

**PROGRAMACIÓN**

**DIBUJO**

**CURSOS 1ºESO,**

**3ºESO, 4ºESO,**

**1ºBACH, 2ºBACH,**

**IES ÁLVARO DE**

**MENDAÑA.**

**CURSO 2023-2024**

# ÍNDICE

## **1. 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.

## **2. PROGRAMACIÓN 1º ESO.**

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación 1º ESO. Relación con los elementos del currículo. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos.

## **3 PROGRAMACIÓN 3º ESO**

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación 3º E.S.O. Relación con los elementos del currículo. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

## **4. PROGRAMACIÓN CURSOS BILINGÜES. 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.

#### **5. 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.

#### **6. PROGRAMACIÓN 4º ESO.**

Contenidos. Distribución temporal de los contenidos. Objetivos. Criterios de evaluación 4º E.S.O. Relación con los elementos del currículo. Contenidos mínimos, criterios de promoción. Materiales y recursos didácticos. Recuperación de alumnos con la materia pendiente.

#### **7. 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.

#### **8. 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.

## **9.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.

## **10.MEDIDAS DE ATENCIÓN DOMICILIARIA.**

## **11.MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN.**

## **12.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.**

## **13.MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, FEBRERO, 2022.**

## **14.MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.**

# 1. 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 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 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 promoció, 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 promoció 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:**

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

<b>TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO</b>

<b>CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)</b>
---

--

<b>CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERA INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA</b>
---

--

<b>NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO</b>
---

--

<b>OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR</b>
---

--

<b>MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN</b>
--

--

<b>SEGUIMIENTO DEL PLAN</b>
-----------------------------

--

**INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN:**

<b>PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__</b>
--

<b>MATERIA:</b>
-----------------

<b>/ 202__</b>	
(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:

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

<b>TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO</b>

<b>CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)</b>

<b>CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERAN INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA</b>
--

--

<b>NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO</b>
---

--

<b>OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR</b>
---

--

<b>MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO</b>
--

--

<b>SEGUIMIENTO DEL PLAN</b>
-----------------------------

--

**INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO:**

<b>PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__</b>	<b>MATERIA:</b>
(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.

## **2.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 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. (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)

### RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

#### 1. Elementos básicos de la expresión plástica

COMPETENCIAS	CRITERIOS DE	CONTENIDOS	INDICADORES DE	ACTIVIDADES
--------------	--------------	------------	----------------	-------------



ESPECÍFICAS	EVALUACIÓN		LOGRO	
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	Define la Historia del Arte. Secuencia su evolución	Pág. 20, act. 12
			Investiga sobre manifestaciones artísticas de diferentes épocas, contextualizadas en su etapa de la Historia del Arte.	Pág. 20, act. 12, 13, 14
			Explora artistas y sus composiciones de pintura puntillista.	Pág. 8, act. 2
			Investiga sobre la obra escultórica de creadoras contemporáneas	Pág. 12, act. 1. Enlace web.
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	Compara sus producciones con las de sus compañeros, establece conclusiones sobre los elementos plásticos en las creaciones tridimensionales.	Pág. 18, act. 11
			Explora obras de arte, reconoce su valor subjetivo y valora el papel de los creadores y las creadoras y otros profesionales del estudio, conservación y difusión de la Historia del arte.	Pág. 20.
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el</p>	Analiza propuestas pictóricas de épocas anteriores y composiciones visuales contemporáneas. Descubre la capacidad expresiva del punto, la línea y las diferentes texturas.	Pág. 7 Pág. 8. Galería de imágenes.
			Describe manifestaciones artísticas de la escultura y la arquitectura a través del análisis de los elementos básicos del lenguaje visual, expresa su propia	Pág. 12, act. 3. Enlace web Pág. 18

	respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	<p>contexto histórico.</p> <p>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p>Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.</b></p> <p><b>La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <p>Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>	opinión, contrastándola.	
<p><b>Competencia específica 4.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.</b></p> <p><b>La expresión gráfica.</b></p> <p>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <p>Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.</b></p> <p><b>La expresión gráfica.</b></p> <p>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <p>Posibilidades expresivas y</p>	Conoce la capacidad expresiva del punto	Pág. 8. Galería de imágenes
			Conoce la capacidad expresiva de la línea según su estructura y disposición, explora las sensaciones visuales.	Pág. 12.
			Conoce y experimenta la capacidad expresiva del plano artístico y las formas planas y orgánicas.	Pág. 14
			Clasifica texturas, valora nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de los sentidos.	Pág. 16, act. 7, 8.
			Reconoce los lenguajes de la creación plástica y tridimensional: la escultura y la arquitectura.	Pág. 18

		<p>comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul>		
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas:</li> </ul>	<p>Experimenta con la capacidad expresiva el punto y su forma para crear profundidad y distintas percepciones visuales en sus producciones plásticas</p>	Pág. 8, act. 1, 2
			<p>Experimenta una performance para descubrir la línea y sus posibilidades expresivas como elemento del lenguaje visual.</p>	Pág. 12
			<p>Interpreta paisajes explorando los tipos de líneas en la expresión y en la creación de sensaciones visuales.</p>	Pág. 12, act. 4
			<p>Elabora composiciones artísticas experimentando con el plano, las formas geométricas y orgánicas y el volumen en sus creaciones plásticas.</p>	Pág. 14, act. 5, 6
			<p>Experimenta con las diversas texturas, formas y colores para crear composiciones tridimensionales y multisensoriales propias.</p>	Pág. 16, act. 7
			<p>Elabora una composición figurativa, explora diversas texturas a través de la técnica del frottage.</p>	Pág. 16, act. 8
			<p>Elabora composiciones tridimensionales en parejas experimentando con el punto, la línea, el plano y las texturas para la creación de una escultura.</p>	Pág. 18, act. 10
			<p>Reinterpreta composiciones arquitectónicas a partir de los elementos básicos del lenguaje visual.</p>	Pág. 18, act. 11
			<p>Creación de una escultura móvil colectiva sobre la evolución de la Historia del Arte y aplicar diversas técnicas y materiales.</p>	Pág. 20, act. 12

		forma, color y textura.	Maneja correctamente herramientas y técnicas de expresión plásticas secas y húmedas en función de la finalidad de la creación: collage, acrílicos, estampación o <i>fotragge</i> .	A lo largo de la SA
			Emplea correctamente técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones, reconoce su uso en el arte.	Pág. 12, act. 3. Pág. 16, act. 7 Pág. 18, act. 10 Pág. 20, act. 12
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	Explora la técnica pictórica del puntillismo en composiciones pictóricas e incorporála a tus producciones.	Pág. 8, act. 1, 2. Enlace web.
			Reinterpreta obras de la Historia del arte, muestra una visión personal.	Pág. 20, act. 14
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características</p>	Realiza un proyecto artístico colectivo sobre una exposición de arte integradora, empleando recursos, materiales y técnicas para catalogar y reproducir obras seleccionadas y recursos tecnológicos para ofrecer información en soportes multisensoriales.	Comisionarios de una exposición multisensorial.
			Atiende a la claridad del mensaje y la dicción durante una grabación.	

		<p>expresivas.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.</b></p> <p><b>La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</li> </ul> <p>Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul>		
<p><b>Competencia específica 8.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Se implica en las puestas en común en el aula en el análisis de manifestaciones artísticas y en las diferentes etapas del proceso creativo.</p>	<p>Pág. 16</p> <p>Pág. 18</p> <p>Pág. 20, act. 13</p>
			<p>Genera composiciones propias, individuales y grupales, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo. valora las intenciones previas y empleando bocetos</p>	<p>Pág. 8, act. 1</p> <p>Pág. 16, act. 7</p> <p>Pág. 20, act. 12</p>
			<p>Genera producciones artísticas colectivas, siguiendo pautas establecidas, organiza una exposición atendiendo a las características del público destinatario.</p>	<p>Comisionarios de una exposición multisensorial.</p>
			<p>Empatiza con las necesidades de las personas lejanas y les brinda apoyo a través de una exposición integradora, adaptada a personas con dificultades visuales.</p>	
			<p>Aplica con destreza habilidades comunicativas para hacerle comprender a los demás, establece diálogos enriquecedores y amplía nuestra perspectiva.</p>	

	ofrecen.			
--	----------	--	--	--

## 2. El color

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p>Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Conoce el origen del arte y comprende con ayuda de un cronograma en su contexto histórico.</p>	Pág. 34, act. 12
			<p>Se acerca al arte de la Prehistoria a partir del estudio del color en manifestaciones plásticas.</p>	Pág. 34, act. 11
			<p>Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conversación y preservación.</p>	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul>	<p>Analiza composiciones propias expresando las sensaciones producidas por el uso del color, sus contrastes y variaciones.</p>	Pág. 26, act. 6 Pág. 28, act. 7 Pág. 34, act. 13
<p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando</p>	<p><b>3.1</b> Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–</li> </ul>	<p>Investiga sobre manifestaciones artísticas abstractas y analiza el uso del</p>	Pág. 30, act. 10. Enlace web.

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>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><b>3.2</b> 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.</p>	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul>	<p>color como elemento compositivo.</p>	
			<p>Compara propuestas plásticas, visuales y audiovisuales atendiendo a la relación entre colores: gamas cromáticas y relaciones armónicas.</p>	<p>Pág. 23 Pág. 28, act. 7</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Respeta la creación artística y las diferentes manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales.</p>	
			<p>Comprende los colores como elementos del lenguaje visual.</p>	<p>Pág. 24</p>
			<p>Reconoce los colores luz y colores pigmento.</p>	<p>Pág. 24</p>
			<p>Distingue los colores primarios, secundarios y complementarios, comprende las mezclas aditivas y sustractivas.</p>	<p>Pág. 24</p>
			<p>Comprende las cualidades del color, sus variaciones y contrastes: tono, valor y saturación.</p>	<p>Pág. 26</p>
			<p>Emplea herramientas digitales para manipular y editar imágenes y explorar los efectos visuales de las cualidades del color.</p>	<p>Pág. 26, act. 6</p>
			<p>Analiza qué pasaría si los ojos no distinguiesen colores: la importancia de la percepción del color.</p>	<p>Pág. 24. Aprendo a pensar.</p>
			<p>Identifica las gamas cromáticas en composiciones artísticas.</p>	<p>Pág. 28.</p>

			Identifica las relaciones armónicas que se pueden crear entre colores	Pág. 30
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p>	Experimenta con los resultados y efectos de colores y sus mezclas en la elaboración de composiciones plásticas tridimensionales.	Pág. 24, act. 1
			Compone una creación figurativa basada en pixel art, experimentando con los colores complementarios.	Pág. 24, act. 3
			Explora las posibilidades expresivas de las variaciones de color en la reproducción y transformación de composiciones plásticas y digitales.	Pág. 26, act. 4, 5, 6
			Reinterpretar composiciones figurativas y esculturas experimentando con la expresividad de las gamas cromáticas.	Pág. 28, act. 7, 8. Galería de imágenes.
			Crea composiciones, explorando las relaciones armónicas entre colores para expresar ideas y sentimientos, con diversos materiales y técnicas.	Pág. 30, act. 9, 10
			Emplea correctamente herramientas, técnicas y materiales de expresión gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, en función de la finalidad creativa: estarcido, collage, la integración de pinceladas,	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar,</p>	Elabora un proyecto artístico en equipo conceptualizando y diseñando un cartel publicitario sobre un problema cercano, emplea la capacidad expresiva del color para potenciar el mensaje.	Nuestro reto. Creativos por el bien común.



<p>proyecto artístico.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p>generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>transformar y asociar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</li> </ul>		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Se implica en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 28, act. 7 Pág. 34, act. 12</p>
			<p>Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas del color.</p>	<p>Pág. 28, act. 7 Pág. 30, act. 9 Nuestro reto. Creativos por el bien común.</p>
			<p>Expone composiciones propias, cuida la intención comunicativa, la entonación y el gesto.</p> <p>Difunde sus creaciones en el entorno local considerando las características del público destinatario.</p> <p>Analiza la realidad desde una perspectiva global.</p> <p>Desarrolla la capacidad de iniciativa y emprendimiento, para la resolución de problemas y la mejora de la sociedad</p>	<p>Pág. 28, act. 7</p>

### 3. Las formas y la composición

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	Se acerca al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y estudiar sus formas.	Pág. 48, act. 1
			Contextualiza el arte en la Edad Antigua a través de un cronograma, toma perspectiva de la evolución de la historia del arte.	Pág. 48
			Conoce y manifiesta manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprende la importancia de su conservación y preservación.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las formas, la composición y los equilibrios visuales.	Pág. 40, act. 5, 6
			Realiza un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y argumenta sobre el esquema compositivo de producciones propias y ajenas.	Pág. 54. Nuestro reto. Coreógrafos de una danza intercultural.
<p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la</p>	<p><b>3.1</b> Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas,</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p>	Describe la composición de obras pictóricas a través del análisis de las relaciones entre las	Pág. 42

<p>capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	<p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>formas, el peso visual, el soporte, los esquemas compositivos y la iluminación.</p>	
			<p>Analiza la composición en escultura y arquitectura a través de la observación de las líneas, la relación con el espacio, los materiales y la luz.</p>	<p>Pág. 46, act. 13</p>
			<p>Comparte impresiones, expresa opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas.</p>	
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</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>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Distingue las formas por su estructura en composiciones plásticas y en el entorno: orgánicas o geométricas, planas o volumétricas, cerradas o abiertas.</p>	<p>Pág. 38 Pág. 38, act. 1. Creamos juntos.</p>
			<p>Analiza la representación de las formas: la silueta, el contorno y el dintorno.</p>	<p>Pág. 38</p>
			<p>Reconoce el soporte, los esquemas compositivos y los criterios básicos de composición en manifestaciones artísticas: equilibrio, simetría y peso visual.</p>	<p>Pág. 40</p>
			<p>Clasifica jerárquicamente las formas en un mapa conceptual descendente.</p>	<p>Pág. 40, act. 4. Aprender a pensar.</p>
			<p>Analiza las relaciones entre las formas para crear efectos visuales de profundidad y las figuras tridimensionales en manifestaciones artísticas: contraste, disminución y superposición.</p>	<p>Pág. 42 Pág. 42, act. 7</p>
			<p>Analiza los tipos de luz y su capacidad expresiva (frontal, lateral y contraluz) y el claroscuro, representa volúmenes en las artes plásticas y visuales.</p>	<p>Pág. 44. Pág. 44, act. 10</p>
			<p>Reconoce los esquemas compositivos en obras tridimensionales, diferencia entre</p>	<p>Pág. 46.</p>

			composiciones cerradas y abiertas.	
			Establece conexiones entre la danza y las artes plásticas a través de la composición y los elementos expresivos.	Pág. 37. Video. Pág. 54. Nuestro reto. Coreógrafos de una danza intercultural.
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul>	Experimenta en sus creaciones con los resultados y los efectos producidos por las formas abiertas y cerradas.	Pág. 38, act. 1. Creamos juntos.
			Realiza composiciones de seres vivos empleando las formas y su representación según la intencionalidad creativa: contorno, silueta y dintorno.	Pág. 38, act. 3
			Utiliza esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	Pág. 40, act. 6 Nuestro reto. Coreógrafos de una danza intercultural.
			Elabora composiciones explorando las relaciones entre las formas para crear profundidad mediante la técnica del collage.	Pág. 42, act. 9
			Aplica el encaje como técnica para estructurar el espacio compositivo en la elaboración de obras plásticas con herramientas digitales.	Pág. 42, act. 8. Aplicación informática.
			Utiliza la luz y su capacidad expresiva, representa volúmenes, emplea el claroscuro en composiciones propias.	Pág. 44, act. 11 Coreógrafos de una danza intercultural.
			Crea esculturas, rediseña edificios aplicando técnicas básicas de la expresión gráfico-plástica en tres dimensiones, experimentando con las formas abiertas y cerradas.	Pág. 46, act. 12, 14 Coreógrafos de una danza intercultural.
			Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa: estampación, el collage, el claroscuro o ensamblaje.	A lo largo de la SA

<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	<p>Analiza las singularidades de la escultura de Cristina Iglesias o Eduardo Chillida y hace uso de ellas en sus creaciones.</p>	Pág. 46, act. 12
			<p>Identifica las singularidades del arte mesopotámico, hace uso de ellas en sus creaciones.</p>	Pág. 48, act. 15, 16
			<p>Valora la importancia de la cultura para la mejora y el bienestar de los demás y del mundo, valora las diferencias entre personas como una riqueza.</p>	Coreógrafos de una danza intercultural.
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Elabora un proyecto artístico en equipo diseñando una secuencia de movimientos para crear un modelo tridimensional y fotografía, experimenta con las formas y las técnicas compositivas.</p>	Coreógrafos de una danza intercultural.
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	<p>Participa en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas, ayuda dando pistas a sus compañeros.</p>	Pág. 46, act. 13 Coreógrafos de una danza intercultural.
			<p>Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</p>	Pág. 38, act. 2 Pág. 40, act. 5 Pág. 42, act. 8
			<p>Expone el proceso y el resultado de manifestaciones</p>	Pág. 44, act. 10 Pág. 46, act. 12

	las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.		artísticas propias. cuidando la transmisión del mensaje y ejerciendo la escucha activa.	
			Organiza una exposición intercultural, atendiendo a la diversidad de públicos, e identifica la tecnología como un medio relevante para compartir la cultura al servicio del bien común.  Comprende la realidad desde una perspectiva glocal con el fin de identificar problemas sociales  Desarrolla capacidad de iniciativa y emprendimiento orientada a la resolución de problemas, la mejora de la sociedad y el bienestar de todos	Coreógrafos de una danza intercultural. Paso 3

#### 4. El lenguaje visual.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	Reconoce las características de los diferentes estilos artísticos medievales y su contexto histórico y social, a partir de la interpretación del lenguaje visual.	Pág. 64.
			Conoce las manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprende la importancia de su conversación y preservación.	A lo largo de la SA

	análisis guiado de obras de arte.			
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>Analiza producciones visuales y desarrolla criterios propios para la observación de los elementos, la finalidad y el significado de la imagen.</p>	<p>Pág. 51 Pág. 62, act. 13</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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. <b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.</b> <b>La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: Posibilidades expresivas y comunicativas. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>Identifica los elementos que intervienen en la comunicación y los organiza en un mapa mental</p>	<p>Pág. 52, act. 1,</p>
			<p>Reconoce las principales funciones de las imágenes según su finalidad: informativa, comunicativa o recreativa y estética.</p>	<p>Pág. 54</p>
			<p>Identifica las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt en imágenes y juegos visuales.</p>	<p>Pág. 56</p>
			<p>Interpreta imágenes y mensajes publicitarios según su signifiante, significado y contexto.</p>	<p>Pág. 60, act. 1</p>
			<p>Distingue diferentes grados de iconicidad en imágenes.</p>	<p>Pág. 62, act. 13</p>
			<p>Emplea diferentes medios tecnológicos y herramientas digitales en la creación de producciones propias.</p>	<p>Pág. 54, act. 4 Pág. 60, act. 9 Reto. Publicistas de una campaña saludable. Aprender a pensar.</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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</p>	<p><b>5.1</b> Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>Reinterpreta composiciones visuales experimentando con los elementos de la comunicación.</p>	<p>Pág. 52, act. 3</p>
			<p>Elabora diseños y crea imágenes según la finalidad del mensaje visual, emplea</p>	<p>Pág. 54, act. 4. Aplicación informática. Pág. 54, act. 5</p>

<p>la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</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><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>herramientas de edición digital y técnicas plásticas.</p> <p>Realiza composiciones visuales con diversos formatos, experimenta con las leyes de la Gestalt.</p> <p>Elabora logotipos y carteles publicitarios, experimenta con el significativo, significado y el contexto en la creación del mensaje visual.</p> <p>Expresa sentimientos en composiciones plásticas sobre canciones, reflexiona sobre el grado de iconicidad.</p> <p>Crea imágenes y composiciones plásticas con diferentes grados de iconicidad.</p> <p>Reinterpreta obras escultóricas medievales experimenta con los elementos del lenguaje visual</p> <p>Elabora diseños y producciones multimodales colectivas, atendiendo a su finalidad y emplea técnicas y herramientas básicas audiovisuales.</p> <p>Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa: la estampación, el estarcido, el collage,</p>	<p></p> <p>Pág. 56, act. 6, 7</p> <p>Pág. 60, act. 9. Aplicación informática. Pág. 60, act. 10</p> <p>Pág. 62, act. 11</p> <p>Pág. 62, act. 12, 14</p> <p>Pág. 64, act. 15, 16</p> <p>Publicistas de una campaña saludable. Programa informático.</p> <p>A lo largo de la SA</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida:</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>– Técnicas básicas</p>	<p>Elabora un proyecto en equipo del diseño de un anuncio, experimentando con el lenguaje visual y las técnicas audiovisuales, para generar un mensaje sobre el fomento de hábitos saludables entre los jóvenes</p>	<p></p>



CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	herramientas.	para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	Participa en situaciones de trabajo cooperativo, y presta ayuda a sus compañeros, en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.	
			Genera producciones, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, empleando bocetos y las capacidades expresivas y atendiendo al público destinatario.	Pág. 56, act. 6 Pág. 64, act. 15 Publicistas de una campaña saludable.
			Expone el proceso y el resultado de composiciones visuales propias, estructurando la presentación oral y cuidando la postura al hablar.	Pág. 52, act. 3 Pág. 60, act. 9
			Difunde proyectos empleando las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno.  Presenta una campaña digital para superar el miedo escénico, cuidando la actitud psicológica y la estructura de la presentación.	

## 5. El Cómic.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones</p>	Conoce los orígenes, la evolución del cómic y la influencia de los <i>storyboards</i> .	Pág. 68. Galería de imágenes.
			Conoce los géneros y estilos más populares en el cómic en Estados	Pág. 70

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic.</li> </ul>	<p>Unidos, Japón, Europa y España.</p> <p>Conoce las características del arte de la Edad Moderna y las relaciona con el cómic.</p> <p>Accede a producciones escritas y multimodales del cómic, valora la conservación del patrimonio cultural y artístico.</p>	<p>Pág. 78</p> <p>A lo largo de la SA</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul>	<p>Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre características y elementos del cómic.</p>	<p>Pág. 68, act. 1 Pág. 78, act. 10</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes,</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul>	<p>Describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales del cómic, de forma individual y colectiva, observando los rasgos diferenciados del género y el estilo del cómic.</p> <p>Comparte impresiones y expresa opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas del comic, cuidando la fluidez en el mensaje con la velocidad, el ritmo y</p>	<p>Pág. 70, act. 2, 3</p> <p>Pág. 68, act. 1</p>

	compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.		las pausas.	
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	Conoce los rasgos de los géneros y estilos más populares del cómic y valorar la representación de estereotipos.	Pág. 70
			Identifica los elementos que configuran el lenguaje del cómic y la novela gráfica y los incorpora a sus producciones.	Pág. 72
			Reconoce las diferentes formas y proporciones en la representación de la figura humana y los personajes en el cómic.	Pág. 74
			Analiza la representación del gesto y la expresión de emociones en los personajes de cómic y emplearlo en sus propias producciones.	Pág. 74 Pág. 78, act. 9
			Organiza los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic.	Pág. 74, act. 6.
			Analiza la representación del movimiento del cuerpo humano, reconoce los recursos gráficos para dar dinamismo a los elementos del cómic: las líneas cinéticas y las imágenes múltiples.	Pág. 76
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3,</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p>	Elabora viñetas y tiras de cómic, de forma guiada, y emplea adecuadamente los principales elementos del lenguaje del cómic.	Pág. 72, act. 4
			Transforma una imagen en un cómic aplicando los elementos del lenguaje del cómic de basado en géneros y estilos.	Pág. 70, act. 2, 3
			Representa la figura humana y personajes de cómic, aplica los recursos y proporciones.	Pág. 74

CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	Expresa estados de ánimo, mediante gestos y expresiones faciales en la representación de la figura humana del comic.	Pág. 74, act. 5
			Experimenta con la expresión del movimiento y los recursos gráficos en la creación de bocetos y tiras de comic.	Pág. 76, act. 7, 8
			Elabora viñetas y cubiertas de cómic transformando personajes y elementos de composiciones artísticas de la Edad Moderna	Pág. 78, act. 9, 10
			Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.	A lo largo de la SA
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic</p>	Describe, de forma contextualizada, diversos estilos en el cómic y hace uso de ellos en sus creaciones.	Pág. 70, act. 2 Pág. 72, act. 4
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso</li> </ul>	Realiza viñetas y novelas gráficas en grupo, emplea bocetos y esquemas siguiendo los pasos del proceso creativo.	Pág. 72, act. 4
			Elabora un proyecto artístico en equipo de un comic con temática sobre una sociedad inclusiva experimentando en la técnica <i>hirameki</i> y aplica los recursos y convenciones del lenguaje del cómic.	Guionistas y dibujantes de un cómic integrador

		en el arte y sus características expresivas.		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	Participa en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas, pidiendo ayuda a sus compañeros.	Pág. 76, act. 4.
			Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.	Pág. 68, act. 1 Pág. 72, act. 4 Pág. 74, act. 5 Pág. 76, act. 7 Pág. 78, act. 9, 10
			Expone el resultado de manifestaciones artísticas propias, cuidando la postura y el gesto.	Pág. 78, act. 10

## 6. La fotografía y el cine.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los géneros artísticos.</li> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>– Patrimonio arquitectónico.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y</li> </ul>	Comprende el origen y la evolución del cine en el contexto histórico y social a través de cronogramas, y su influencia en las producciones.	Pág. 84
			Reconoce los primeros movimientos del arte contemporáneo del siglo XIX y su contexto histórico, desde una perspectiva de género, establece relaciones con la fotografía y el cine.	Pág. 90, act. 11
			Conoce manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y cineastas a través de producciones escritas y multimodales, comprende la importancia de su	Pág. 84, act. 4

		evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	conversación y preservación.	
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>Analiza sus propias producciones visuales y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las reglas de composición en la fotografía.</p>	<p>Pág. 84, act. 5</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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. <b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>Analiza producciones cinematográficas a través del visionado de fragmentos y películas, desarrolla la capacidad de observación del lenguaje cinematográfico.</p> <p>Investiga manifestaciones artísticas y producciones visuales y audiovisuales para valorar y enriquecer la cultura artística.</p>	<p>Pág. 81 Pág. 84, act. 4 Pág. 86, act. 8</p> <p>Cineastas al servicio de la localidad.</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p>	<p><b>4.1</b> 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. <b>4.2</b> Analizar de forma</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación y los</p>	<p>Conoce el funcionamiento de la cámara fotográfica y sus elementos en la captura de la imagen fija.</p> <p>Reconoce el encuadre y el plano y las reglas de composición en la fotografía.</p> <p>Identifica los fundamentos de la imagen en movimiento</p>	<p>Pág. 82, act. 1, 2</p> <p>Pág. 82, act. 3</p> <p>Pág. 84, act. 4, 5</p>

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>y sus posibilidades expresivas en el cine.</p>	
			<p>Identifica los elementos esenciales para grabar una película, interpreta el lenguaje cinematográfico: el guion, el uso de la cámara, el plano, la toma, la secuencia y la escena.</p>	<p>Pág. 86, act. 6</p>
			<p>Establece diferencias entre lenguaje cinematográfico y el fotográfico, tomando decisiones con ayuda del diagrama de Venn.</p>	<p>Pág. 86, act. 7.</p>
			<p>Identifica los elementos y técnicas esenciales en el proceso de grabación de una película.</p>	<p>Pág. 88, act. 9</p>
			<p>Toma conciencia de la diversidad de herramientas para la manipulación, edición y postproducción de imágenes fijas y en movimiento.</p>	<p>A lo largo de la SA</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales</p>	<p>Experimenta con la captura de fotografías y los elementos de la cámara fotográfica.</p>	<p>Pág. 82, act. 1, 2</p>
			<p>Realiza fotografías y selecciona el encuadre, el plano y las reglas de composición según su finalidad</p>	<p>Pág. 82, act. 3</p>
			<p>Explora las técnicas de grabación de secuencias cinematográficas crea fotogramas e imágenes en movimiento.</p>	<p>Pág. 84, act. 5. Programa informático.</p>
			<p>Diseña secuencias breves mediante <i>storyboard</i> y experimenta con el lenguaje cinematográfico.</p>	<p>Pág. 86, act. 8 Pág. 88, act. 10</p>
			<p>Experimenta con los lenguajes, los procesos, técnicas y procedimientos del cine y de la animación para elaborar producciones audiovisuales sencillas en equipo.</p>	<p>Pág. 88, act. 10 Cineastas al servicio de la localidad.</p>
			<p>Emplea correctamente técnicas y herramientas digitales para captar, manipular</p>	<p>A lo largo de la SA</p>

		sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	y editar imágenes fijas y en movimiento.  Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas, en función de la finalidad creativa.	A lo largo de la SA
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Analiza las singularidades del arte contemporáneo del siglo XIX y hace uso de ellas en sus creaciones propias.</p>	Pág. 90, act. 12
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<p>Elabora un proyecto audiovisual breve en equipo, con una finalidad informativa, experimentando con el lenguaje cinematográfico, las técnicas, los procedimientos, emplea las herramientas digitales para influir positivamente en el entorno.</p>	Cineastas al servicio de la localidad.
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>8.1</b> Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y</li> </ul>	<p>Participa en las situaciones de trabajo cooperativo en el desarrollo de producciones audiovisuales, llegando a acuerdos y tomando decisiones compartidas.</p>	Pág. 88, act. 10 Cineastas al servicio de la localidad.



<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.  <b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.  <b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>asociar.  – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.  <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>  – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.  Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Genera producciones visuales y audiovisuales en grupo siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, emplea las capacidades expresivas en función del público destinatario.</p>	<p>Pág. 84, act. 5  Pág. 86, act. 8  Pág. 88, act. 10  Cineastas al servicio de la localidad.</p>
			<p>Toma conciencia de los derechos y obligaciones en la grabación y distribución de imágenes audiovisuales.</p>	<p>Cineastas al servicio de la localidad.</p>
			<p>Difunde producciones audiovisuales propias, comprende la existencia de públicos diversos y la posibilidad de dirigirse a ellos de forma diferenciada.</p> <p>Aplica con destreza habilidades comunicativas para comprender y hacernos comprender, establecer diálogos enriquecedores y ampliar nuestra perspectiva  Cuida las fórmulas de cortesía, la postura, el gesto, la distancia social, el volumen y la dicción en entrevistas a con ciudadanos</p>	<p>.</p>

## 7. Los trazados geométricos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b>  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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b>  – Los géneros artísticos.  – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el</p>	<p>Describe las vanguardias artísticas del siglo XX y sus principales representantes en el contexto histórico y social.</p>	<p>Pág. 104, act. 12</p>
			<p>Conoce manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprende la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>

<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>		
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las características de las vanguardias del siglo XX y la capacidad expresiva de los elementos geométricos.</p>	<p>Pág. 104, act. 13</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>Analiza propuestas plásticas contemporáneas de las vanguardias artísticas del siglo XX.</p>	<p>Pág. 104, act. 12</p>
			<p>Analiza las formas geométricas en el arte en manifestaciones de la arquitectura, la pintura y la escultura y en el entorno.</p>	<p>Pág. 94, act. 1, 2 Pág. 102, act. 10, 11</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones</p>	<p><b>4.1</b> Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión</b></p>	<p>Reconoce los elementos geométricos básicos en composiciones</p>	<p>Pág. 94, act. 1, 2 Aplicación informática.</p>

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> </ul>	visuales: el punto, la línea y el plano.	
			Identifica las posiciones de rectas y segmentos en composiciones artísticas: paralelas, secantes y perpendiculares	Pág. 94, act. 2
			Piensa los pasos para resolver trazados geométricos y operaciones con segmentos en equipo: mediatriz y suma y recta de segmentos.	Pág. 96
			Reconocer tipos de ángulos en objetos próximos, establece relaciones entre sus ángulos.	Pág. 98.
			Comprende procedimientos para construir y transportar ángulos.	Pág. 98, act. 6
			Piensa los pasos para resolver operaciones con ángulos en equipo	Pág. 100
Reconoce los elementos de la circunferencia, identifica las posiciones relativas y tangencias en composiciones artísticas.	Pág. 102. Video Pág. 102, act. 10, 11.			
<p><b>Competencia específica 5.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> </ul>	Utiliza correctamente los instrumentos de dibujo, traza rectas y segmentos.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
			Traza rectas paralelas, secantes y perpendiculares empleando escuadra y cartabón, realiza composiciones plásticas creativas.	Pág. 94, act. 2 Pág. 96, act. 3
			Traza la mediatriz y opera con segmentos empleando instrumentos de dibujo técnico.	Pág. 96, act. 4
			Construye ángulos en el diseño de objetos, con instrumentos de dibujo técnico, para elaborar composiciones creativas.	Pág. 98, act. 5, 6, 7

	sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Construye ángulos en composiciones geométricas: traza la bisectriz, copiar, sumar y restar.</p> <p>Crea composiciones de dibujo técnico y artístico con el trazo de circunferencias y resuelve problemas de tangencias empleando instrumentos de dibujo técnico.</p> <p>Emplea correctamente herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.</p> <p>Maneja instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p>	<p>Pág. 100, act. 8, 9</p> <p>Pág. 102, act. 10, 11</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> </ul>	<p>Identifica singularidades del arte de las vanguardias del siglo XX y haz uso ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 98, act. 7</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida:</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección</li> </ul>	<p>Elabora un proyecto artístico en equipo para diseñar un mensaje mural con el abecedario tangram empleando los trazos geométricos.</p>	<p>Diseñadores de un mensaje inspirador.</p>

CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	herramientas.	de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	Participa en las situaciones de trabajo cooperativo, respetando el turno de palabra, en el desarrollo de composiciones de dibujo técnico y artístico.	Pág. 98, act. 6..
			Genera manifestaciones artísticas, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo y las intenciones previas y emplea las capacidades expresivas de las formas geométricas.	Pág. 100, act. 8
			Expone el proceso y el resultado de composiciones geométricas y lee unos versos de creación propia en voz alta y cuidar la entonación.	Pág. 104, act. 13
			<p>Difunde en el entorno escolar un mensaje mural para fomentar la motivación personal o el cumplimiento de alguna norma del centro.</p> <p>Colabora de forma cooperativa con otros para solucionar juntos problemas que afectan a las sociedades y al mundo</p> <p>Aplica con destreza conocimientos de educación emocional con el fin de empatizar con las necesidades de los demás, autorregula nuestras emociones y actuar de manera compasiva</p>	Nuestro reto. Diseñadores de un mensaje inspirador.

## 8. Las formas poligonales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Conoce las propuestas artísticas abstractas, figurativas y los nuevos soportes del arte Contemporáneo y sus principales representantes en el contexto histórico y social.</p>	Pág. 120. Galería de imágenes.
			<p>Conoce manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conversación y preservación.</p>	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p>	<p>Investiga sobre artistas y describe sus propuestas a través del análisis de las formas poligonales en la pintura, la escultura y otras manifestaciones artísticas.</p>	Pág. 107. Enlace web. Pág. 108, act. 3. Pág. 110, act. 4, 5. Enlace web. Pág. 118, act. 11
			<p>Selecciona propuestas artísticas representativas del arte abstracto y figurativo</p>	Pág. 120, act. 13
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> Analizar de forma guiada las</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría</p>	<p>Reconoce las formas poligonales según sus lados, diferencia entre polígonos regulares e irregulares.</p>	Pág. 108, act, 3
			<p>Identifica triángulos según sus lados y sus ángulos en composiciones plásticas y su entorno.</p>	Pág. 108. Video
			<p>Clasifica triángulos según sus lados y sus ángulos mediante mapas conceptuales</p>	Pág. 108, act. 2. Aprender a pensar. Programa informático.

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Adquiere destrezas para construir los diferentes tipos de triángulos siguiendo unos pasos y aprende a dibujarlos.</p> <p>Identifica cuadriláteros mediante mapas conceptuales: paralelogramos, trapecios y trapezoides.</p> <p>Adquiere destrezas para construir los diferentes tipos de cuadriláteros siguiendo unos pasos, aprende a dibujarlos</p> <p>Desarrolla destrezas para construir polígonos empleando materiales de dibujo técnico.</p> <p>Adquiere destrezas para construir polígonos regulares por el método general siguiendo unos pasos: rectángulos, rombos y trapecios.</p> <p>Reconoce polígonos estrellados y adquiere destrezas para su trazo.</p>	<p>Pág. 110. Video</p> <p>Pág. 112, act. .</p> <p>Pág. 112. Video</p> <p>Pág. 118</p> <p>Pág. 116.</p> <p>Pág. 118</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Técnicas básicas</p>	<p>Elabora composiciones plásticas bidimensionales y tridimensionales, experimenta con los procedimientos para la construcción de diferentes formas geométricas: el triángulo.</p> <p>Diseña composiciones geométricas creativas dibujando cuadriláteros atendiendo a sus características.</p> <p>Diseñar objetos y composiciones geométricas, experimenta con la construcción de rectángulos, rombos y trapecios.</p> <p>Construye polígonos regulares por el método general para reproducir diseños arquitectónicos creativos.</p> <p>Experimenta en la construcción de polígonos estrellados para la creación de elementos</p>	<p>Pág. 108, act. 1, 3 Pág. 101, act. 4, 5</p> <p>Pág. 112, act. 7, 8</p> <p>Pág. 116, act. 9, 10</p> <p>Pág. 118, act. 12</p> <p>Pág, 118, act. 11</p>

		de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas	arquitectónicos decorativos.	
			Realiza composiciones geométricas, de forma individual y colectiva, basadas en corrientes de arte Contemporáneo: land-art y pop art.	Pág. 120, act. 13, 14
			Maneja instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
			Emplea correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas, en función de la finalidad creativa: dibujo lineal y dibujo a mano alzada o el <i>collage</i> .	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Identifica las singularidades de obras geométricas de Arte Contemporáneo, en la pintura, la arquitectura y el diseño y hace uso de ellas en sus creaciones.</p> <p>Analiza de forma contextualizada obras del arte figurativo y abstracto y hace uso de ellas para sus creaciones.</p>	<p>Pág. 108, act. 1, 3 Pág. 110, act. 4, 5 Pág. 118, act. 12</p> <p>Pág. 120, act. 13, 14</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	<p>Elabora un proyecto artístico colaborativo, diseña y crea una colección mandalas con formas poligonales empleando herramientas de dibujo técnico.</p>	<p>Dibujantes de mandalas para el cuidado de todos.</p>



<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Participa en las situaciones de trabajo cooperativo, cumpliendo con las tareas asignadas, en el desarrollo de producciones plásticas y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 120, act. 13. Trabajamos por turnos. Nuestro reto. Dibujantes de mandalas para el cuidado de todos.</p>
			<p>Genera producciones de dibujo lineal y producciones artísticas siguiendo pautas establecidas del proceso creativo y las intenciones previas, empleando las capacidades expresivas de las formas poligonales.</p>	<p>Pág. 112, act. 8 Pág. 120, act. 14</p>
			<p>Difunde creaciones en el centro escolar y con personas mayores, organiza exposiciones adaptando el proyecto al público destinatario.</p>	
			<p>Empatiza con las necesidades de las personas lejanas y brindarles apoyo</p>	
			<p>Reconocer la vulnerabilidad constitutiva propia y la de todos</p>	
<p>Visibiliza la red oculta de cuidados que hace posible la vida</p>				
<p>Cuida el registro del lenguaje, el contacto o la distancia social y las fórmulas de cortesía en el trato con los mayores</p>				

## 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.

## **3.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 significativa-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 caballerías 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 gráfico-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)

## RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO

### 1. Los elementos de la expresión visual.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y	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	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas	Analiza las obras de arte dentro del contexto social en el que se realizan y las secuencia en un cronograma.	Pág. 18, act. 13 (EC)
			Accede a manifestaciones artísticas del patrimonio empleando diversas fuentes y valora la importancia	Pág. 18, act. 12 Nuestro reto. Artistas científicos.

<p>de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>– Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>de su preservación y difusión.</p> <p>Conoce las manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</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.</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura.</p>	<p>Comparte impresiones y escucha activamente las propuestas que hacen los compañeros para representar un paisaje en un día de tormenta</p> <p>Explica sobre un artista y su obra y escucha activamente la exposición de los compañeros, valora las experiencias compartidas.</p> <p>Analiza las producciones propias observando la capacidad expresiva de los elementos visuales.</p>	<p>Pág. 14, act. 8</p> <p>Pág. 18</p> <p>Pág. 18, act. 14</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</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>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades</p>	<p>Seleccionar y analizar propuestas plásticas y visuales y describe la capacidad expresiva del punto, la línea, el trazo y la textura en estas obras.</p> <p>Busca manifestaciones artísticas a través de la observación de las fuentes de luz, las claves tonales y las cualidades de la luz y su intención expresiva.</p> <p>Desarrolla estrategias para analizar obras artísticas bidimensionales y tridimensionales a partir de guías y esquemas.</p>	<p>Pág. 7 ¡Empezamos! Pág. 8</p> <p>Pág. 7. ¡Empezamos! Pág. 14 Pág. 14, act. 8 (EC)</p> <p>Pág. 18, act. 12, 14</p>

		expresivas: textura.		
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	Explora la capacidad expresiva del punto y la línea como elemento expresivo y compositivo	Pág. 8
			Explora la capacidad expresiva de la textura, diferencia entre táctiles o gráficas y naturales o artificiales.	Pág. 10, act. 1
			Identifica los diferentes tipos de luz que pueden utilizarse en una producción visual y sus efectos visuales.	Pág. 14, act. 7 (EC)
			Reconoce los valores tonales y las técnicas para representar el claroscuro como elemento expresivo generador de profundidad y volumen en la composición.	Pág. 16
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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</p>	<p><b>5.1</b> 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</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul>	Experimenta con el valor expresivo del punto, la línea y el trazo en la reproducción y transformación de composiciones propias.	Pág. 8, act. 2, 3 (EC)
			Experimenta con el valor expresivo del trazo y sus posibilidades tonales	Pág. 8, act. 1. Vídeo.

<p>la autoconfianza.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas</p>	<p>según sus tipos, la técnica, el soporte o el gesto de la mano.</p> <p>Experimenta con la creación de texturas y sus posibilidades expresivas y de composición, aplicando técnicas gráfico plásticas.</p> <p>Expresa sensaciones experimentando las claves tonales, la intensidad y la dirección de la luz en la transformación y reproducciones de producciones visuales.</p> <p>Representa el volumen de los objetos mediante juegos de claroscuro aplicando técnicas gráfico-plásticas</p> <p>Selecciona herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos adecuados al propósito creativo.</p>	<p></p> <p>Pág- 10, act. 5, 6 (EC)</p> <p>Pág. 14, act. 8, 9 (EC)</p> <p>Pág. 16, act. 10, 11</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	<p>Analiza de forma contextualizada referencias artísticas del entorno e identificar sus singularidades.</p>	<p>Pág. 18, act. 12</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Técnicas básicas</p>	<p>Elabora un proyecto artístico en equipo sobre un gabinete de curiosidades de los ecosistemas naturales a través de esculturas, ilustraciones e instalaciones para generar un mensaje propio.</p> <p>Emplea herramientas y técnicas para crear texturas visuales y táctiles.</p>	<p>Nuestro reto. Artistas científicos</p>

		de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	Se implica en la puesta en común en clase y en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.	Pág. 10 Pág. 10, act. 4 (EC) Pág. 14, act. 7 Pág. 18 Pág. 18, act. 12 Artistas científicos.
			Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas del proceso creativo, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.	Pág. 18, act. 14 Artistas científicos. Paso 2, 3
			Comprende la creación artística como proceso de investigación y su uso en relación con el medio natural.	Artistas científicos. Paso 1. Vídeo.
			Comprende la existencia de públicos diversos y elabora una muestra accesible a los sentidos y a todos los públicos,	Artistas científicos. Paso 4
			Actúa de forma empática, acogedora y respetuosa hacia la diversidad de las personas.	

## 2. El color

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
--------------------------	-------------------------	------------	----------------------	-------------

<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los géneros artísticos.</li> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local:</li> </ul>	Conoce las principales aportaciones de la Antigüedad en el contexto histórico y social.	Pág. 32 Pág. 32, act. 10
			Se acerca al arte de la Edad Antigua a partir del estudio del color en manifestaciones artísticas de la época.	Pág. 32 Pág. 32, act. 11
			Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio del pasado, comprende la	A lo largo de la situación de aprendizaje.

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul>	<p>importancia de su conservación y preservación.</p>	
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul>	<p>Analiza sus propias producciones y las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre la capacidad expresiva del color.</p> <p>Comparte impresiones con sus compañeros y expresa opiniones sobre la intención creativa y la interpretación del artista.</p>	<p>Pág. 24, act. 3, 4 Pág. 26, act. 5, 6 Pág. 30, act. 9</p> <p>Pág. 22, act. 1</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de</li> </ul>	<p>Selecciona propuestas plásticas y visuales a través del uso del color y las posibilidades expresivas de sus mezclas y combinaciones.</p> <p>Investiga sobre artistas y movimientos artístico para analizar el uso del color en sus obras y su intención creativa.</p> <p>Comparte impresiones y sensaciones a partir de la observación y el análisis del uso del color en diferentes manifestaciones artísticas y composiciones visuales.</p>	<p>Pág. 21. Pág. 24</p> <p><b>Pág. 22, act. 1</b></p> <p>Pág. 30</p>

		<p>comunicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color.</li> </ul>			
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color.</li> <li>– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Experimenta y analiza la naturaleza del color, su percepción y la descomposición de la luz.</p>	Pág. 22	
			<p><b>4.2</b> 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.</p>	<p>Comprueba la relación existente entre la luz y el color para comprender su aplicación en diferentes ámbitos, a través de una pasarela.</p>	Pág. 22, act. 2. Aprendo a pensar.
				<p>Distingue entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva experimenta con los colores.</p>	<b>Pág. 24</b>
				<p>Conoce las cualidades del color: tono, saturación y valor.</p>	Pág. 26
				<p>Explora las diferentes armonías y el valor expresivo del color en composiciones artísticas en la expresión de emociones y la intención plástica.</p>	Pág. 30

<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</li> </ul>	<p>Elabora composiciones plásticas reflejando los principios básicos de la descomposición de la luz.</p> <p>Elabora composiciones y experimenta con las cualidades del color mediante el uso de mezclas y filtros con diversas técnicas y herramientas digitales.</p> <p>Experimenta con las cualidades del color y su valor expresivo en composiciones propias.</p> <p>Expresa sensaciones a través de armonías cromáticas y contrastes de color, experimenta con el valor expresivo del color en composiciones propias.</p> <p>Selecciona y aplica con autonomía y propiedad herramientas digitales y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.</p>	<p>Pág. 22, act. 2b</p> <p>Pág. 24, act. 3, 4</p> <p>Pág. 26, act. 5, 6, 7</p> <p>Pág. 30, act. 8, 9 Pág. 32, act. 11</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> </ul>	<p>Identifica singularidades en referencias cercanas sobre el uso del color y hace uso de ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 24, act. 4 Pág. 30, act. 8 Pág. 32, act. 11</p>



<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</p>	<p>Elabora un vademécum de forma colectiva sobre las cualidades, la evaluación y los usos culturales del color, experimentando con las técnicas visuales y herramientas digitales de edición para generar mensajes propios.</p>	<p>Editores de un vademécum.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	<p>Se implica en las situaciones de trabajo en equipo en el análisis y desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.</p> <p>Presenta el cartel de una película y adecua la postura y el gesto.</p> <p>Difunde en el centro escolar producciones visuales colectivas siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, identificando las intenciones previas y el público destinatario</p> <p>Valora la importancia de la cultura para la mejora y el bienestar de los demás y del mundo.</p> <p>Comprende la creación artística como proceso de investigación y su importancia para la difusión de la cultura y el conocimiento.</p>	<p>Pág. 22, act. 1. Contrastamos juntos. Pág. 24, act. 3 Pág. 32, act. 10 Editores de un vademécum.</p> <p>Pág. 24, act. 4</p> <p>Editores de un vademécum.</p>

	desarrollo personal que ofrecen.			
--	----------------------------------	--	--	--

### 3. Las formas y el plano en la composición.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	Distingue diferentes manifestaciones culturales de la Edad Media el patrimonio local.	Pág. 46 Pág. 46, act. 12
			Accede a manifestaciones artísticas del patrimonio e investiga la obra de artistas de diversos géneros y épocas, empleando diversas fuentes.	Pág. 36, act. 1 Pág. 38, act. 4 Pág. 44 Pág. 44, act. 10 Pág. 46, 13
			Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprende la importancia de su conservación y preservación.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las cualidades y configuración de las formas.	Pág. 36, act. 2
			Analiza sus propias producciones y compara con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre la capacidad expresiva de los elementos compositivos.	Pág. 38, act. 6
<p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia</p>	<p><b>3.1</b> Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más</p>	Analiza propuestas arquitectónicas a través la interpretación de las cualidades y configuración de las formas.	Pág. 36 Pág. 36, act. 1

<p>y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	<p>importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p>Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>Selecciona manifestaciones artísticas, desarrollando la capacidad de observación de los principales elementos compositivos.</p>	<p>Pág. 38</p> <p>Pág. 38, act. 4</p> <p>Pág. 44, act. 10</p>
			<p>Analiza manifestaciones artísticas de la Edad Media a través de las formas y la composición.</p>	<p>Pág. 46</p> <p>Pág. 46, act. 12, 13. Galería de imágenes.</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del</p>	<p>Explora la capacidad expresiva de las formas a través de sus cualidades y su configuración.</p>	<p>Pág. 36</p>
			<p>Descubre las posibilidades plásticas que ofrece el plano en representación del espacio bidimensional y tridimensional.</p>	<p>Pág. 38</p>
			<p>Reconoce las relaciones del plano con el espacio en la arquitectura y la escultura.</p>	<p>Pág. 38</p>
			<p>Analiza el ritmo compositivo según la configuración de las formas y su disposición.</p>	<p>Pág. 42</p>
			<p>Traza los esquemas compositivos simples y compuestos en obras plástica y composiciones visuales.</p>	<p>Pág. 42</p> <p>Pág. 42, act. 9</p>
			<p>Analiza el equilibrio visual y los métodos compositivos en composiciones plástica</p>	<p>Pág. 44</p>

		<p>proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul>	y visuales.	
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</li> <li>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y</li> </ul>	<p>Experimenta con la configuración y las cualidades de las formas reinterpretando diseños arquitectónicos y composiciones plásticas con diversidad de materiales y técnicas.</p>	Pág. 36, act. 2, 3
	<p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>		<p>Descubre las posibilidades plásticas que ofrece el plano, utiliza el pensamiento divergente para aplicarlas de forma creativa en obras tridimensionales.</p>	Pág. 38, act. 5. Aprendo a pensar.
			<p>Crea composiciones y explora las posibilidades plásticas del plano en la representación del espacio tridimensional.</p>	Pág. 38, act. 7. Vídeo.
			<p>Diseña propuestas plásticas y visuales seleccionando los soportes y formatos adecuados al propósito de la composición.</p>	Pág. 38, act. 6
			<p>Expresa sensaciones experimentando con el ritmo y los esquemas compositivos en sus creaciones.</p>	Pág. 42, act. 8, 9
			<p>Experimenta con el equilibrio visual y los métodos compositivos en sus creaciones.</p>	Pág. 44, act. 11
			<p>Diseña una obra arquitectónica colectiva integrada en el paisaje</p>	Nuestro reto. Arquitectos por la sostenibilidad

		<p>húmedas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.</li> </ul>	<p>experimentando con las formas y elementos compositivos y empleando bocetos, técnicas tridimensionales y materiales sostenibles.</p>	
			<p>Comparte el espacio y los materiales durante la elaboración de creaciones conjuntas y trabajar en equipo.</p>	<p>Pág. 44, act. 10. Creamos juntos Arquitectos por la sostenibilidad</p>
			<p>Selecciona herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos creativos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Identifica singularidades en manifestaciones artísticas actuales y de la Edad Media sobre las formas y la composición y hacer uso de ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 44, act. 11 Pág. 46, act. 13. Galería de imágenes.</p>
			<p>Analiza de forma contextualizada las singularidades de la arquitectura sostenible y la obra de arquitectos y urbanistas con conciencia ecológica y hacer uso de ellas en sus producciones.</p>	<p>Pág. 35. ¡Empezamos! Nuestro reto. Arquitectos por la sostenibilidad</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	<p>Expone el proceso y el resultado de composiciones propias.</p>	<p>Pág. 36, act. 2 Pág. 38, act. 4 Pág. 42, act. 8 Arquitectos por la solidaridad.</p>
			<p>Genera un proyecto arquitectónico colectivo siguiendo pautas del proceso creativo, identificando y valorando las intenciones previas, empleando las capacidades expresivas y el público destinatario.</p> <p>Practica la expresividad del ritmo y la velocidad oral durante la presentación pública de un proyecto arquitectónico.</p> <p>Aplica la creatividad a la resolución de problemas locales y globales.</p>	<p>Arquitectos por la solidaridad.</p>

	<p>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.</p>			
--	---	--	--	--

#### 4. Percepción y lectura de imágenes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Conoce las particularidades del arte en el Renacimiento en su contexto histórico y social y la perspectiva renacentista.</p>	Pág. 58, act. 13, 14
			<p>Valora manifestaciones artísticas del Renacimiento y explica la importancia de su conversación y preservación, cuidando la entonación y respetando el turno de palabra.</p>	Pág. 58 Pág. 58, act. 12
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>2.1</b> 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. <b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales,</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>	<p>Participa en las situaciones de trabajo en equipo manteniendo en el nivel de ruido, en el análisis de producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 54, act. 6. Creamos juntos. Pág. 58, act. 12 Nuestro reto. Publicistas con causa.</p>

<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p>desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>          – El lenguaje y la comunicación visual.          Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.          Contextos y funciones.          – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>		
<p><b>Competencia específica 3.</b>          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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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.  <b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>          – El lenguaje visual como forma de comunicación.          – La percepción visual.          Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.  <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>          – El lenguaje y la comunicación visual.          Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.          Contextos y funciones.          – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>Describe composiciones visuales mediante la lectura connotativa y denotativa de la imagen.</p>	<p>Pág. 54, act. 7</p>
	<p>Analiza los mensajes publicitarios y comprueba su veracidad con evidencias.</p>	<p><b>Pág. 56, act. 10</b></p>		
	<p>Describe manifestaciones artísticas renacentistas y desarrolla la capacidad de observación de la perspectiva, el lenguaje visual y la finalidad de la obra.</p>	<p>Pág. 58, act. 13b</p>		
<p><b>Competencia específica 4.</b>          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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.  <b>4.2</b> Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>          – El lenguaje visual como forma de comunicación.          – La percepción visual.          Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.  <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p>	<p>Comprende los aspectos objetivos y subjetivos que influyen en el proceso de percepción.</p>	<p>Pág. 50</p>
	<p>Reconoce los efectos visuales de las ilusiones ópticas en imágenes gráficas: perspectivas reversibles, figuras imposibles y cinéticas.</p>	<p>Pág. 50</p>		
	<p>Reconoce los principios perceptivos de la Gestalt, la relación entre figura y fondo y su aplicación en la comunicación visual.</p>	<p>Pág. 52          Pág. 52, act. 3</p>		

	conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje y la comunicación visual.</li> </ul> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Contextos y funciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> </ul>	<p>Comprende el proceso de comunicación visual, identifica los elementos y diferencia entre referente, significativo y significado en el acto comunicativo.</p> <p>Reconoce el tratamiento de las imágenes según su finalidad</p> <p>Reconocer las claves del lenguaje publicitario visual y su relación con el lenguaje visual artístico.</p>	<p>Pág. 54</p> <p>Pág. 56</p> <p>Pág. 53</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– La percepción visual.</li> </ul> <p>Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje y la comunicación visual.</li> </ul> <p>Finalidades: informativa,</p>	<p>Experimenta con las posibilidades creativas de las ilusiones ópticas en composiciones visuales propias individuales y colectivas a partir de modelos.</p>	<p>Pág. 50, act. 1, 2</p>
	<p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las</p>		<p>Crea composiciones visuales, aplica los principios perceptivos de la Gestalt en función de la finalidad de la imagen.</p>	<p>Pág. 52, act. 4. Galería de imágenes Pág. 52, act. 5</p>
			<p>Diseña símbolos y mensajes visuales transformando elementos comunicativos.</p>	<p>Pág. 54, act. 6, 8</p>
			<p>Crea imágenes con distintas finalidades y significados.</p>	<p>Pág. 56, act. 11</p>



	técnicas y los soportes adecuados al propósito.	<p>comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Contextos y funciones.</p> <p>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</p>	<p>Emplea la sintaxis del lenguaje visual publicitario en composiciones propias con una finalidad determinada.</p>	<p>Pág. 56, act. 10d. Nuestro Reto. Publicistas con causa.</p>
				Pág. 58, act. 14
			<p>Emplea herramientas digitales y de dibujo vectorial para manipular, editar y elaborar composiciones visuales.</p>	<p>Pág. 52, act. 3. Aplicación informática. Pág. 56, act. 10d. Aplicación informática. Publicistas con causa.</p>
			<p>Selecciona, aplica herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos creativos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>	<p>Diseña un proyecto colectivo con el lenguaje publicitario seleccionando el canal y las técnicas visuales y audiovisuales para generar un mensaje propio sobre la conservación del medioambiente.</p>	<p>Publicistas con causa.</p>

<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Reflexiona sobre el uso y difusión de imágenes publicitarias y artística en los medios de comunicación de masas.</p>	Pág. 56, act. 9
			<p>Genera producciones visuales siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</p> <p>Difunde el proceso y el resultado de composiciones visuales propias empleando medios audiovisuales</p> <p>Desarrolla conciencia ecológica y se implica en la conservación del medioambiente</p>	Publicistas con causa.

## 5. La imagen fotográfica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los géneros artísticos.</li> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su</li> </ul>	<p>Identifica los géneros y subgéneros del arte de la fotografía, valora las aportaciones de artistas destacados.</p>	Pág. 68. Galería de imágenes.
			<p>Identifica las características del arte Barroco en su contexto histórico y social.</p>	<b>Pág. 70</b>
			<p>Conoce manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y</p>	A lo largo de la situación de aprendizaje.

<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>relación con el contexto histórico. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>preservación.</p>	
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> 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. <b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>Estructura una presentación sobre la evolución de la fotografía con fines expositivos y cuidar la entonación durante la exposición.</p>	<p>Pág. 62, act. 2a</p>
			<p>Analiza sus propias producciones y las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre la composición fotográfica y el arte barroco.</p>	<p>Pág. 70, act. 14</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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. <b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</p>	<p>Analiza imágenes de diversos géneros fotográficos, sus formatos y difusión.</p>	<p>Pág. 61. Pág. 68. Galería de imágenes.</p>
			<p>Analiza manifestaciones artísticas del arte Barroco, relaciona el valor del instante en la pintura y en las capturas fotográficas.</p>	<p>Pág. 70, act. 13, 14</p>

		Introducción a las diferentes características de la fotografía.		
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	Reconoce la evolución de la técnica fotográfica, desde sus orígenes hasta hoy, con ayuda de un cronograma.	Pág. 62 Pág. 62, act. 2. Aprendo a pensar
			Identifica y (maneja) posibilidades de los distintos tipos de cámara fotográfica y el material fotográfico.	Pág. 62 Pág. 62, act. 1
			Experimenta con la captura de la imagen fotográfica: lentes fotográficas, diafragma y obturador	Pág. 64 Pág. 64, act. 3, 4, 5
			Identifica la composición fotográfica en función del plano, la angulación, el centro de interés y el peso visual.	Pág. 66 Pág. 66, act. 6, 7
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas,</p>	Aplica las leyes sobre encuadres, planos, reglas de composición y peso visual en sus composiciones fotográficas.	Pág. 66, act. 8
			Crea composiciones fotográficas individuales y colectivas en función del género fotográfico, aplica los elementos compositivos y las fases del proceso creativo.	Pág. 68, act. 11, 12
			Componer las fotografías según su finalidad y el interés estético.	Pág. 70, act. 14
			Toma conciencia de la diversidad de herramientas para la manipulación, edición y postproducción de imágenes.	Pág. 68, act. 11 Retratistas y artistas por la diversidad.
			Selecciona herramientas, técnicas visuales, gráfico-plásticas y métodos adecuados al propósito creativo.	A lo largo de la situación de aprendizaje.

		<p>realización de bocetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>		
<p><b>Competencia específica 6.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>Identifica los géneros y subgéneros del arte de la fotografía y aplicarlos en composiciones propias.</p>	<p><b>Pág. 68, act. 9, 11</b></p>
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>Realiza un proyecto colectivo de una composición fotográfica experimentando con las técnicas visuales y las herramientas digitales en la generación de un mensaje propio sobre la riqueza de la diversidad.</p>	<p>Retratistas y artistas por la diversidad. Programa informático.</p>

<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	Participa en las situaciones de trabajo en equipo en el análisis y desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas y ayuda dando pistas.	Pág. 62, act. 1. Planteamos juntos Pág. 68, act. 9. Planteamos juntos. Pág. 70, act. 13. Pedimos ayuda
			Reflexiona sobre el uso y difusión de imágenes fotográficas.	Pág. 68, act. 9, 10
			Genera producciones individuales y colectivas, siguiendo las pautas del proceso creativo, empleando las capacidades expresivas y atendiendo al público destinatario.	Retratistas y artistas por la diversidad.
			Organiza una exposición de composiciones visuales colectivas sobre la riqueza de la diversidad.  Valora las diferencias entre personas como una riqueza	Retratistas y artistas por la diversidad.

## 6. El cine y la televisión.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>	Identifica los géneros fílmicos y valora la obra cinematográfica.	Pág. 74, act. 1
			Conoce el Neoclasicismo, la pintura de Goya y el Romanticismo, e identifica sus características a través del cine.	Pág. 82 Pág. 82, act. 10, 11
			Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y	A lo largo de la situación de aprendizaje.

<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>		<p>preservación.</p>	
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>	<p>Analiza sus propias producciones y las de sus compañeros empleando el lenguaje cinematográfico.</p>	<p>Pág. 74, act. 2 Pág. 78, act. 5</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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. <b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>	<p>Analiza producciones audiovisuales en función del género y los recursos del cine y la televisión.</p>	<p>Pág. 73. Pág. 74</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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. <b>4.2</b> Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento,</p>	<p>Utiliza el lenguaje Cinematográfico.</p> <p>Conoce los procesos de la realización de una película y de la realización televisiva.</p> <p>Identificarlos diferentes encuadres en los planos cinematográficos.</p> <p>Identifica los recursos técnicos y las posibilidades de los movimientos de la cámara: ópticos, sobre su eje y fuera del eje.</p>	<p>Pág. 74 Pág. 74, act. 1</p> <p>Pág. 76</p> <p>Pág. 78</p> <p>Pág. 80 Pág. 80, act. 7 Pág. 80, act. 8. Aprendo a pensar.</p>

	conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.		
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine 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</p>	<p>Elabora guiones cinematográficos experimentando con los recursos de la narración cinematográfica: el género, la estructura y el tiempo.</p>	<p>Pág. 74, act. 1. Aprendo a pensar Pág. 74, act. 2</p>
	<p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>		<p>Experimenta las fases del proceso de creación de la producción audiovisual del cine y la televisión.</p>	<p>Pág. 76, act. 3, 4</p>
			<p>Utiliza diferentes encuadres cinematográficos en composiciones audiovisuales.</p>	<p>Pág. 78, act. 5, 6</p>
			<p>Observa las posibilidades de movimiento de las cámaras cinematográficas.</p>	<p>Pág. 80, act. 9</p>
			<p>Aplica herramientas, técnicas audiovisuales, gráfico-plásticas y métodos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias,</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</p>	<p>Identifica singularidades en referencias del Romanticismo y recursos cinematográficos y</p>	<p>Pág. 82, act. 11</p>



<p>desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>mostrando una visión personal.</p>	<p>Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</li> </ul>	<p>hacer uso de ellos en sus creaciones.</p>	
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales.</li> <li>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</li> </ul> <p>Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje</p>	<p>Realiza un proyecto colectivo de creación de un programa de televisión empleando la escaleta y experimentando con las técnicas audiovisuales y las herramientas digitales en la generación de un mensaje propios.</p> <p>Usa las herramientas digitales de manera ética, respetuosa y moderada.</p> <p>Emplea las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno</p>	<p>Guionistas y facilitadores.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales.</li> <li>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</li> </ul>	<p>Participa en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones audiovisuales y prestar ayuda cuando alguien lo necesite</p> <p>Crea producciones audiovisuales colectivas, organizando y siguiendo etapas del proceso creativo y considerando las características del público destinatario.</p> <p>Graba programas y anuncios de televisión para informar y ofrecer ayuda a los alumnos del centro cuidando la entonación, la postura y los gestos</p> <p>Difunde producciones audiovisuales colectivas, selecciona el medio adecuado.</p>	<p>Pág. 76, act. 4. Pedimos ayuda Pág. 78, act. 5 Pág. 80, act. 9 Pedimos ayuda</p>

	colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje		
--	---	--	--	--

## 7. Ilustración y animación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los géneros artísticos.</li> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>-</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje y la comunicación visual.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p>	Identifica los diferentes tipos de animación tradicional.	Pág. 92
			Distingue las características del realismo, el impresionismo y el posimpresionismo en su contexto histórico y social y sus artistas representativos.	Pág. 96 Pág. 96, act. 9
			Conoce y manifiesta manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y preservación.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje y la comunicación visual.</li> <li>– Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.</li> </ul> <p>Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Técnicas básicas para la realización de producciones</li> </ul>	Realiza un intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales y exponer en una presentación estructurada la elección de un paisaje de la localidad para su representación en estilo posimpresionista y trabajar la escucha activa.	Pág. 96, act. 10

<p>conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>		<p>audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>		
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – El lenguaje y la comunicación visual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>Analiza ilustraciones y manifestaciones artísticas según el grado de iconicidad de la imagen</p>	<p>Pág. 86</p>
			<p>Describe ilustraciones analizando los códigos expresivos propios del cómic.</p>	<p>Pág. 87. Pág. 90, act. 4a. Enlace web.</p>
			<p>Analiza producciones audiovisuales de animación tradicional y digital y su evolución.</p>	<p>Pág. 92 Pág. 94 Pág. 96</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – El lenguaje y la comunicación visual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.</p>	<p>Identifica las características de la ilustración, sus aplicaciones y los diferentes grados de iconicidad de la imagen.</p>	<p>Pág. 86</p>
			<p>Analiza las características del lenguaje del cómic, reconoce los recursos visuales y verbales.</p>	<p>Pág. 90</p>
			<p>Identifica las modalidades de animación, sus técnicas y el proceso creativo.</p>	<p>Pág. 92</p>
			<p>Reconoce los tipos, las posibilidades y los recursos de la animación digital, con ayuda del Diagrama de Venn.</p>	<p>Pág. 94. Aprende a pensar.</p>

<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Compone ilustraciones explorando los diferentes grados de iconicidad.</p>	<p>Pág. 86, act. 1, 2</p>
	<p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>		<p>Experimenta con los recursos visuales y verbales del cómic en la elaboración de ilustraciones propias.</p>	<p>Pág. 90, act. 3, 4</p>
			<p>Crea fotogramas experimentando con las técnicas tradicionales de animación en composiciones propias.</p>	<p>Pág. 92, act. 5, 6</p>
			<p>Realiza diseños y composiciones con diferentes técnicas para animaciones digitales.</p>	<p>Pág. 94, act. 6, 7</p>
			<p>Elabora bocetos como parte del proceso creativo.</p>	<p>Pág. 90, act. 3. Paso 2.</p>
			<p>Aplica herramientas, técnicas gráfico-plásticas y métodos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>Analiza referencias cercanas sobre los estilos en el cómic y hacer uso de ellas en ilustraciones.</p>	<p>Pág. 90, act. 4</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>Realiza un proyecto colectivo de la creación de una animación, experimenta con las técnicas de animación en la generación de un mensaje sobre los valores de tolerancia y solidaridad.</p>	<p>Animadores de historias con valores</p>

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p>mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – El lenguaje y la comunicación visual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>Emplea las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno</p>	
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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. <b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. <b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Participa en las situaciones de trabajo en equipo, presta ayuda cuando alguien lo necesite</p> <p>Crea una animación de forma colectiva para promover acciones de tolerancia y solidaridad, organizando y siguiendo las etapas del proceso creativo y considerando las características del público destinatario.</p> <p>Aplica con destreza conocimientos de educación emocional</p>	<p>Pág. 90, act. 3 Pág. 92, act. 5 Pág. 96, act. 9 Nuestro reto. Animadores de historias con valores</p> <p>Animadores de historias con valores</p>

	ofrecen.			
--	----------	--	--	--

## 8. Dibujo geométrico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Reconoce las vanguardias artísticas de comienzos de siglo XX, conoce sus características y el uso de las formas geométricas.</p>	<p>Pág. 112 Nuestro reto. Escultores que reavivan arquitecturas en desuso. Paso 2. Enlace web.</p>
			<p>Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> 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</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>Comparte impresiones con sus compañeros, expresa opiniones sobre el uso de las formas geométricas y su sentido creativo.</p>	<p>Pág. 102 Pág. 110 Pág. 112</p>

	expresiones culturales.			
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	Analiza manifestaciones artísticas a través de elementos básicos y figuras geométricas y su capacidad expresiva.	Pág. 110 Pág. 112
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	Describe las características y elementos geométricos básicos, sus relaciones y representaciones.	Pág. 100
			Analiza ángulos mediante un mapa mental.	Pág. 102, act. 4. Aprendo a pensar
			Construye distintos tipos de triángulos, sus rectas y puntos notables.	Pág. 106. Vídeo
			Clasifica cuadriláteros, reconoce el proceso de construcción de las figuras geométricas	Pág. 108 Pág. 108, act. 8. Galería de imágenes.
			Diferencia rombo y romboide, reconoce el proceso de construcción de las figuras geométricas.	Pág. 110
<p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando</p>	<p><b>5.1</b> Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos</p>	<p>Crea composiciones geométricas con los trazos geométricos básicos.</p>	Pág. 100, act. 1, 2

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Construye con ángulos utilizando con propiedad las diferentes herramientas geométricas y técnicas plásticas en la elaboración de composiciones abstractas.</p> <p>Construye triángulos, sus rectas y puntos notables atendiendo a sus propiedades, realiza diseños y composiciones artísticas.</p> <p>Construye cuadriláteros siguiendo los pasos establecidos para elaborar diseños y composiciones creativas bidimensionales y tridimensionales.</p> <p>Diseña objetos y composiciones plásticas creativas aplicando el proceso de construcción de rombos y romboides.</p> <p>Emplea de forma adecuada instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p> <p>Aplica herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>Pág. 102, act. 3, 4</p> <p>Pág. 106, act. 5, 6</p> <p>Pág. 108, act. 7, 8. Galería de imágenes.</p> <p>Pág. 110, act. 9, 10, 11</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Identifica las singularidades de diseños de moda y las instalaciones escultóricas con formas geométricas y hacer uso de ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 106, act. 6 Nuestro reto. Escultores que reavivan arquitecturas en desuso. Enlace web.</p>



<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Diseña una instalación escultórica geométrica colectiva utilizando el lenguaje geométrico para renovar un espacio arquitectónico en desuso, emplea bocetos y maquetas.</p>	<p>Escultores que reavivan arquitecturas en desuso.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Se implica, llega a acuerdos y toma decisiones compartidas en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 110, act. 9. Trabaja por turnos Pág. 112, act. 13 Escultores que reavivan arquitecturas en desuso.</p>
	<p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>		<p>Presenta un diseño propio creado a partir de una forma geométrica, comenta el proceso de creación seguido.</p>	<p>Pág. 106, act. 6</p>
	<p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y</p>		<p>Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y emplea las capacidades expresivas.</p> <p>Difunde proyectos en el entorno local, valora las posibilidades del patrimonio arquitectónico en desuso.</p> <p>Valora la importancia de la cultura para la mejora y el bienestar de los demás y del mundo.</p>	<p>Escultores que reavivan arquitecturas en desuso.</p>

	valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.			
--	---	--	--	--

## 9. Dibujo geométrico II

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los géneros artísticos.</li> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul>	<p>Descubre el inicio de las propuestas artísticas abstractas y geométricas, reconoce las diferentes corrientes y obras dentro del expresionismo abstracto del siglo XX.</p>	Pág. 126
			<p>Valora manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje</p>
<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> </ul>	<p>Realiza una lectura en voz alta de un relato corto creado a partir de un personaje tridimensional compuesto de polígonos regulares</p>	Pág. 118, act. 3

<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul>	<p>Analiza obras artísticas y composiciones geométricas, su capacidad expresiva y compartir impresiones y opiniones.</p>	<p>Pág. 115. Pág. 116, act. 1. Galería de imágenes. Pág. 122. Vídeo Pág. 122, act. 7 Pág. 124</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>-La composición.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Distingue los polígonos regulares, sus elementos y los distintos métodos para su construcción conocido el lado.</p>	<p>Pág. 116</p>
	<p><b>4.2</b> 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.</p>		<p>Reconoce los distintos métodos para construir un polígono regular conocido el radio de la circunferencia.</p>	<p>Pág. 118</p>
	<p>Conoce los polígonos estrellados y la construcción de figuras lobuladas.</p>		<p>Pág. 120</p>	
	<p>Determina los elementos de la circunferencia, conoce la aplicación de las tangencias y enlaces en la vida real.</p>		<p>Pág. 122. Vídeo.</p>	
	<p>Analiza diferentes tipos de curvas técnicas y los métodos de construcción: óvalos, ovoides y espirales.</p>		<p>Pág. 124. Vídeo</p>	
<p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la</p>	<p><b>5.1</b> Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades</li> </ul>	<p>Construye polígonos regulares conocido el lado siguiendo distintos métodos para elaborar diseños arquitectónicos y composiciones plásticas.</p>	<p>Pág. 116, act. 1, 2</p>

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>expresivas y comunicativas. -La composición.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</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>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Compone figuras tridimensionales y obras plásticas creativas aplicando los métodos de construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia.</p>	<p>Pág. 118, act. 3, 4</p>
			<p>Crea diseños y composiciones artísticas bidimensionales y tridimensionales a partir del trazado de polígonos estrellados y figuras lobuladas.</p>	<p>Pág. 120, act. 5, 6</p>
			<p>Crea diseños tridimensionales y composiciones plásticas empleando círculos, circunferencias, sus posiciones relativas, tangencias y enlaces.</p>	<p>Pág. 122, act. 7, 8</p>
			<p>Compone obras figurativas a partir de curvas técnicas pautando los pasos.</p>	<p>Pág. 124, act. 9. Aprendo a pensar.</p>
			<p>Elabora composiciones abstractas y figurativas a partir de la construcción de espirales.</p>	<p>Pág. 124, act. 10</p>
			<p>Crea composiciones plásticas creativas basadas en el expresionismo abstracto a partir de los trazos y métodos de construcción de figuras geométricas.</p>	<p>Pág. 126, act. 11, 12</p>
			<p>Emplea de forma adecuada instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
			<p>Aplica herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos adecuados al propósito creativo.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>

<p><b>Competencia específica 6.</b> Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Identifica las singularidades de obras abstractas geométricas y hacer uso de ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 126, act. 11, 12</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Realiza un microrrelato audiovisual colectivo con la técnica del <i>videomapping</i> emplea las formas geométricas para generar un mensaje propio sobre la inclusión social.</p>	<p>Videoartistas geométricos unidos por la inclusión.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de</p>	<p><b>8.1</b> 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</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos</p>	<p>Genera producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</p> <p>Se implica, llega a acuerdos y toma decisiones compartidas en situaciones de trabajo en equipo.</p>	<p>Pág. 116, act. 1 Pág. 118, act. 3 Pág. 120, act. 5 Pág. 124, act. 5 Videoartistas geométricos unidos por la inclusión.</p>

salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	<p>sociedad.</p> <p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Desarrolla en grupo un microrrelato audiovisual con formas geométricas para fomentar la inclusión social y la resolución de conflictos.	<b>Nuestro reto. Videoartistas geométricos unidos por la inclusión.</b>
			Actúa de forma empática, acogedora y respetuosa hacia la diversidad de las personas.	
			Comprende la existencia de públicos diversos, expone y difunde composiciones propias en diversos entornos, canales y medios.	

## 10. Proporción y estructura modular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p>	<p>Descubre los rasgos básicos de las tendencias artísticas actuales e investiga sobre las obras y los movimientos artísticos figurativos, conceptuales y los nuevos soportes.</p>	<p>Pág. 142 Pág. 142, act. 17a</p>
			<p>Conocer las manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>

<p><b>Competencia específica 2</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p>	<p>Presenta una obra de creación propia, cuidando el ruido en la comunicación.</p>	<p>Pág. 134, act. 5, 6 Pág. 142, act. 18</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico- – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – La composición. Conceptos de proporción aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>Analiza obras artísticas a través de sus elementos, trazados geométricos y su intencionalidad.</p>	<p>Pág. 142</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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. Esta competencia específica se conecta con</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> Analizar de forma guiada las</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – La composición. Conceptos proporción aplicados a la organización de formas en el plano y</p>	<p>Comprende los principios de la proporcionalidad, la aplicación del teorema de Thales, analiza la aportación de la proporción áurea.</p> <p>Busca y analiza información de fuentes fiables sobre las particularidades de obras arquitectónicas y plásticas en relación con la proporcionalidad geométrica.</p>	<p>Pág. 130</p> <p>Pág. 130, act. 1, 2</p>

<p>los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>en el espacio.  <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b>  – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.  – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Analiza las transformaciones geométricas y las relaciones de igualdad</p>	<p>Pág. 132</p>
			<p>Analiza las relaciones de simetría axial y central entre figuras y su trazo.</p>	<p>Pág. 134  Pág. 134, act. 6.  Galería de imágenes.</p>
			<p>Analiza las relaciones de semejanza para transformar figuras.</p>	<p>Pág. 136</p>
			<p>Analiza las escalas en ilustraciones y planos y clasificarlas con ayuda de un mapa mental.</p>	<p>Pág. 138  Pág. 138, act. 11.  Aprendo a pensar.</p>
			<p>Analiza las redes modulares y sus movimientos en ilustraciones y composiciones artísticas.</p>	<p>Pág. 140</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b>  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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>  – La composición. Conceptos proporción aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.  <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b>  – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.  – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.  – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.  – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Aplica los principios de proporcionalidad y el Teorema de Thales para realizar composiciones artísticas con diversas técnicas.</p>	<p>Pág. 130, act. 1, 2</p>
			<p>Transforma figuras geométricas mediante diferentes movimientos en el plano aplicando las relaciones de igualdad.</p>	<p>Pág. 132, act. 3, 4</p>
			<p>Dibuja figuras simétricas para elaborar composiciones plásticas.</p>	<p>Pág. 134, act. 5, 6, 7</p>
			<p>Dibuja figuras y diseños aplicando la relación de semejanza.</p>	<p>Pág. 136, act. 8, 9, 10</p>
			<p>Representar objetos reales a diferentes escalas ayudándose de la construcción de escalas gráficas y crear composiciones artísticas.</p>	<p>Pág. 138, act. 12</p>
			<p>Diseña módulos para crear diseños y composiciones visuales con redes modulares.</p>	<p>Pág. 140, act. 13, 15, 16</p>
			<p>Emplea de forma adecuada</p>	<p>A lo largo de la situación de</p>



			instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.	aprendizaje.
			Aplica herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos adecuados al propósito creativo.	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Selecciona obras de artistas figurativos, de arte conceptual y nuevos soportes y hacer uso de su estilo en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 142, act. 17, 18</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Diseña en grupo una red modular fotográfica empleando las formas geométricas para crear un mensaje propio sobre el valor de la convivencia y la interculturalidad.</p>	<p>Nuestro reto. Fotógrafos modulares.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas,</p>	<p><b>8.1</b> Reconocer los diferentes usos y funciones de las</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p>	<p>Genera composiciones artísticas siguiendo pautas establecidas,</p>	<p>Pág. 130, act. 2 Pág. 132, act. 4 Pág. 134, act. 5</p>

<p>adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</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>identificando y valorando las intenciones previas y el público destinatario.</p>	<p>Pág. 136, act. 10 Pág. 138, act. 12 Pág. 140, act. 15 Pág. 142, act. 18</p>
			<p>Cumple con las tareas asignadas en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 134, act. 5. Nos repartimos el trabajo Pág. 140, act. 15 Pág. 142, act. 17 Fotógrafos modulares.</p>
			<p>Diseña en grupo una red modular fotográfica de nuestro entorno para promover el valor de la convivencia y la diversidad cultural.</p> <p>Adopta distintas perspectivas desde una mirada intercultural.</p> <p>Expone composiciones propias en diversos espacios, comprende la existencia de públicos diversos.</p>	

## 11. Sistemas de representación: caballera, isométrica y cónica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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</p>	<p><b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p>	<p>Conoce la evolución del dibujo técnico y del uso de la perspectiva en la creación arquitectónica contemporánea.</p>	<p>Pág. 158. Galería de imágenes. Pág. 158, act. 15, 16</p>
			<p>Conoce manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, comprende la importancia de su conservación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>

<p>su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>Patrimonio arquitectónico.</p>		
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico- – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Analiza obras contemporáneas, identifica las proyecciones utilizadas.</p>	<p>Pág. 145. Enlace web Pág. 146, act. 3 Pág. 158, act. 16</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – Elementos básicos del lenguaje visual: la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en</p>	<p>Explora y comprende los tipos de proyección, los sistemas de representación y los organiza en un mapa conceptual.</p> <p>Profundiza en el sistema de representación diédrico, identifica sus elementos fundamentales.</p> <p>Conoce las normas básicas de acotación, sus elementos y el croquis acotado.</p> <p>Profundiza en los tipos del sistema axonométrico, la construcción de ejes isométricos y la representación de volúmenes.</p> <p>Conoce las bases de la perspectiva caballera, aplícala en la representación de</p>	<p>Pág. 146 Pág. 146, act. 1. Aprendo a pensar.</p> <p>Pág. 148</p> <p>Pág. 150</p> <p>Pág. 152</p> <p>Pág. 154</p>

		<p>el arte y sus características expresivas.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>volúmenes.</p>	
			<p>Analiza las bases de la perspectiva cónica, sus elementos y sus tipos.</p>	<p>Pág. 156</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</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>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Elabora composiciones visuales de objetos seleccionando y empleando distintos sistemas de representación.</p>	<p>Pág. 146, act. 2, 3</p>
			<p>Representa figuras tridimensionales en el sistema de representación diédrico.</p>	<p>Pág. 148, act. 4, 5</p>
			<p>Aplica las normas básicas de acotación en la representación de figuras, realiza croquis acotados.</p>	<p>Pág. 150, act. 6. Galería de imágenes. Pág. 150, act. 7</p>
			<p>Dibuja figuras en perspectiva isométrica, crea composiciones tridimensionales.</p>	<p>Pág. 152, act. 8, 9</p>
			<p>Aplica el proceso de construcción de la perspectiva caballera, crea composiciones tridimensionales.</p>	<p>Pág. 154, act. 10, 11</p>
			<p>Dibuja los principales elementos de la perspectiva cónica, aplica sus fundamentos en la representación de espacios.</p>	<p>Pág. 156, act. 12, 13</p>
			<p>Emplea herramientas tradicionales y nuevas tecnologías en el proceso de creación y reproducción de obras arquitectónicas.</p>	<p>Pag. 158, act. 14. Aplicación informática. Pág. 158, act. 15, 16</p>
			<p>Emplea de forma adecuada instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
			<p>Selecciona herramientas, técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas y métodos</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>

			adecuados al propósito creativo.	
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Analiza la perspectiva de composiciones artísticas para reproducir una escena en perspectiva cónica siguiendo su modelo.</p>	<p>Pág. 158, act. 15. Enlace web.</p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Elabora un diseño sostenible de un espacio funcional de forma colectiva, levantando planos a escala y realizando dibujos en diferentes perspectivas.</p>	<p>Diseñadores de interiores sostenibles.</p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de</p>	<p><b>8.1</b> 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</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de</p>	<p>Genera producciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas.</p> <p>Se implica y cumple con las tareas asignadas en situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y</p>	<p>Pág. 146, act. 2 Pág. 148, act. 4 Pág. 156, act. 12, 13</p> <p>Pág. 148, act. 4. Nos repartimos el trabajo Pág. 158, act. 14 Diseñadores de interiores sostenibles.</p>

salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	con interés por conocer su importancia en la sociedad. <b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. <b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	materiales y técnicas, realización de bocetos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	manifestaciones artísticas.	
			Realiza en grupo un diseño original y sostenible de un espacio del centro escolar para adaptarlo a un nuevo uso.  Desarrolla conciencia ecológica y se implica en la conservación del medioambiente.  Expone un diseño de interior sostenible entre toda la clase mediante una presentación estructurada, escuchando activamente la parte de exposición de los compañeros.	Diseñadores de interiores sostenibles.

## 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.

## **4.PROGRAMACIÓN SECCIÓN BILINGÜE CURSO 2022-2023 IES ÁLVARO DE MENDA PONFERRADA. MATERIA: EPVA, 1º Y 3º ESO**

### **ALUMNADO. PROFESORADO. AUXILIAR DE CONVERSACIÓN**

Alumnado

1º ESO BILINGÜE. Grupos: 1ºA, 1ºB

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 (en el curso actual procede de la India) Urmil Shingari 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, teniéndose 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**

La existencia de alumnos con necesidades educativas especiales, en los grupos correspondientes a 1º de ESO (4 alumnos en total: 2 en 1º A, y 2 en 1ºB), requerirá una especial atención del profesor.

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.*

Valerie

Colston. A&C Black Publishers.

-*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](http://www.eslvideo.com)

-[www.english-behind-the-scenes.com](http://www.english-behind-the-scenes.com)

-[www.teflclips.com](http://www.teflclips.com)

-[www.youtube.com](http://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://www.bogglesworldesl.com)

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

-[www.onestopclil.com](http://www.onestopclil.com)

-[ninaspain.blogspot.com](http://ninaspain.blogspot.com)

-[www.sehacesaber.org/profesores/bilingual learning/](http://www.sehacesaber.org/profesores/bilingual%20learning/)

-resource corner

-[clipsforclil.blogspot.com](http://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)

## **5.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 (EFFA), 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 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 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 promocione, 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:**

<b>DATOS DEL ALUMNO</b>			
Apellidos:	Nombre:	Fecha Nacimiento:	
Teléfono:	Tutores legales:	Curso:202__/202__	Tutor/a:
<b>TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO</b>			
<b>CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)</b>			
<b>CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERA INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA</b>			

<b>NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO</b>
<b>OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR</b>
<b>MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN</b>
<b>SEGUIMIENTO DEL PLAN</b>

**INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE RECUPERACIÓN:**

<b>PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__</b>	<b>MATERIA:</b>
(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:**

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

<b>TRAYECTORIA ACADÉMICA DEL ALUMNO</b>

<b>CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO (resultados, intereses, motivaciones, etc.)</b>

<b>CIRCUNSTANCIAS PERSONALES Y FAMILIARES QUE PUDIERAN INFLUIR EN SU TRAYECTORIA ACADÉMICA</b>

<b>NECESIDADES DEL ALUMNO A NIVEL EDUCATIVO</b>

--

<b>OTRA INFORMACIÓN EXTRAIDA DEL INFORME DEL CURSO ANTERIOR</b>
---

--

<b>MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO</b>
--

--

<b>SEGUIMIENTO DEL PLAN</b>
-----------------------------

--

**INFORMACIÓN POR MATERIAS OBJETO DE REFUERZO Y APOYO:**

<b>PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 202__ / 202__</b>	<b>MATERIA:</b>
(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.

## 6.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).

### RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

<p>1. Las formas en la naturaleza</p> <p>2. Aspectos plásticos de la figura humana</p> <p>Comp.Esp. 1</p> <p>Comp.Esp. 2</p> <p>Comp.Esp. 3</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> <li>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p><b>1.</b> Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p><b>2.</b> Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p><b>3.</b> Realizar proyectos prácticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p><b>4.</b> Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p><b>5.</b> Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión,</p>	<p><b>1.1.</b> Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p><b>2.1.</b> Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p><b>3.1.</b> Entiende el proceso de creación artística y sus fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo</p> <p><b>4.1.</b> Aplica las leyes de composición creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p><b>4.2.</b> Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p><b>4.3.</b> Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p><b>5.1.</b> Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analizar los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p><b>5.2.</b> Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y situarlas en el período al que pertenecen.</p>
---	--	---	--

		<p>apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	
<p>3. Sistemas de representación Comp.Esp. 2 Comp.Esp. 3 Comp.Esp. 4</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos.</li> <li>– Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</li> <li>– La geometría en el arte y en la naturaleza.</li> <li>– Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballero, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes y representación de volúmenes sencillo</li> </ul>	<p><b>1.</b> Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p><b>2.</b> Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería</p> <p><b>3.</b> Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p><b>1.1.</b> Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p><b>1.2.</b> Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p><b>1.3.</b> Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p><b>1.4.</b> Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y aplicarlos a la creación de diseños</p> <p><b>2.1.</b> Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p><b>2.2.</b> Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p><b>2.3.</b> Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p><b>2.4.</b> Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas,</p>

		.	<p>eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p><b>3.1.</b> Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
<p>4. Diseño y comunicación</p> <p>5. Campos del diseño</p> <p>Comp.Esp. 1 Comp.Esp. 3 Comp.Esp. 2 Comp.Esp. 4</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>– La percepción visual. Principios, elementos y factores.</li> <li>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> <li>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> <li>– Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas. Texto e ilustración o fotografía, integrado en publicidad y en otras obras artísticas.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>– Introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos.</li> <li>– Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</li> <li>– La geometría en el arte y en la naturaleza.</li> </ul>	<p><b>3.</b> Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes materias, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales</p>	<p><b>3.1.</b> Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p><b>3.2.</b> Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p><b>3.3.</b> Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p><b>3.4.</b> Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p> <p><b>3.5.</b> Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>



	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Lectura y análisis de mensajes visuales y audiovisuales.</li><li>– Diseño y manipulación de imágenes digitales. Dibujo y diseño gráfico asistido por ordenador.</li><li>– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li></ul>		
--	--	--	--

<p>6. El lenguaje audiovisual 7. El lenguaje multimedia Comp.Esp. 3 Comp.Esp. 4 Comp.Esp. 1</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La percepción visual. Principios, elementos y factores. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> – Lectura y análisis de mensajes visuales y audiovisuales. – Fotografía. Origen y evolución. Características. – Cine. La imagen en movimiento. Origen y evolución. Características. – Diseño y manipulación de imágenes digitales. Dibujo y diseño gráfico asistido por ordenador. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p><b>1.</b> Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p><b>2.</b> Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p><b>3.</b> Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p><b>1.1.</b> Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. <b>1.2.</b> Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película. <b>2.1.</b> Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. <b>2.2.</b> Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. <b>2.3.</b> Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. <b>3.1.</b> Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. <b>3.2.</b> Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. <b>3.3.</b> Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
---	---	---	---

## **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.

# **7.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:

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.

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.

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.

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 interdisciplinares, 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.

# 8.DIBUJO TÉCNICO 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. Tales, 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
<p><b>Competencia específica 1</b> 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><b>1.1.</b> 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><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	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
<p><b>Competencia específica 2</b> 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><b>2.1.</b> Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>		Realiza operaciones con segmentos.	
			Resuelve geoméricamente 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
<p><b>Competencia específica 5</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	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
<p><b>Competencia específica 1</b> 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><b>1.1.</b> 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><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>■ Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> <li>■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> 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><b>2.1.</b> Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p><b>2.2.</b> Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Construye polígonos regulares mediante métodos generales</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Dibuja polígonos estrellados.</p>	<p>Lámina propuesta por el profesor</p>
<p><b>Competencia específica 5</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>		

## Bloque A 3 Proporcionalidad, semejanza, equivalencia

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1</b></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><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>■ Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</li> <li>■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	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
<p><b>Competencia específica 2</b></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>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>		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><b>Competencia específica 5</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<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><b>Competencia específica 1</b> 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><b>1.1.</b> 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><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>■ Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> </ul>	<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>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> 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><b>2.1.</b> Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p><b>2.3.</b> Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.</p>	<p>Actividades</p>
			<p>Sabe enlazar una serie de puntos y traza a partir de ellos un recorrido curvo continuo.</p>	<p><b>Lámina propuesta por el profesor.</b></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><b>Competencia específica 5</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<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><b>Competencia específica 1</b> 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><b>1.1.</b> 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><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>■ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>■ Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> </ul>	<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><b>Competencia específica 2</b> 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><b>2.1.</b> Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p><b>2.3.</b> Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<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>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>

<p><b>Competencia específica 5</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
---	--	--	--	--

## Bloque B 1 Sistema diédrico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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><b>3.1.</b> Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. <b>3.5.</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>■ Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</li> <li>■ Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</li> </ul>	<p>Representa puntos en sistema diédrico, y conoce sus distintas posiciones.</p>	<p>Actividades y láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Representa rectas en sistema diédrico, conoce sus distintas posiciones.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Representa planos en sistema diédrico, y conoce sus distintas posiciones. Representa rectas incluidas en planos.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Representa la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Halla la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprende los procesos para su realización gráfica</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Comprende las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Comprende las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>

			y recta y plano.	
			Halla distancias entre los elementos punto, recta y plano.	Láminas propuestas por el profesor
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

## Bloque B 2 Sistema de planos acotados

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>■ Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</li> </ul>	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



<p><b>Competencia específica 5.</b></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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	
---	---	---	--	--

### Bloque B 3 Sistema axonométrico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b></p> <p>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><b>3.2.</b> Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p> <p><b>3.5.</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>■ Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera.</li> <li>Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta y plano.</li> </ul>	<p>Representa en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibuja las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.</p>	<p>Láminas propuestas por el profesor</p>
			<p>Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.</p>	
			<p>Representa en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>	
			<p>Representa en perspectiva isométrica y caballera piezas</p>	<p>Láminas propuestas por el</p>

			geométricas.	profesor
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas</li> </ul>	<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><b>Competencia específica 3.</b> 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><b>3.4.</b> Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.</p> <p><b>3.5.</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>■ Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</li> </ul>	<p>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.</p>	Láminas propuestas por el profesor
			<p>Determina en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano.</p>	Actividades
			<p>Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.</p>	Actividades y láminas propuestas por el profesor
			<p>Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.</p>	
			<p>Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una</p>	

			pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.	
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2.</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	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><b>Competencia específica 4.</b> 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><b>4.1.</b> 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><b>4.2</b> 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><b>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>■ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica</li> </ul>	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.
<p><b>Competencia específica 5.</b></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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	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
<p><b>Competencia específica 4.</b></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, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p><b>4.1.</b> 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><b>4.2</b> 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><b>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>■ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología</li> </ul>	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"> <li>■ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</li> </ul>	<p>Sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.</p>	<p>Actividades propuestas por el profesor.</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. <b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<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><b>Competencia específica 4.</b> 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><b>4.1.</b> 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. <b>4.2</b> 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><b>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>■ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>■ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>■ Elección de vistas necesarias. Líneas</li> </ul>	<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.		
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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, CEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>■ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>■ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>■ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	

## 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 alzadas 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.

## 9.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"> <li>-Proporcionalidad. El rectángulo áureo Aplicaciones.</li> <li>-Construcción de figuras planas equivalentes.</li> <li>-Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</li> <li>-Potencia de un punto respecto a una circunferencia.</li> </ul> <p>Determinación y propiedades del eje radical y el centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> </ul>	<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"> <li>-Construir el arco capaz en aplicaciones prácticas. CMCT CCL</li> <li>- Distinguir las relaciones de proporcionalidad entre figuras y dibujar segmentos proporcionales. CMCT CCL</li> <li>- Definir la equivalencia entre formas poligonales y transformar gráficamente polígonos en otros equivalentes. CMCT CCL</li> <li>- 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</li> <li>- Definir la inversión como transformación geométrica, identificar los elementos y figuras dobles y construir figuras inversas. CCL CMCT</li> <li>- Aplicar la potencia y la inversión en la resolución de problemas de tangencia. CCL CMCT</li> <li>- Usar los trazados de tangencias y enlaces para representar formas geométricas de estilo arquitectónico y/o mecánico. CD CEC CCL CMCT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</li> <li>• Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</li> <li>• Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<p>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el origen de las secciones cónicas y sus aplicaciones</li> <li>- Definir y clasificar las curvas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando</li> </ul>

<p>- Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.</p> <p>- Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <p>- Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones</p> <p>Transformaciones geométricas:</p> <p>- Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. El alumno será capaz de:</p> <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. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de</p>	<p>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 para la rectificación de una circunferencia. CCL CMCT - Trazar curvas cíclicas y evolventes y reconocer sus aplicaciones</p> <p>- 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>	<p>sus aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</li> <li>• Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</li> <li>• 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.</li> <li>• Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada</li> </ul>
---	---	--	---

### 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. -</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</p>	<p>Proyectar en el plano una idea, figura, perspectiva, diseño u operación geométrica, usando la croquización. CCL CMCT - Representar e identificar de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el</li> </ul>

<p>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 abatimiento.</p>	<p>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>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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. CCL CMCT</li> <li>- Determinar los elementos de los abatimientos, cambios de plano y giros y analizar sus aplicaciones.</li> <li>- 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</li> <li>- Representar las proyecciones diédricas de figuras definidas por sus magnitudes reales y contenidas en un plano determinado.</li> <li>- 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</li> </ul>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</li> <li>• Determina la verdadera 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</li> </ul>
<p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.</li> <li>- Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.</li> <li>- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas</li> </ul>	<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"> <li>- Dibujar las proyecciones diédricas de poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables y determinar sus partes vistas y ocultas. CCL CMCT</li> <li>- Representar las proyecciones diédricas del hexaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados. CCL CMCT</li> <li>- 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.</li> <li>- Determinar por métodos generales la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados</li> </ul>	<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>por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. CCL CMCT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir la relación de homología que se establece en las secciones de superficies radiadas.</li> <li>- Aplicar la homología plana para obtener la verdadera magnitud de las secciones de superficies radiadas. CCL CMC</li> <li>- Obtener los desarrollos planos de cuerpos tridimensionales. CCL CMCT</li> </ul>	
<p>Sistemas axonómicos ortogonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posición del triedro fundamental.</li> <li>- Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.</li> <li>- Determinación de coeficientes de reducción.</li> <li>- Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.</li> <li>- Representación de figuras planas.</li> <li>- Representación simplificada de la circunferencia.</li> <li>- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul>	<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"> <li>- Reconocer los fundamentos, características y elementos de los sistemas axonómicos ortogonales, calcular sus coeficientes de reducción y determinar sus ejes a partir del triedro fundamental y el triángulo de trazas. CCL CMCT</li> <li>- 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</li> <li>- 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</li> <li>- Representar la perspectiva axonométrica de figuras planas.</li> <li>- Dibujar axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales. CCL CMCT</li> <li>- Determinar las secciones planas principales de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos. CCL CMC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías</li> </ul>



## BLOQUE D: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

Contenidos	criterios de evaluación	Indicadores de logro	Estándares de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de bocetos, croquis y planos.</li> <li>- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</li> <li>- El proyecto: tipos y elementos.</li> <li>- Planificación de proyectos.</li> <li>- Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</li> <li>- Elaboración de las primeras ideas.</li> <li>- Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</li> <li>- Elaboración de dibujos acotados.</li> <li>- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.</li> <li>- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</li> <li>- Presentación de proyectos.</li> <li>- Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</li> <li>- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</li> <li>- Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</li> </ul>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir los conceptos, terminología, fases y metodología necesarios para plantear y resolver un proyecto. CCL CMCT</li> <li>- Desarrollar habilidades y competencias genéricas como el trabajo en equipo, aprendizaje autónomo y la capacidad de llevar los conocimientos a la práctica. SIEP CSYC</li> <li>- 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</li> <li>- Respetar y aplicar la normativa existente en el ámbito del dibujo técnico. CCL CMCT CEC</li> <li>- Identificar formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos a partir de los planos técnicos que los definen. CCL CMCT CEC</li> <li>- 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</li> <li>• Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</li> <li>• Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</li> <li>• 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</li> </ul>

	<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, 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer y defender sus trabajos y conocimientos, tanto de forma individual como de forma colectiva. CCL CMCT CSYC</li> <li>- Elaborar la documentación gráfica de un proyecto de diseño industrial o arquitectónico sencillo. CCL CAA</li> <li>- Controlar el desarrollo del proyecto dentro de los plazos previstos y realizar las tareas encomendadas con diligencia y responsabilidad. CCL CAA CSYC</li> <li>- 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</li> <li>- Usar aplicaciones informáticas de diseño asistido por ordenador para la creación de modelos de objetos o entornos en tres dimensiones. CCL CD</li> <li>- Presentar un proyecto utilizando los medios gráficos, soportes y programas informáticos adecuados. CCL CD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</li> <li>• Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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</li> </ul>
--	---	--	--

### **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 realizados.

### **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.

## 10.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.

## 11.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.

## **12.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 A UN 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.

## **13.MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN, 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.

## **14.MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO DEL IES ÁLVARO DE MENDAÑA, PONFERRADA, CURSO 2022-2023**

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

Juan José Albares Arias. Ponferrada, curso 2023-2024.