un material poco convencional (café, arena, telas, hilo, objetos encontrados). <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario visual personal: cuaderno creativo donde recopilar dibujos, collages, frases y reflexiones visuales sobre uno mismo. - Escultura/volumen que represente un rasgo personal (ej. fuerza, fragilidad, alegría). <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión: “¿Qué técnicas reflejan mejor tu personalidad?” - Identificación de técnicas innovadoras en obras de arte contemporáneo. - Pregunta competencial: “Explica cómo un artista utiliza su estilo personal como identidad”. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>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 elementos discriminatorios. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).</p>	<p>Bloque B. Elementos y principios del lenguaje visual y audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de estereotipos y discriminación en medios. - Fotografía y narrativa audiovisual. - Análisis crítico de imágenes y vídeos. 	<p>3.1.1 Reconoce y analiza lenguajes visuales y audiovisuales.</p> <p>3.1.2 Explora medios y técnicas con iniciativa y creatividad.</p> <p>3.1.3 Identifica elementos discriminatorios y los rechaza.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Publicidad: Rediseñar un anuncio eliminando los estereotipos de género o sociales presentes. - Storyboard para un anuncio o corto. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spot de 30 segundos: Grabación (con móvil/tableta) de un anuncio o mensaje audiovisual con intención positiva (contra el bullying, cuidado del medio, respeto a la diversidad). - Collage. - Mural colaborativo. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno

<p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, incorporando tecnologías digitales con intención expresiva y seleccionando herramientas y medios adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).</p>	<p>Bloque B. Técnicas audiovisuales y digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storyboard, montaje y edición. - Proceso de creación y presentación final. - Recursos expresivos del lenguaje audiovisual. - Selección y uso de herramientas digitales. 	<p>3.2.1 Planifica y realiza producciones audiovisuales con intención clara.</p> <p>3.2.2 Selecciona y utiliza correctamente herramientas digitales.</p> <p>3.2.3 Colabora eficazmente en trabajos en grupo y evalúa el resultado.</p>	<p>Láminas:</p> <p>Storyboard: secuencia de viñetas con planos y ángulos distintos.</p> <p>Encuadres y planos: ejercicio comparativo: primer plano, plano general, picado, contrapicado (dibujado o con recortes).</p> <p>Tipografía y mensaje: cómo cambia el sentido de un título según estilo y color.</p> <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corto colaborativo: guion, grabación, edición y presentación. - Spot publicitario (30 segundos): anuncio sobre igualdad, respeto o sostenibilidad. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir “storyboard” y explicar su utilidad. - Identificar planos y encuadres. - Explicar fases de una producción audiovisual. - Citar al menos dos herramientas digitales de edición. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando técnicas y herramientas adecuadas según intención y público. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).</p>	<p>Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros y estilos artísticos como base para la creación de nuevas propuestas. <p>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación de proyectos artísticos según intención y público. <p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de técnicas gráfico-plásticas y audiovisuales a proyectos creativos. 	<p>4.1.1 Planifica las fases del proyecto creativo.</p> <p>4.1.2 Selecciona técnicas y herramientas adecuadas.</p> <p>4.1.3 Crea un producto artístico original y coherente con intención y público.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación visual del proyecto (esquema o storyboard a mano). - Cartel artístico para un público específico (ej. cartel infantil, cultural, social). - Variaciones técnicas de un mismo tema: una lámina en lápiz, otra en acuarela y otra en collage. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mural colectivo en el aula sobre un tema social. - Libro de artista grupal (cada alumno aporta una página con técnica distinta). - Instalación artística en el centro con materiales reciclados <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno

<p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, valorando críticamente el desarrollo, dificultades, progresos y logros. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).</p>	<p>Bloque A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración crítica del patrimonio y de las producciones propias como parte del proceso cultural. <p>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de la composición y presentación visual del producto final. <p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación y exposición de resultados. Reflexión sobre logros, dificultades y mejoras. 	<p>4.2.1 Expone claramente el proyecto y su desarrollo. 4.2.2 Evalúa dificultades y progresos personales y grupales. 4.2.3 Reconoce logros y áreas de mejora.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de un proyecto con texto explicativo y bocetos previos. - Hoja de autoevaluación ilustrada: representar con símbolos o viñetas los logros y obstáculos del proceso. - Portada artística para un portafolio con técnicas libres <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición colectiva con las obras finales del trimestre. - Portafolio artístico con el registro de procesos y resultados. - Presentación audiovisual de un proyecto con fotos y comentarios reflexivos. <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explica tres fases del proceso creativo y señala qué dificultades pueden aparecer en cada una. - Describe qué aspectos valorarías en una autoevaluación artística. - Caso práctico: analiza cómo mejorarías un cartel ya realizado. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno.
<p>4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).</p>	<p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo técnico en arte, diseño, arquitectura e ingeniería. - Aplicación correcta de sistemas de representación gráfica (proyecciones ortogonales, perspectivas). - Precisión y funcionalidad del dibujo técnico en proyectos creativos. - Integración del dibujo técnico en propuestas artísticas originales. 	<p>4.3.1 Aplica correctamente sistemas de representación gráfica. 4.3.2 Valora la precisión y funcionalidad del dibujo técnico en proyectos creativos. 4.3.3 Integra el dibujo técnico en propuestas artísticas originales.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecciones ortogonales de un objeto sencillo. - Perspectiva caballera/isométrica de un objeto cotidiano. - Escalas gráficas: reducción y ampliación. - Diseño modular geométrico con polígonos y simetrías. - Luz y sombra aplicada en volúmenes geométricos. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de un objeto útil (mueble, packaging, utensilio escolar). - Arquitectura fantástica: inventar un edificio con planta, alzado y perspectiva. - Maqueta geométrica construida a partir de planos previos. - Diseño de un espacio personal (su habitación o un aula ideal). - Vidrieras góticas con

			<p>geometría exacta y aplicación de color.</p> <p>Prueba escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de sistemas de representación (caballera, isométrica, ortogonal). - Ejercicio: representación de una pieza en planta y alzado. - Reflexión: importancia de la precisión en diseño y arquitectura. <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno
<p>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).</p>	<p>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relación entre los elementos visuales y las áreas creativas. - Aplicación de forma, color y composición en diseño, publicidad, arquitectura, artes gráficas. <p>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profesiones artísticas y creativas (artista, ilustrador, arquitecto, diseñador gráfico, fotógrafo, publicista, animador, etc.). - Oportunidades de desarrollo profesional y personal vinculadas al ámbito artístico y creativo. 	<p>4.4.1 Reconoce distintos perfiles profesionales en arte y creatividad.</p> <p>4.4.2 Analiza oportunidades de formación y desarrollo profesional.</p> <p>4.4.3 Valora su vinculación personal con posibles salidas profesionales.</p>	<p>Láminas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ficha de profesiones creativas: ilustrar y describir con un breve texto profesiones como diseñador gráfico, arquitecto, publicista, ilustrador, etc. - Diseño tarjeta de presentación: logotipo, nombre y símbolo de una profesión elegida. <p>Proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CV artista: investigar un artista (pintor, diseñador, escultor, ilustrador...) y elaborar una ficha tipo curriculum. - Diseño espacio de trabajo: estudio o taller de un profesional (arquitecto, artista, fotógrafo, diseñador). <p>Observación sistemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés y participación. - Uso responsable de materiales en los trabajos. - Actitud de respeto hacia el trabajo propio y ajeno

TÉCNICAS E 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 basadas en situaciones de aprendizajes y admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado. Se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- **De observación.**
 - Durante el proceso de realización de la actividad con el fin de corregir errores en el momento.
- **De desempeño**
 - Lámina.
 - Proyecto.
- **De rendimiento**
 - Prueba oral (Presentaciones orales de proyectos).
 - Prueba escrita.

Instrumentos de evaluación complementarios

Además de los anteriores, en determinadas actividades se podrán emplear instrumentos de evaluación adicionales, con el fin de enriquecer el proceso y favorecer la reflexión:

- **Rúbricas:** se aplicarán en algunos proyectos y láminas para valorar creatividad, uso de técnicas, presentación y reflexión crítica.
- **Autoevaluación y coevaluación:** el alumnado podrá reflexionar sobre su propio trabajo y el de sus compañeros, especialmente tras proyectos colectivos o exposiciones.
- **Portfolio o diario creativo:** en ciertas actividades se podrá solicitar la recopilación de bocetos, anotaciones y reflexiones que permitan evidenciar la evolución personal en el aprendizaje.

En relación con los momentos de la evaluación:

- La evaluación será continua sin perjuicio de la realización, a comienzo de curso, de una evaluación inicial.
- Las técnicas e instrumentos se aplicarán de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN – EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Ponderación equitativa de los criterios de evaluación oficiales (12 en total).

De acuerdo con la normativa LOMLOE y el currículo de Castilla y León, la materia de Expresión artística en 4º ESO cuenta con 12 criterios de evaluación. En esta programación se establece que todos los criterios tendrán el mismo valor en la calificación final, lo que asegura la coherencia normativa y la equidad en la valoración de los aprendizajes. Por tanto, cada criterio aporta un 8,33 % de la nota final.

En la siguiente tabla se establecen los criterios de calificación (o peso) de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %
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).	8,33
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).	8,33
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 respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).	8,33
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).	8,33
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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,33
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).	8,33
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 elementos discriminatorios. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).	8,33
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, incorporando tecnologías digitales con intención expresiva y seleccionando herramientas y medios adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).	8,33
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando técnicas y herramientas adecuadas según intención y público. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).	8,33
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, valorando críticamente el desarrollo, dificultades, progresos y logros. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).	8,33
4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).	8,33
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).	8,33

*En el caso de no poder evaluar algún criterio su peso se repartirá entre el resto de criterios.

- En cuanto a los instrumentos de evaluación cabe destacar:

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN
LÁMINAS	Actividades prácticas de aplicación obligatorias. Todas deben entregarse para aprobar. La prueba escrita se contabilizará como una lámina más.
PROYECTOS	Trabajos integradores que a veces sustituyen o amplían el trabajo con láminas. Su peso podrá redistribuirse si no se realizan en un curso determinado.
PRUEBA ESCRITA/ ORAL	Se considerará como una lámina más dentro del 60%. Cuando se realice contará como una de las entregas.
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	Registro del trabajo diario, participación, interés, cuidado del material y respeto por el proceso artístico y por el espacio de trabajo.

* Para superar la materia será requisito imprescindible entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso, dado que constituyen el eje fundamental de aprendizaje práctico. La no entrega de una o varias láminas supondrá la imposibilidad de alcanzar una evaluación positiva, independientemente del resto de calificaciones.

* En caso de que no se desarrolle algún proyectos o prueba escrita durante el curso, la ponderación asignada a estos instrumentos se redistribuirá proporcionalmente entre los restantes. De este modo se asegura un sistema flexible y coherente con la práctica docente.

RECUPERACIÓN – 4º ESO EXPRESIÓN ARTISTICA

- La **evaluación de la materia será continua**, por lo que el alumnado debe participar activamente y entregar la totalidad de las láminas propuestas durante el curso.
- **Condición imprescindible para aprobar:** se deben entregar **todas las láminas propuestas**.

En caso de recuperación:

1. Solo se permite **realizar una única prueba escrita** destinada a subir nota.
 2. La nota final de la recuperación se calculará **haciendo la media entre la calificación obtenida en la prueba escrita y las láminas entregadas.**
- **Importante:**
 1. Si un alumno **no ha entregado alguna o ninguna lámina**, aunque apruebe el examen escrito, **no podrá superar la materia** si la media final no alcanza el suficiente.
 2. Por tanto, **entregar las láminas sigue siendo imprescindible**, incluso para la recuperación.

CONTENIDOS MÍNIMOS, CRITERIOS DE PROMOCIÓN.

Se tomarán como criterios de promoción, los siguientes criterios de evaluación, que consideramos más importantes, y que pueden servir al alumno en cursos posteriores:

- Cambiar el significado de una imagen por medio de del color, teniendo en cuenta la capacidad expresiva, simbólica, y psicológica del color.
- Seleccionar el tipo de línea y textura y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas plásticas y visuales.
- Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza y del entorno determinando ejes, direcciones y proporciones.
- Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, y tener en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.
- Reconocer y utilizar recursos digitales y multimedia con funciones documentales y expresivas

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Presentaciones en soporte digital.

Material de la biblioteca del centro, libros, enciclopedias, revistas.

Fotocopias en color o blanco y negro.

Material gráfico de otros años, como ejemplo para futuros trabajos

Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

Materiales encontrados o reciclados de contenedores, basura, material sobrante de obra, etc.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE.

Los alumnos con la materia pendiente tendrán oportunidad de superar los contenidos del área mediante dos exámenes parciales (o también, entrega de láminas) que tendrán lugar el primero, en diciembre antes de la 1ª evaluación y el segundo, antes de la 2ª evaluación. En el caso de que los alumnos no superen la materia en estas dos pruebas, dispondrán de una tercera oportunidad en el mes de junio, en cuyo caso el examen será de toda la materia del nivel correspondiente. En todo caso los alumnos en esta situación podrán acudir al Departamento de dibujo, para consultar las dudas que puedan tener.

Por otra parte, existe un grupo de alumnos que optan por cursar la materia de nivel superior aun cuando tienen pendiente la de nivel inferior; en tal caso el responsable de la calificación será el profesor titular de la asignatura en ese curso y nivel, sin perjuicio de que el alumno pueda además presentarse a las pruebas antedichas de no lograr superar la materia por vía ordinaria en el curso que le corresponde.

G. BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO).

INTRODUCCIÓN

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 e 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.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de

la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Dibujo Técnico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario

propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

Competencia plurilingüe

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

Deberá utilizar con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, educativo y profesional.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

Competencia digital

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un 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.

Competencia personal, social y aprender a aprender

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y

fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia ciudadana

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia emprendedora

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia en conciencia y expresión culturales

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

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 la materia Dibujo Técnico, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia favorece el análisis de obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos.

En la segunda, se aborda la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana.

Dentro de la tercera competencia se busca desarrollar en el alumno la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica.

La cuarta, permite formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar.

Por último, la quinta competencia favorece la adquisición de las destrezas necesarias para investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

ESTRATEGIAS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

A. Utilizar en el lenguaje escrito y oral la terminología específica del dibujo técnico, con coherencia, claridad y precisión, para expresar y comprender informaciones, emociones, ideas y experiencias de distinto tipo.

B. Participar en coloquios y debates sobre diversos temas de interés (la simetría, la proporción, la proporción aurea, etc.) del dibujo técnico en general y de la Historia del Arte manifestando criterio y valoraciones personales fundadas en apreciaciones contrastadas y mostrando orden, claridad y dominio del lenguaje específico de la materia.

C. Realizar presentaciones orales, individuales o en pequeño grupo, de temas propuestos por el profesor, mostrando orden, claridad, precisión y dominio del lenguaje específico relacionado con el tema expuesto.

D. Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la oralidad, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión.

E. A partir de experiencias del alumno, desarrollar estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Dibujo Técnico se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

CONTENIDOS

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al

profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

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

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

Bloque A. Fundamentos geométricos, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

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

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

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

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Estas orientaciones se concretan para la materia Dibujo Técnico a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

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 al 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

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Dibujo Técnico.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. Prevalecerán los instrumentos que pertenezcan a técnicas observación y a técnicas de análisis del desempeño del alumnado, por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento que valoran lo que el alumno debe saber hacer después de un proceso determinado.

Las técnicas de observación basadas en la toma de registros por parte del docente recogen información del proceso, potenciando el uso de los instrumentos de dibujo técnico valorando la agilidad y la precisión, así como las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Las técnicas de análisis del desempeño se basan en la realización de actividades y tareas por parte del alumnado, posibilitando valorar con objetividad el proceso de aprendizaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

Entre las propuestas relacionadas con el ámbito educativo, dentro de un contexto de organización del espacio y cuidado del edificio, se puede planificar una situación que suponga rediseñar el aula mediante la realización de una perspectiva cónica para que cada alumno proponga una organización diferente favoreciendo el aprovechamiento del espacio,

convirtiendo el aula en un escenario de actuación flexible que favorezca la convivencia y la colaboración.

Entre las propuestas conectadas con el ámbito personal, en un contexto de desarrollo de la autonomía y el autoconocimiento, se puede diseñar una situación en la que el alumno elabore una infografía que recoja el conjunto de las disposiciones generales de la normalización, realizando una presentación ante los compañeros para posteriormente editarla en papel y colocarla en el aula a modo de poster.

En cuanto al ámbito social, estableciendo un contexto de conservación del patrimonio, se puede proponer una situación que implique el estudio de las principales formas geométricas (polígonos, tangencias, simetrías...) analizando el rosetón de la fachada de cualquier edificio emblemático de la comunidad, elaborando los dibujos necesarios para la correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

Entre las propuestas ligadas al ámbito profesional, en un contexto de trabajo en equipo se puede plantear una situación que implique la elaboración del diseño industrial de un objeto cotidiano (sacapuntas, memoria USB...), atendiendo a las siguientes condiciones: croquizado, planos de taller y la selección de la perspectiva más adecuada para su representación, diseñando y construyendo soluciones con distintos programas informáticos y colaborando con el departamento de tecnología para la impresión en 3D del producto final.

APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR DESDE LA MATERIA

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

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

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa.

CURRÍCULO DE LA MATERIA

Competencias Específicas

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, 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.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En cada una de las tres evaluaciones de 1º de Bachillerato, el alumno/a presentará una serie de láminas, trabajos y pruebas objetivas que serán puntuadas del 0 al 10. Todos los trabajos, láminas y pruebas valdrán por igual, por lo tanto, la nota media de todos ellos será la nota final de cada evaluación. El alumno/a aprobará con un 5 de media como mínimo.

Se tendrá en cuenta con un 10% la asistencia y disposición del alumno hacia la asignatura, en la nota final.

En 2º de Bachillerato, el alumno/a realizará 3 pruebas objetivas en la 1ª evaluación, 2 en la 2ª evaluación y 2 en la 3ª evaluación. La nota media de estas pruebas será la nota de cada evaluación.

El alumno/a aprobará con un 5 de media como mínimo. Se tendrá en cuenta con un 10% la asistencia y disposición del alumno/a hacia la asignatura, en la nota final.

NOTA

En Bachillerato, (como parte de una situación de aprendizaje por parte del alumno/a) los dibujos de las pruebas y trabajos se analizarán bajo una correcta definición de la geometría interna y externa, respetando la proporción y cuidando la limpieza y precisión en el trazado.

La potenciación del uso de herramientas como la escuadra, cartabón y compás, permite no solo el desarrollo de la destreza manual (tan denostada hoy en día) sino también la autonomía progresiva del alumno/a.

Todo lo anteriormente dicho se valorará en las pruebas y trabajos presentados por los alumnos/as, de manera positiva o negativa.

TEMAS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO

1. La comprensión lectora
2. La expresión oral y escrita
3. La comunicación audiovisual
4. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
5. El emprendimiento
6. La educación cívica y constitucional

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la comprensión oral, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión.

En cuanto a la Comunicación audiovisual, se desarrolla a través de la utilización de presentaciones de los temas relacionados con la materia, recurriendo a videos, diapositivas y presentaciones audiovisuales en la pizarra digital del aula.

Del mismo modo, las Tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso. En función de la disponibilidad del aula de informática, se planificarán sesiones de presentación y utilización básica de los programas más conocidos de diseño por ordenador.

La educación cívica y constitucional y la educación en valores son un referente permanente en las actividades de la materia y en las relaciones interpersonales, tanto entre los propios alumnos como en sus relaciones y comunicación con el profesor. Resultan de especial relevancia las acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.

La atención a la diferencia de capacidades, intereses y necesidades que se dan entre los alumnos se aborda en los siguientes aspectos:

1. En los contenidos.

Separamos los contenidos en básicos y complementarios, lo que nos permite establecer prioridades, distribuir el tiempo de acuerdo con ellas y

fijar unos mínimos para todos los alumnos sin que ello suponga necesariamente que el conjunto de ellos ha de lograr los mismos aprendizajes y en el mismo grado para todo tipo de contenidos.

2. En las estrategias didácticas.

--Se establecen actividades de aprendizaje variadas que permitan distintas vías de aprendizaje y con distintos grados de dificultad.

--Se utilizarán materiales didácticos diversos.

--Se harán distintas formas de agrupamiento de alumnos combinando el trabajo individual con agrupamientos que faciliten la ayuda entre unos alumnos y otros que tienen más dificultades.

3. En la evaluación

--Se establecen unos procedimientos de evaluación inicial que permiten conocer la situación de partida de cada alumno y detectar las diferencias entre unos y otros.

--Las actividades de evaluación serán variadas, con distinto grado de dificultad. La interpretación y aplicación de los criterios de evaluación se hará (en la medida de lo posible) individualmente y no por comparación con el resto de los compañeros.

H. PROGRAMACIÓN DIBUJOTÉCNICO I

CONTENIDOS

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 isométrica 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. Coquización. 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.

OBSERVACIONES:

Los contenidos teóricos se impartirán en función de la programación oficial recogida en la LOMLOE y en la legislación que la desarrolla. Los trabajos prácticos se realizarán en láminas apropiadas para el dibujo técnico

CONTENIDOS TEÓRICOS:

BLOQUE A: GEOMETRÍA

BLOQUE B: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

BLOQUE C: NORMALIZACIÓN

POSIBLES ACTIVIDADES PRÁCTICAS:

Láminas:

En 1º de bachillerato se realizarán las láminas seleccionadas por el profesor y los ejercicios o trabajos correspondientes dentro de éstas.

Proyectos:

Se realizarán utilizando papel de dibujo, papel milimetrado y papel vegetal.

Su finalidad es realizar actividades globalizadas en las que se utilicen conceptos diversos del dibujo técnico en un mismo trabajo práctico.

Se programan a lo largo del curso, en relación a los contenidos teóricos que se vayan avanzando.

Relación de posibles proyectos:

Proyecto arquitectónico:

Realización de los planos a escala 1:100 de una casa de una planta (planta y alzados) y perspectiva (isométrica o militar) de la misma.

Proyecto de diseño industrial:

Aplicación de tangencias y enlaces (diseño de piezas de ajedrez o de varios tipos de envase)

Proyecto de diseño decorativo:

Realización del diseño de una composición modular utilizando rectas y circunferencias. Tamaño A4

Proyecto de diseño gráfico:

Realización de un logotipo o rosetón utilizando formas geométricas. Tamaño A4

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

1ª Evaluación.

BLOQUE A, C

Trabajos a realizar

Selección de las láminas correspondientes

2ª Evaluación

BLOQUE B

Trabajos a realizar

Selección de las láminas correspondientes

3ª Evaluación

BLOQUE B, C

Trabajos a realizar

Selección de las láminas correspondientes

NOTA: En todo momento se intentará mantener la temporalización descrita, teniendo en cuenta un margen de variación producido por circunstancias de diversa índole, tales como las diferentes incidencias a lo largo de los trimestres (días festivos, huelgas, excursiones etc.) o la propia dinámica del grupo que en unos casos permitirá esa planificación y en otros la ralentizará.

OBJETIVOS

- 1.-Desarrollar las capacidades que permitan expresar con objetividad las soluciones gráficas ante problemas planteados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.
- 2.-Conocer los recursos, convenciones y normativa del Dibujo Técnico, para aplicarlos tanto a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos. Resolver problemas geométricos, formales y espaciales, habituales en el campo de la técnica y del arte.
- 3.-Valorar tanto la normalización como la utilización de recursos, códigos y convencionalismos gráficos, de necesaria utilidad para abstraer y simplificar la información que se tiene que transmitir con garantías de certeza, precisión y objetividad.
- 4.-Fomentar el método gráfico y el razonamiento lógico a través del Dibujo Técnico, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas, artísticas o del mundo del diseño industrial y arquitectónico.
- 5.-Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador.
- 6.-Fomentar la emulación crítica ante las mejoras que ofrecen las diversas técnicas gráficas y los medios informáticos en la representación.
- 7.-Fomentar la visión espacial y el control formal para poder representar formas, espacios y volúmenes tridimensionales sobre el plano; comprendiendo que para ello necesitamos conocer y dominar tanto los sistemas de representación cilíndricos, como el sistema cónico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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)

Competencia específica 2

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

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

2.3 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)

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)

3.2 Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)

3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)

3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

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)

3.6 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)

3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)

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)

4.2 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)

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

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)

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)

5.2 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)

RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

Bloque A 1 Geometría plana.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	A. Fundamentos geométricos <ul style="list-style-type: none"> ■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	Realiza trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado. Determina gráficamente los lugares geométricos indicados.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Realiza operaciones con segmentos.	
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.		Resuelve geométricamente operaciones aritméticas.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque A 2 Trazado de polígonos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	A. Fundamentos geométricos ■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ■ Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. ■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos	Actividades y láminas propuestas por el profesor
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	D. Sistemas CAD ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	Construye polígonos regulares mediante métodos generales	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Dibuja polígonos estrellados.	Lámina propuesta por el profesor
Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque A 3 Proporcionalidad, semejanza, equivalencia

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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.	A. Fundamentos geométricos <ul style="list-style-type: none"> ■ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. ■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ■ Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. ■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.	
			Dibuja figuras iguales, semejantes y proporcionales a una figura dada.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.		Conoce, aplica el concepto de escala.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.	
			Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.	
			Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Comprende la traslación y el giro de elementos.	Actividades y láminas propuestas por el profesor

<p>Competencia específica 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
---	--	--	--	--

Bloque A 4 Trazado de tangencias

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 1</p> <p>Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none">■ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.■ Tangencias básicas. Curvas técnicas.■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	<p>Dada una figura geométrica, sabe indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.</p> <p>Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.</p> <p>Sabe enlazar una serie de puntos y traza a partir de ellos un recorrido curvo continuo.</p> <p>A partir de los centros y puntos de tangencia, sabe reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p> <p>Actividades</p> <p>Lámina propuesta por el profesor.</p> <p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
<p>Competencia específica 2</p> <p>Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>			

<p>Competencia específica 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
---	--	--	--	--

Bloque A 5 Curvas técnicas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 1 Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. ■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. ■ Tangencias básicas. Curvas técnicas. 	<p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
<p>Competencia específica 2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. 	<p>Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices.</p>	
			<p>Reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>

Competencia específica 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 2D y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	
---	---	---	---	--

Bloque B 1 Sistema diédrico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	B.- Geometría proyectiva. <ul style="list-style-type: none"> ■ Fundamentos de la geometría proyectiva ■ Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. ■ Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. 	Representa puntos en sistema diédrico, y conoce sus distintas posiciones.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Representa rectas en sistema diédrico, conoce sus distintas posiciones.	Láminas propuestas por el profesor
			Representa planos en sistema diédrico, y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas incluidas en planos.	Láminas propuestas por el profesor
			Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección.	Láminas propuestas por el profesor
			Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprende los procesos para su realización gráfica	Láminas propuestas por el profesor
			Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano.	Láminas propuestas por el profesor
			Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos	Láminas propuestas por el profesor

			y recta y plano.	
			Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano.	Láminas propuestas por el profesor
<p>Competencia específica 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque B 2 Sistema de planos acotados

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Fundamentos de la geometría proyectiva ■ Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. 	Sabe trazar puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado.	Láminas propuestas por el profesor
			Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados.	Láminas propuestas por el profesor
			Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.	Láminas propuestas por el profesor

Competencia específica 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 2 y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	
--	--	--	---	--

Bloque B 3 Sistema axonométrico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.	3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	B.- Geometría proyectiva. <ul style="list-style-type: none"> ■ Fundamentos de la geometría proyectiva ■ Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta y plano. 	Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico	Láminas propuestas por el profesor
			Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.	Láminas propuestas por el profesor
			Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibuja las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.	Láminas propuestas por el profesor
			Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.	
			Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.	
			Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas	Láminas propuestas por el

			geométricas.	profesor
<p>Competencia específica 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas 	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque B 4 Sistema cónico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>B.- Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Fundamentos de la geometría proyectiva ■ Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. 	Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico. Determina planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección.	Láminas propuestas por el profesor
			Determina en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano.	Actividades
			Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.	
			Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una	

			pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.	
<p>Competencia específica 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque C 1 Normalización, croquización, escalas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>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.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ■ Formatos. Doblado de planos. ■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica 	Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas.	
			Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Sabe utilizar las líneas normalizadas.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Sabe escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo.	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			Aplica los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación.	

			Realiza croquis a mano alzada claros y completos	Actividades y láminas propuestas por el profesor a lo largo de todo el año.
Competencia específica 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 2 y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

Bloque C 2 Vistas, cortes, secciones

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos. <ul style="list-style-type: none"> ■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ■ Formatos. Doblado de planos. ■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología 	Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza	
			Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza	Actividades

		<p>industrial y arquitectónica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 	<p>Sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.</p>	<p>Actividades propuestas por el profesor.</p>
<p>Competencia específica 5.</p> <p>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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

Bloque C 3 Acotación

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p>Competencia específica 4.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, y CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>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.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. ■ Formatos. Doblado de planos. ■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. ■ Elección de vistas necesarias. Líneas 	<p>Mide, acota correctamente según normas UNE diferentes geometrías.</p>	<p>Actividades propuestas por el profesor.</p>
			<p>Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios.</p>	<p>Actividades propuestas</p>
			<p>Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>

		normalizadas. Acotación.		
Competencia específica 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 2 y 3D. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	D. Sistemas CAD <ul style="list-style-type: none"> ■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D. ■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. ■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. ■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 	Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.	

CONTENIDOS MÍNIMOS

1. Resolver trazados geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizado en las construcciones, así como su acabado y presentación.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
3. Conocer y utilizar los trazados fundamentales en el plano (especialmente, mediatriz, bisectriz, arco capaz, teorema de Thales)
4. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
5. Emplear las normas de acotación correctamente y saber acotar piezas sencillas
6. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano.
7. Realizar perspectivas axonométricas (en isométrica, caballera y perspectiva militar) de cuerpos definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzada y/o delineadas.
8. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación.
9. Culminar los

trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizado

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En 1º de Bachillerato. se seguirán unas fichas para completar (proporcionadas por el profesor) con las cuales se hará un cuaderno de canutillo- espiral individual a final de curso.

Presentaciones en soporte digital.

Fotocopias en color o blanco y negro A4 y A3.

Láminas de bloc A4 y A3.

Material gráfico de otros años, como ejemplo para futuros trabajos

Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

H.PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

CONTENIDOS.

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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

Toda la 1ª evaluación se dedicará a fundamentos geométricos. La 2ª evaluación se dedicará, casi en exclusiva, al sistema diédrico. En la 3ª evaluación, los contenidos de geometría proyectiva, normalización y documentación gráfica de proyectos.

NOTA: En todo momento se intentará mantener la temporalización descrita, teniendo en cuenta un margen de variación producido por circunstancias de diversa índole, tales como las diferentes incidencias a lo largo de los trimestres (días festivos, huelgas, excursiones etc.) o la propia dinámica del grupo que en unos casos permitirá esa planificación y en otros la ralentizará.

OBJETIVOS.

- 1.-Desarrollar las capacidades que permitan expresar con objetividad las soluciones gráficas ante problemas planteados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.
- 2.-Conocer los recursos, convenciones y normativa del Dibujo Técnico, - Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador.
- 3.-Valorar tanto la normalización como la utilización de recursos, códigos y convencionalismos gráficos, de necesaria utilidad para abstraer y simplificar la información que se tiene que transmitir con garantías de certeza, precisión y objetividad.

- 4.-Fomentar el método gráfico y el razonamiento lógico a través del Dibujo Técnico, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas, artísticas o del mundo del diseño industrial y arquitectónico.
- 5.-Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos de dibujo asistido por ordenador.
- 6.-Fomentar la emulación crítica ante las mejoras que ofrecen las diversas técnicas gráficas y los medios informáticos en la representación.
- 7.-Fomentar la visión espacial y el control formal para poder representar formas, espacios y volúmenes tridimensionales sobre el plano; comprendiendo que para ello necesitamos conocer y dominar tanto los sistemas de representación cilíndricos, como el sistema cónico para aplicarlos tanto a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos.
- 8.-Resolver problemas geométricos, formales y espaciales, habituales en el campo de la técnica y del arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, 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 STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)

Competencia específica 2

2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, CPSAA1.1)

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)

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

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)

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)

3.2 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)

3.3 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)

3.4 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)

3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.6 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)

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)

4.2 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)

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 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 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)

5.4 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)

5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D

RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

BLOQUE A, B: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

Contenidos	Criterios de evaluación	Indicadores de logro Competencias clave	Estándares de aprendizaje
<p>Resolución de problemas geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proporcionalidad. El rectángulo áureo -Aplicaciones. -Construcción de figuras planas equivalentes. -Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. -Aplicaciones. -Potencia de un punto respecto a una circunferencia. <p>Determinación y propiedades del eje radical y el centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. 	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Construir el arco capaz en aplicaciones prácticas. CMCT CCL - Distinguir las relaciones de proporcionalidad entre figuras y dibujar segmentos proporcionales. CMCT CCL - Definir la equivalencia entre formas poligonales y transformar gráficamente polígonos en otros equivalentes. CMCT CCL - Distinguir el concepto de potencia de un punto respecto de una circunferencia y trazar el eje radical y el centro radical de tres circunferencias CMCT CCL - Definir la inversión como transformación geométrica, identificar los elementos y figuras dobles y construir figuras inversas. CCL CMCT - Aplicar la potencia y la inversión en la resolución de problemas de tangencia. CCL CMCT - Usar los trazados de tangencias y enlaces para representar formas geométricas de estilo arquitectónico y/o mecánico. CD CEC CCL CMCT 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 proporcionalidad. • Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. • Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. • Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. • 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.
<p>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. - Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones 	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. El alumno será capaz de:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar el origen de las secciones cónicas y sus aplicaciones - Definir y clasificar las curvas cónicas, describir sus propiedades y determinar sus elementos principales. CCL CMCT - Construir la elipse, la parábola y la hipérbola. CCL CMCT - Resolver gráficamente problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. CCL CMCT - Aplicar las transformaciones homográficas en el trazado y obtención de curvas cónicas. CCL CMCT - Analizar los métodos gráficos empleados 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. • Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. • Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su

<p>Transformaciones geométricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. - Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones. 	<p>3.Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud de los trazados que proporciona su utilización.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de</p>	<p>para la rectificación de una circunferencia. CCL CMCT - Trazar curvas cíclicas y evolventes y reconocer sus aplicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir y describir la afinidad y la homología como transformaciones proyectivas homográficas, e identificar sus elementos. CCL CMCT - Resolver problemas geométricos y representar figuras mediante la aplicación de la afinidad y la homología plana. CCL CMCT 	<p>trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. • Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. • Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada
--	--	---	--

BLOQUE C: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Indicadores de logro Competencias clave	Estándares de aprendizaje
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: - Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. - Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. - Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. - Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. - Construcción de figuras planas. - Afinidad entre proyecciones. - Problema inverso al</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de</p>	<p>Proyectar en el plano una idea, figura, perspectiva, diseño u operación geométrica, usando la croquización. CCL CMCT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representar e identificar de forma normalizada puntos, rectas y planos en el sistema diédrico y determinar sus posiciones relativas en el espacio en relación a los planos de proyección. CCL CMCT - Resolver problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. CCL CMCT - Determinar los elementos de los abatimientos, cambios de plano y giros y analizar sus 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. • Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. • Determina la verdadera

abatimiento.		<p>aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtener la verdadera magnitud lineal y angular de un segmento, un ángulo o una superficie plana determinada mediante abatimientos, cambios de plano o giros. CCL CMCT - Representar las proyecciones diédricas de figuras definidas por sus magnitudes reales y contenidas en un plano determinado. - Identificar la relación de afinidad entre las proyecciones diédricas de una figura y su abatimiento sobre uno de los planos de proyección correspondientes y aplicarla en la resolución simplificada de problemas de abatimiento y desabatimiento. CCL CMCT 	magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados
<p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. - Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas 	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p>	<p>Resolver en el sistema diédrico problemas de intersección entre rectas y cuerpos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujar las proyecciones diédricas de poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables y determinar sus partes vistas y ocultas. CCL CMCT - Representar las proyecciones diédricas del hexaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados. CCL CMCT - Representar en el sistema diédrico esferas, cilindros y conos de revolución haciendo uso, si fuese preciso, de giros o cambios de plano que dispongan sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. - Determinar por métodos generales la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. CCL CMCT - Describir la relación de homología que se establece en las secciones de superficies radiadas. - Aplicar la homología plana para obtener la verdadera magnitud de las secciones de superficies radiadas. CCL 	<p>Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción. • Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. • Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías</p>

		<p>CMC</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtener los desarrollos planos de cuerpos tridimensionales. CCL CMCT 	
<p>Sistemas axonométricos ortogonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posición del triedro fundamental. - Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. - Determinación de coeficientes de reducción. - Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. - Representación de figuras planas. - Representación simplificada de la circunferencia. - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones. 	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los fundamentos, características y elementos de los sistemas axonométricos ortogonales, calcular sus coeficientes de reducción y determinar sus ejes a partir del triedro fundamental y el triángulo de trazas. CCL CMCT - Reconocer los fundamentos y elementos del sistema axonométrico oblicuo, determinar sus coeficientes de reducción y disponer de forma adecuada sus ejes en el plano. CCL CMCT - Representar e identificar de forma normalizada puntos, rectas y planos en el sistema axonométrico y resolver problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. CCL CMCT - Representar la perspectiva axonométrica de figuras planas. - Dibujar axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales. CCL CMCT - Determinar las secciones planas principales de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos. CCL CMC 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción. • Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. • Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías

BLOQUE D: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

Contenidos	criterios de evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje
		<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los conceptos, terminología, fases y metodología necesarios para 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción

<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de bocetos, croquis y planos. - El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. - El proyecto: tipos y elementos. - Planificación de proyectos. - Identificación de las fases de un proyecto. - Programación de tareas. - Elaboración de las primeras ideas. - Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. - Elaboración de dibujos acotados. - Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. - Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. - Presentación de proyectos. - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. - Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. - Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. - Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. - Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista. 	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado 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 y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p>	<p>plantear y resolver un proyecto. CCL CMCT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades y competencias genéricas como el trabajo en equipo, aprendizaje autónomo y la capacidad de llevar los conocimientos a la práctica. SIEP CSYC - Planificar de forma conjunta el desarrollo de un proyecto, resolver problemas de forma cooperativa y tomar decisiones en grupo sobre un tema específico. CCL CMCT CSYC - Respetar y aplicar la normativa existente en el ámbito del dibujo técnico. CCL CMCT CEC - Identificar formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos a partir de los planos técnicos que los definen. CCL CMCT CEC - Croquizar conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias para posibilitar la comunicación técnica con otras personas y su análisis previo. CCL CMCT CEC 	<p>geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. • Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. • Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación
	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exponer y defender sus trabajos y conocimientos, tanto de forma individual como de forma colectiva. CCL CMCT CSYC - Elaborar la documentación gráfica de un proyecto de diseño industrial o arquitectónico sencillo. CCL CAA - Controlar el desarrollo del proyecto dentro de los plazos previstos y realizar las tareas encomendadas con diligencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. • Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de

	<p>planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:</p>	<p>y responsabilidad. CCL CAA CSYC - Realizar dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación, usando programas de dibujo vectorial en dos dimensiones. CCL CMCT CD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar aplicaciones informáticas de diseño asistido por ordenador para la creación de modelos de objetos o entornos en tres dimensiones. CCL CD - Presentar un proyecto utilizando los medios gráficos, soportes y programas informáticos adecuados. CCL CD 	<p>bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. • Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados
--	---	--	--

CONTENIDOS MÍNIMOS.

1. Resolver trazados geométricos, valorando el método y la presentación utilizada en las construcciones, así como su acabado y razonamiento.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
3. Conocer y utilizar los trazados fundamentales en el plano (especialmente, mediatriz, bisectriz, arco capaz, teorema de Thales)
4. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
5. Emplear las normas de acotación correctamente y saber acotar piezas.
6. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano.
7. Realizar perspectivas axonométricas (en isométrica, caballera y perspectiva militar) de cuerpos definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzada y/o delineadas.

8. Representar piezas y elementos industriales o de construcción, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación.

9. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizado.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

En 2º de Bachillerato se seguirán unos apuntes realizados por el profesor, los cuales copiarán diariamente en folios A4.

Presentaciones en soporte digital.

Fotocopias en color o blanco y negro A4 y A3.

Láminas de bloc A4 y A3.

Figuras sólidas magnéticas.

Material gráfico de otros años, como ejemplo para futuros trabajos

Diverso mobiliario del aula de dibujo, propio de la asignatura.

I. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA DOMICILIARIA

Este tipo de medidas, en principio va destinado a paliar los posibles desajustes producidos en el caso de que algún alumno por diversas causas tuviera que permanecer en su domicilio por un tiempo más o menos prolongado.

Las medidas consistirían pues, en ofrecer una batería de ejercicios o trabajos que el alumno pudiera ir realizando por su cuenta, en casa.

A este respecto, hay que señalar que aquel alumno cuya no asistencia se deba a enfermedad y cuyo estado físico comporte episodios de fiebre alta y malestar general (por no mencionar los ingresos hospitalarios) difícilmente podrá realizar las tareas que se le asignen desde el centro (y en ese caso difícilmente el departamento se lo tendrá en cuenta).

Sin embargo, el departamento elaborará una serie de ejercicios relacionados con lo que se esté explicando en clase en el momento en el que el alumno falte, que serán remitidos al tutor, para que éste pueda ponerse en contacto con la familia del alumno afectado y remitirle, si es el caso, dichos ejercicios.

Cuando esos ejercicios vayan destinados a algún alumno cuya ausencia se deba a expulsión y/o expediente disciplinario, esos ejercicios se entregarán en el momento de hacerse efectiva la expulsión y se recogerán inmediatamente, al regreso del alumno y serán calificados como cualquier otro ejercicio de clase.

En el caso del alumno que no entregue dichos ejercicios, éstos serán calificados como no presentados y por tanto tendrán influencia negativa en la nota de la evaluación.

Hay que señalar que este tipo de actuaciones en el caso de alumnos con mal comportamiento ya se vienen realizando desde hace algunos años y la experiencia nos dice que en ninguno de los casos han entregado ningún ejercicio.

Son, por tanto, en ese tipo de casos, actuaciones voluntaristas con muy poca eficacia y efectividad.

J. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Anticipando la falta de manejo y agilidad, por parte de algunos alumnos, a la hora de afrontar las herramientas del dibujo técnico y la educación plástica, visual y audiovisual, este comienzo de curso se reforzarán (ante posibles carencias) el manejo y el conocimiento esencial de los principios básicos del dibujo, tanto artístico como técnico.

Estos conocimientos se pueden resumir en los siguientes:

- Conocimiento, características y utilidades de la escuadra y cartabón (horizontales, verticales, perpendiculares y paralelas)
- Agilidad en el manejo del compás (mediatrices, bisectrices, arcos, circunferencias)
- Conocimientos esenciales sobre polígonos y circunferencias. (elementos, características y realización de los principales polígonos regulares)
- Uso indispensable del punto, línea y plano.
- Conocimientos generales sobre luz, textura y color.
- Manejo de proporciones y escalas simples.
- Realización de croquis y bocetos a mano alzada, tanto de objetos físicos como fantásticos.
- Empleo del vocabulario específico de la asignatura.

Cuando los alumnos, tanto a nivel de ESO como a nivel Bachillerato, tengan una idea general de los elementos principales y de la necesidad de emplear las herramientas y el vocabulario del dibujo en la vida real, podrán hacer frente, más fácilmente, a los ejercicios que se les propongan para clase o para casa.

En un primer momento del curso, se reforzarán, presencialmente, el manejo de los útiles principales del dibujo técnico y la educación plástica: escuadra, cartabón, compás, así como también, conocimientos indispensables sobre polígonos, circunferencias, colores, formas, líneas y planos para poder así aplicarlos a los trabajos diarios.

Estas materias, sobre todo, educación plástica, visual y audiovisual, tienen mucho de trabajo individual, de ensayo y error, pero naturalmente, cumpliendo ciertas normas, medidas y criterios.

En internet, actualmente, podemos encontrar miles de ejemplos explicativos y videos educativos, que los alumnos podrán utilizar para su beneficio, a la hora de realizar sus tareas personales.

Los criterios pedagógicos que seguiremos con los alumnos serán los siguientes:

- Priorizar en lo posible, la atención a la diversidad, muy importante en esta clase de alumnado.

- Fomentar la metodología didáctica activa y participativa, incentivando el trabajo individual y cooperativo.

- Integrar al alumnado en la vida cotidiana y en el entorno escolar.

- Implicar a las familias en la formación del alumno, para mejorar los resultados académicos.

Todos los departamentos deberíamos unificar los criterios pedagógicos, eso significa que todos debemos tener los mismos propósitos, los mismos parámetros y desarrollar acciones conjuntas que permitan avanzar a este alumnado y así lograr unos objetivos mínimos.

Para que los estudiantes puedan hacer uso del plan de refuerzo y recuperación, se les entregará, regularmente, una serie de fotocopias, con ejercicios específicos, de repaso general, y conocimientos muy esenciales sobre la asignatura, que les servirá de base para un futuro.

A los alumnos reforzados, se les pedirán los trabajos, los cuales tienen que estar hechos en un tiempo prudencial, para ser valorados por el profesor. Esta serie de ejercicios se pueden impartir indistintamente en todos los cursos, desde 1º de ESO a 2º de Bachillerato.

K. POSIBLES ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES, DEPARTAMENTO DE DIBUJO

VISITA A LA EXPOSICIÓN PERMANENTE DEL MUSEO DEL BIERZO, EN PONFERRADA.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencia emprendedora

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 ciudadana

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.

VISITA A EXPOSICIONES TEMPORALES EN LA CASA DE LA CULTURA, BIBLIOTECA MUNICIPAL DE PONFERRADA.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencia ciudadana

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

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.

VISITA A LA SALA DE EXPOSICIONES DEL CAMPUS DE PONFERRADA, ULE.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencia ciudadana

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

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.

VISITA AL ESTUDIO-TALLER DE ALGÚN PINTOR O ESCULTOR RESIDENTE EN PONFERRADA.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencia emprendedora

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 ciudadana

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.

CHARLA-COLOQUIO CON ALGÚN ACTOR, PINTOR, FOTÓGRAFO, ILUSTRADOR O DISEÑADOR, PARA HABLAR Y COMENTAR SOBRE SU OBRA Y TRAYECTORIA PERSONAL.

Competencia plurilingüe

Al completar la enseñanza básica el alumno usará 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, educativa y profesional.

Competencia en comunicación lingüística

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 en conciencia y expresión culturales

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

VISITA A ACADEMIAS DE DIBUJO Y PINTURA, UBICADAS EN LA CIUDAD DE PONFERRADA.

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

Competencia emprendedora

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 ciudadana

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.

RECORRIDO FOTOGRÁFICO POR GRAFITIS INTERESANTES O FAMOSOS DEL ENTORNO PONFERRADINO.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

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 ciudadana

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

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

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.

RECORRIDO DIDÁCTICO POR LAS ESCULTURAS DE LA CIUDAD DE PONFERRADA.

Competencia ciudadana

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

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

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.

ESTAS “POSIBLES” ACTIVIDADES DURARÁN UNAS HORAS Y ESTÁN DIRIGIDAS PRINCIPALMENTE A LOS ALUMNOS DE LA ESO.

L. MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, A PARTIR DE FEBRERO 2022

Aplicación de la Orden Edu/1597/2021 de 16 de diciembre, publicada en el Boletín Oficial de Castilla y León el martes 21 de diciembre de 2021, por lo que se modifica la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.

En base a los documentos informativos para elaborar las programaciones y las disposiciones que resuelve la consejería de educación, en el mes de febrero del curso 2021-2022, entiendo lo siguiente:

Por ahora, el departamento de dibujo del IES Álvaro de Mendaña celebra una sesión de evaluación por trimestre, pero con la nueva orden que se aplicará a partir de febrero, las sesiones de evaluación y promoción del alumnado de educación secundaria obligatoria, se repartirán de la siguiente manera.

1º punto. Sesión de evaluación de seguimiento, (antes de navidad)

2º punto. Sesión de evaluación de seguimiento, (antes de semana santa)

3º punto. Sesión de evaluación de seguimiento, (antes del 10 de junio, aproximadamente)

4º punto. Medidas orientadas a la preparación de las pruebas finales.

Dichas medidas se dividen en dos:

-Pruebas finales, (orientadas a alumnos que no hayan adquirido las competencias)

-Actividades educativas, (orientadas a alumnos que si hayan adquirido las competencias)

5º punto. Sesión de evaluación final, (aproximadamente días 22 y 23 de junio)

Desarrollo del punto 4º: Medidas orientadas a la preparación de las pruebas finales

Con carácter previo a la celebración de la sesión de evaluación final, el departamento de dibujo desarrollará varias tareas orientadas a dos clases de alumnos:

Pruebas finales.

Para alumnos que no hayan adquirido los objetivos y las competencias imprescindibles, o sea, alumnos que suspendan la 3ª evaluación de seguimiento. Estas pruebas consistirán en unas tareas de contenidos mínimos, que con antelación serán repasadas en clase con los alumnos, ayudados de apuntes, libros o fotocopias que se hayan utilizado a lo largo del año. Los alumnos, naturalmente, tendrán que asistir a clase, tener una actitud positiva y traer el material necesario para la realización de dichas pruebas.

Actividades educativas.

Orientadas a alumnos que hayan adquirido los objetivos y las competencias básicas, o sea, alumnos que aprueben la 3ª evaluación de seguimiento. Estas actividades (trabajos concretos propuestos por el departamento) serán entregados por el alumno al profesor correspondiente y serán tenidos en cuenta en la evaluación final.

Si el profesor considera que el trabajo cumple con los estándares exigidos, el alumno en cuestión, podría mejorar su nota de la evaluación final, o mantenerla. La subida en la puntuación queda a criterio del profesor correspondiente.

M. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO DEL IES ÁLVARO DE MENDAÑA, PONFERRADA, CURSO 2025-2026

- Lucía Fernández Rodríguez. BILINGÜE
- Santiago González Vidal. BILINGÜE
- Juan José Albares Arias. (jefe de departamento)

Juan José Albares Arias. Ponferrada, curso 2025-2026.