

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO Educación Plástica Visual y Audiovisual**

**CURSO**

**2024-2025**

**I.E.S. DR. FERNÁNDEZ SANANA**

**LOS SANTOS DE MAIMONA**

# ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
1 Composición del departamento y asignación de materias.....	3
2 Contribución de las materias del departamento al desarrollo de las competencias clave.....	4
2.1 Competencia en comunicación lingüística.....	4
2.2 Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.....	4
2.3 Competencia digital.....	4
2.4 Competencia ciudadana.....	5
2.5 Competencia emprendedora.....	5
2.6 Competencia en conciencia y expresión cultural.....	5
3 Objetivos didácticos.....	7
3.1 Objetivos en ESO.....	7
3.2 Objetivos en Bachillerato. Dibujo Técnico.....	8
3.3 Objetivos en Bachillerato. Dibujo Artístico.....	10
4 Metodología y concreciones didácticas. Recursos y materiales curriculares.....	13
5 Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad.....	16
6 Programa de recuperación.....	18
7 Incorporación de contenidos transversales.....	19
8 Actividades complementarias y extraescolares.....	20
9 Indicadores de logro y procedimiento de evaluación y modificación de la programación didáctica.....	21
9.1 Evaluación de la práctica docente.....	21
9.2 Valoración de la programación didáctica.....	23
9.3 Valoración del alumnado al profesorado.....	24
10 Programación didáctica por curso y materias.....	26
10.1 Competencias específicas.....	26
10.1.1 Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	26
10.1.2 Expresión Plástica y Dibujo Anatómico.....	29
10.1.3 Dibujo Técnico.....	32
10.1.4 Dibujo Artístico.....	35
10.2 Saberes básicos y temporalización.....	40
10.2.1 Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º y 3º ESO.....	40
10.2.2 Expresión Artística. 4º ESO.....	41
10.2.3 Dibujo Técnico. Bachillerato.....	43
10.2.4 Dibujo Artístico. Bachillerato.....	47
10.3 Evaluación.....	50
10.3.1 Evaluación en la ESO.....	50
10.3.2 Evaluación en Bachillerato. Dibujo Técnico.....	52
10.3.3 Evaluación en Bachillerato. Dibujo Artístico.....	55
10.4 Situaciones de aprendizaje.....	58
10.4.1 1º ESO. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	58

10.4.2 3º ESO. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	74
10.4.3 3º ESO. PLEX.....	90
10.4.4 4º ESO Expresión Plástica.....	104
10.4.5 4º ESO Dibujo Anatómico.....	120
10.4.6 1º Bachillerato Dibujo Técnico I.....	152
10.4.7 1º Bachillerato Dibujo Artístico.....	203

## 1 COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y ASIGNACIÓN DE MATERIAS

Los componentes del Departamento de Dibujo son Doña Ana Romero Romero y Doña Caridad Díaz Jiménez. Durante este curso la Jefatura del Departamento la llevará D<sup>a</sup> Ana Romero Romero. La hora de reunión de Departamento será los miércoles a 4<sup>a</sup> hora y la distribución horaria se explica en las tablas adjuntas.

<b>ANA ROMERO ROMERO</b>		
<b>Curso</b>	<b>N.º de Cursos x Horas</b>	<b>Total</b>
1º ESO PLAST.	2 x 3h	6h
4º ESO DIBUJO ANATÓMICO	1 x 2h	2h
1º BTO. DIB. ARTÍSTICO	1 x 4h	4h
2º BCH. DIBUJO TECN.	1 x 4h	4h
JEFATURA DE DPTO.	1 x 3h	3h
<b>TOTAL</b>		<b>19h</b>

<b>CARIDAD DÍAZ JIMÉNEZ</b>		
<b>Curso</b>	<b>N.º de Cursos x Horas</b>	<b>Total</b>
1º ESO PLAST.	1 x 3h	3h
3º ESO PLAST.	3 x 2h	6h
3º ESO PLEX.	1 x 2h	2h
4º ESO EXP. ARTÍSTICA	1 x 3h	3h
1º BCH. DIBUJO TECN.	1 x 4h	4h
TUTORÍA	1 x 1h	1h
<b>TOTAL</b>		<b>19 h</b>

## **2 CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS**

### **CLAVE**

### **2.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA**

Para contribuir al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se implica, de forma especial, en la adquisición de competencias artísticas y culturales. El alumnado deberá argumentar su opinión sobre obras de arte propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final.

En la Educación Secundaria Obligatoria, se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir... y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Además, contribuye a la adquisición de estas competencias, cuando el alumno experimenta e investiga diversas técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

Pondremos énfasis en que el alumnado adquiera y utilice correctamente términos artísticos y técnicos, que argumente opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final.

### **2.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA.**

Para el desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología el Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual profundiza en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, contribuyen a que el alumnado adquiera competencias matemáticas.

El Departamento de Plástica contribuirá a que el alumno reconozca y valore la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

### **2.3 COMPETENCIA DIGITAL**

En cuanto al uso de las Tics y afianzamiento de la competencia digital, la importancia que se da en el currículo a los contenidos referidos al entorno audiovisual y multimedia manifiesta el papel concedido a esta materia en la adquisición de competencias en el tratamiento de la información, especialmente en la imagen que dicha información pueda incorporar.

Por otra parte, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potencial para conseguir creativas producciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de las competencias digitales.

Utilizaremos cámaras fotográficas y programas de retoque fotográfico para que los alumnos trabajen la imagen como medio de comunicación y expresión. El alumnado creará contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades en cada ocasión. Así, también, desarrollará aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético

Las pizarras digitales nos sirven como herramienta para mostrar a los alumnos imágenes y vídeos.

El alumnado realizará búsquedas avanzadas en Internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionándolas de manera crítica y archivando las para recuperar, referenciar y reutilizar dichas búsquedas con respecto a la propiedad intelectual.

## **2.4 COMPETENCIA CIUDADANA**

Para el desarrollo de la competencia social y cívica la Educación Plástica, Visual y Audiovisual constituye un buen vehículo para el desarrollo de las competencias social y ciudadana. Bajo la consideración de que la creación artística pueda suponer un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, de tolerancia, de cooperación, de flexibilidad... además de contribuir a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con útiles propios del lenguaje visual induce al pensamiento creativo y a la expresión de emociones vivencias e ideas, además de proporcionar experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y a la aceptación de las diferencias.

Durante las clases de Plástica, los/as profesores/as insistimos en la necesidad de tener una relación positiva entre ellos/ellas y en tener una actitud correcta con el medio, con el centro y en el aula respetando el material y los espacios comunes. En este sentido los/as alumnos/as de la ESO se involucran en la reparación y embellecimiento de espacios deteriorados del centro.

## **2.5 COMPETENCIA EMPRENDEDORA**

Como forma de contribuir a la sexta competencia clave, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, el departamento didáctico 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 una realidad palpable, además, contribuye al desarrollo de estrategias de planificación, de previsión, de anticipación y de evaluación de los resultados. Este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomenta la iniciativa y la autonomía personal.

Desde el departamento siempre se potencia y ayuda a que los alumnos manifiesten sus ideas y se les orienta para su participación en concursos, exposiciones y cualquier otra manifestación cultural.

## **2.6 COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL.**

Por último, la competencia 7ª, conciencia y expresiones culturales, hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura. Para el desarrollo de esta competencia, el Departamento de Plástica se implica, de forma especial, en la adquisición de competencias artísticas y culturales, en todos los proyectos que se realizan a lo largo del curso.

En la Educación Secundaria Obligatoria, se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que nos son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir... y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Además, contribuye a la adquisición de estas competencias, cuando el alumnado experimenta e investiga diversas técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El alumnado aprende a apreciar, respetar y promover los aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, valorando la libertad de expresión y enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística, para construir su propia identidad.

El alumnado expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, desarrollará la autoestima, la creatividad y sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa.

## **3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

### **3.1 OBJETIVOS EN ESO**

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- 1) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- 2) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- 3) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 4) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- 5) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización. f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- 6) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- 7) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- 8) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- 9) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
- 10) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- 11) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación

### 3.2 OBJETIVOS EN BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como son 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, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia

la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía.

En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior.

Siguiendo los principios pedagógicos de esta etapa, las actividades educativas favorecen en el alumnado el aprendizaje por sí mismo, la capacidad de trabajo en equipo y la aplicación de métodos de investigación. Se promoverán siempre las actividades que estimulen el hábito de la lectura y la expresión en público, incluyendo y fomentando el uso de lenguas extranjeras.

Se establecerán las medidas de atención a la diversidad que sean necesarias, así como las alternativas organizativas y metodológicas que se precisen en lo que se refiere a la atención a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. También se prestará atención a la orientación educativa y profesional, incorporando la perspectiva de género desde un enfoque inclusivo y no sexista, haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo tanto de técnicas gráficas con medios tradicionales como por medio del uso de herramientas digitales. Igualmente, el alumnado asumirá como propias la adquisición y puesta en marcha de estrategias tales como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos o la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

Así mismo, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales, especialmente por la necesidad del dibujo durante el diseño de instrumentos e infraestructuras que se precisan para el desarrollo humano. Por ello todo dibujo se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensibilización, al reflejar por medio de él todo aquello que el ser humano va a fabricar. Todo proyecto dibujado puede provocar la reflexión sobre temas como los derechos humanos y la protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI. Por ello, desde esta materia se propondrá la creación de proyectos sostenibles, que contemplen la gestión responsable de los residuos y el control de la toxicidad e impacto medioambiental de los proyectos ideados, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

La materia de Dibujo Técnico en la etapa de Bachillerato se construye desde el perfil competencial de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual de ESO. Ahora se desarrollarán, con mayor profundidad, las capacidades adquiridas en los cursos anteriores y se consolidarán y ampliarán los saberes básicos previos para dotar al alumnado de una base que garantice los aprendizajes de etapas posteriores y la preparación para la participación activa como ciudadanos.

En lo que respecta a la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Ciencias y Tecnología. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia ampliará los conocimientos adquiridos en, por citar algunos, los ciclos formativos de la familia de Edificación y Obra Civil o Animación 2D y 3D, así como en los grados en Bellas Artes, Diseño industrial, Ingeniería o Arquitectura. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia que, en su conjunto, están orientados a generar en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

La materia se estructura en torno a las siguientes cinco competencias específicas: representar elementos, arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos (1); utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática (2); utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías (3); formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos (4), y representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional (5).

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias básicas relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo.

Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios sub bloques.

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices que permitirán después al docente diseñar de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada.

Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

### **3.3 OBJETIVOS EN BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO**

El dibujo es una técnica de representación y comunicación que ha variado técnicamente desde sus orígenes porque se han ampliado con el tiempo sus posibilidades expresivas y los materiales que se utilizan. Si se considera el dibujo como una forma de representar e interpretar lo que se ve, entonces el modo de mirar se convierte en el primer paso del proceso de la realización de un dibujo. Primero es necesario tener la curiosidad de contemplar para después observar, analizando los elementos que forman lo visto. Finalmente, sobre un soporte y unos materiales concretos se emplearán diferentes técnicas de dibujo para describir, analizar, expresar, narrar, comunicar, o simplemente como herramienta de descubrimiento desde la primera infancia hasta edad adulta. Puesto que sus funciones son diversas, sus ámbitos de aplicación son amplios. La exploración consustancial al dibujo ha aportado soluciones gráficas variadas a lo largo de la historia y es, en conclusión, una herramienta fundamental de pensamiento y conocimiento al establecer un vínculo crucial entre la idea y su representación gráfica.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y de conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras, imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, así como un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Es una forma de expresión y comunicación, porque se proyecta la visión del mundo de la persona que dibuja, no solo a través del estudio atento y analítico, sino también mediante la intervención de la imaginación, que reinventa la realidad. Por ser una de las primeras traducciones y exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones es, por ende, íntimo y directo, liberador en su inmediatez, en su sencillez o complejidad. El trazo, el estilo del artista, revela sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de la persona que lo crea. Por tanto, la materia de dibujo contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado puesto que antes de dibujar hay que observar, reflexionar y sacar conclusiones, lo que favorece la formación de una conciencia crítica, que junto al aprendizaje y gracias a la observación de obra de variado estilo y origen, ayuda a ser más tolerante y flexible. Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de una educación ambiental por medio de la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y el conocimiento de la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

La materia de Dibujo Artístico contribuye al desarrollo de las competencias clave de diversas maneras. Para empezar, una forma de expresión como es el dibujo fomenta la consecución de la competencia en comunicación lingüística. Asimismo, los procesos mentales que suponen transformar pensamientos en dibujos están relacionados con el pensamiento abstracto y con la superación de problemas contribuyendo a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Por otro

lado, la utilización de distintos programas informáticos disponibles en el aula propiciará el desarrollo de la competencia digital.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre el poder del dibujo para expresar estados de ánimo, sensaciones u opiniones, que implican influir sobre grupos sociales, y por ello se hace necesaria una reflexión moral que desarrolle una personalidad empática y crítica que valore la libertad de expresión como base fundamental de la creación artística, propiciando la gestión de su propio aprendizaje, que al enfrentarse a las propias dificultades del aprendizaje de las técnicas de dibujo, implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En relación con la competencia ciudadana, analizar dibujos y dibujar, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, permite al alumnado valorar y debatir sobre la utilidad o no de los mensajes gráficos analizados para la defensa de los derechos humanos y la protección del medio ambiente, objetivos recogidos en los Objetivos del Milenio. Asimismo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia a la diversidad de opiniones y de género, cooperación y flexibilidad, contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Al mismo tiempo, cabe destacar que se desarrolla la competencia emprendedora por medio del análisis de necesidades y oportunidades al plantear un proyecto gráfico, asumiendo retos con sentido crítico, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas, inclusivas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo y considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que el dibujo ha tenido en el desarrollo del ser humano, entendiendo que forma parte del patrimonio histórico, tecnológico y cultural, el alumnado podrá expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, y convertirse en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas, desarrollando así la competencia en conciencia y expresión culturales.

La materia de Dibujo Artístico ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria al continuar los aprendizajes relacionados con las técnicas de expresión gráfica comenzados en las materias de Educación Plástica, Visual Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, la materia de Dibujo Artístico de primero y segundo de Bachillerato debe cursarla todo el alumnado del Bachillerato de Artes y deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el dibujo artístico, que da nombre a esta materia.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Restauración, Arquitectura o Animación 2 y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos con esta materia. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, el diseño, el tatuaje, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En los próximos apartados se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que, en su conjunto, están orientados a producir en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo. Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir

que el alumnado, por una parte, desarrolle la observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad, usando el dibujo como lenguaje gráfico intelectual; que, por otro lado, adquiera las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos; y que, por último, desarrolle una sensibilidad estética hacia sus obras y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal y de disfrute estético, que estimula la sensibilidad artística y la imaginación, al tiempo que es una herramienta de pensamiento, que aúna intuición y asociación de ideas.

En el apartado de conexiones entre competencias se establecen conexiones significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, con las competencias clave. Con el propósito de conseguir las competencias específicas se han seleccionado y organizado los saberes básicos necesarios para el aprendizaje de técnicas de dibujo. Estos saberes están vinculados al conocimiento del origen del concepto y de la historia del dibujo; al estudio y uso de los principios de la percepción del espacio, de la luz y el color; al estudio del cuerpo humano; a las técnicas propias del dibujo, y a la posibilidad del empleo de programas informáticos aplicados al dibujo.

A fin de movilizar esos saberes y desarrollar las competencias específicas, el apartado de situaciones de aprendizaje ofrece orientaciones y principios generales para el diseño de propuestas de aula que estimulen en el alumnado la curiosidad, la observación, la investigación, la experimentación, la planificación de los proyectos creativos y el trabajo en equipo.

Por último, los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos con la finalidad de comprobar, de un lado, si el alumnado conoce tanto los mecanismos de la percepción visual como sus leyes y principios, además de la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y aplicándolos con intenciones comunicativas o expresivas; por otra parte, para determinar, si analiza, experimenta y prueba distintas soluciones utilizando las técnicas adecuadas a cada trabajo; también, si participa en proyectos grupales, expresando sus opiniones, haciendo crítica constructiva, al tiempo que valora y disfruta del dibujo como recurso expresivo, pero también como posible oportunidad laboral, y finalmente, para determinar que considera la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano.

## 4 METODOLOGÍA Y CONCRECIONES DIDÁCTICAS. RECURSOS Y MATERIALES CURRICULARES

Como principio general la metodología educativa pretendida debe facilitar el trabajo autónomo de los alumnos/as, potenciar las técnicas de indagación e investigación, y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. Al mismo tiempo, y considerando las actitudes, motivaciones e intereses de los alumnos/as, no perderemos de vista el horizonte de contribuir a orientarlos en un determinado camino educativo y también profesional.

### METODOLOGÍA PARTICIPATIVA

La metodología que seguiremos convierte a la acción (metodología activa), ya metódica y planificada, en acción participativa (metodología participativa). Los aspectos para considerar son:

- **Tipo de grupo:** de aprendizaje escolar con características y conocimientos determinados.
- **Fases de participación:**
  - Inicial de conocimientos o reconocimientos de la realidad. Preeminentemente efectiva. Los/as alumnos/as necesitan motivación y el profesor/a debe proporcionársela.
  - Intermedia, de preparación o teorización. Preeminentemente conceptual. Necesidad de formación o capacitación.
  - Final, de aplicación práctica, preeminencia operativa. Necesidad de aplicación y organización.
- **Pauta metodológica:** en la primera fase debe predominar la motivación; en la segunda, la capacitación o formación; en la tercera la organización. No obstante, en las fases en que no predomina cada uno de los elementos tienen que estar también presentes.

Al iniciar el proceso participativo el grupo precisa, sobre todo, que se insista en los elementos motivacionales de cara a la actividad propuesta. Ni la evaluación explícita de los niveles formativos ni la exigencia organizativa son recomendables en este momento. Los otros dos componentes metodológicos específicos se mantienen presentes, aunque bajo mínimos, ante la necesidad de fundamentar "el querer" del grupo.

Una vez asegurada la motivación inicial suficiente el comportamiento metodológico del profesor/a debe pasar a priorizar la formación. Es la fase de consolidación del proceso, de apropiación conceptual del alumno/a, al cual se le facilitan los instrumentos formativos suficientes para "saber" participar. No se continuará con la misma intensidad incentivadora del inicio, aunque sí se mantendrán los niveles motivacionales necesarios para que el proceso siga siendo "interesante" para el grupo. Con respecto a la organización, aunque su papel no se minimice tanto como durante la primera fase, aún no alcanza toda su trascendencia.

En la fase final, cuando el grupo ya está inmerso en un proceso de participación plena, se precisa autonomía para alcanzar dicha participación. Si "quiere" y "sabe" solo hay que proporcionar las condiciones para que pueda "hacer": La organización suficiente para que la acción se realice con eficacia. Sólo resta que la acción sea útil, que cumpla los fines para los cuales se inició el proceso. Durante esta fase la motivación y la formación estarán presentes con menos intensidad que en las fases anteriores.

- **Acentos metodológicos:** si observamos lo anteriormente dicho, en la fase inicial nos encontramos con acentos metodológicos organizativos al final de esta. El grupo necesita ya, en cierta medida, actuar, aplicar unos conocimientos previa intensa motivación.

Y en la tercera fase, el objetivo del grupo es participar articuladamente y de modo más intenso en la aplicación de los conceptos. Es una fase más autoformativa que formativa.

El departamento de Educación Plástica y Visual cuenta con dos aulas específicas, ambas aulas dotadas con equipo informático y pizarras digitales.

En esta área los momentos de operatividad y producción son fundamentales en el proceso de aprendizaje del alumno/a, tanto desde el punto de vista motivacional como de reflexión y comprensión conceptual.

Los recursos materiales pueden condicionar el currículum hasta el punto de que la elaboración del mismo debiera hacerse previendo su adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos/as y a la selección y organización de los contenidos y de las actividades programadas.

## RECURSOS CURRICULARES

Para un buen desarrollo de las actividades y las tareas específicas de área se precisa:

- **Material didáctico no fungible:** mesas de dibujo, banquetas, mesas amplias de taller con bancos y bandeja interior, borriquetes de pintor para trabajar sentado, caballete de modelado y de pintura, tableros de dibujo, focos y trípodes, maniqués, esculturas de escayola, sólidos, pizarras, paneles de corcho, etc.
- **Material de producción y de reproducción:** material de grabado (tórculo, madera, metal, linóleo, gubias, etc.)
- **Mediateca del aula:**
  - Libros de consulta.
  - Libros de texto.
  - Revistas, catálogos y folletos.
  - Videos.
- **Medios audiovisuales:**
  - Pizarra digital.
  - Ordenador.
  - Fotocopiadora.
- **Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación:** hemos de señalar que en las dos aulas específicas de este Departamento y en las que, de forma habitual, impartimos nuestras asignaturas, no hay ordenadores para todos los alumnos. No obstante, para aquellas Unidades Didácticas que lo requieran, nos desplazaremos a las aulas de informática que el centro tiene habilitadas para estos casos o utilizaremos los ordenadores portátiles del centro.

## MATERIALES CURRICULARES

Los materiales que los alumnos tiene que aportar al aula de Plástica son los siguientes:

- 1) Libro de texto.
- 2) Bloc de dibujo.
- 3) Libreta.
- 4) Escuadra, cartabón y regla de medir.
- 5) Compás con adaptador para rotuladores.
- 6) Lápices de grafito 2H y 2B.

- 7) Lápices de colores.
- 8) Rotuladores de colores.
- 9) Témperas y acuarelas.
- 10) Pinceles.
- 11) Carboncillos y difuminos.
- 12) Algunos materiales que se irán proponiendo para las diferentes actividades.

## 5 MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Muchos y variopintos pueden ser los criterios, procedimientos o estrategias de atención a la diversidad. Es evidente que estas actividades deben ser coherentes con los objetivos que pretendemos logren nuestros alumnos/as, y con los contenidos (en su triple vertiente, aquellos que valoren los conceptos, los procedimientos y la actitud). No olvidaremos los medios o recursos disponibles, la metodología y la evaluación. Estos seis grandes elementos omnipresentes en la práctica docente (actividades, objetivos, contenidos, recursos, metodología y evaluación) no han de ser patrones fijos e inamovibles, ya que, si la enseñanza tiene que ser adaptativa, también tendremos que adaptar estos seis grandes elementos curriculares a la diversidad de nuestros alumnos/as: a sus capacidades, motivaciones, estilos y ritmos de aprendizaje y a sus intereses.

Serán actividades variadas entroncadas en los saberes básicos, seriadas según su grado de dificultad que atiendan a la diversidad manifiesta de las capacidades, intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas. Se distribuirán ejercicios diferentes a los alumnos/as, pero relacionados con el temario, graduados en dificultad, individuales o por grupos homogéneos de alumnos/as, con objeto de ir tirando de todos ellos hacia la consecución de los objetivos. Siempre que sea posible, el alumnado con Necesidades Especiales realizará las mismas actividades que el grupo de referencia con mayor o menor dificultad, dependiendo de la respuesta de cada uno. Se ofrecerá en muchas de las actividades la posibilidad de elección y, alguna vez, incluso se solicitarán las razones al elegir.

Atendiendo a las pautas del equipo de Orientación, a los alumnos con trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad se le hará una adaptación metodológica.

### EN EL AULA

- Se sentarán cerca del profesor, en las primeras filas. Esto facilita la atención durante las explicaciones del profesor.
- Se sentarán junto a un compañero ordenado y atento.
- Intentaremos motivarlos en tareas que acaparen su interés, supervisando el desarrollo sin intervenir, para ayudarlos a reconocer sus logros.
- Estableceremos límites claros y concisos.
- Simplificamos las instrucciones, usaremos palabras motivadoras e intentaremos siempre atraer su atención.
- Trataremos de ayudarles a que sean más auto observadores, ya que les cuesta entender su comportamiento. Y hacerlo de manera constructiva.
- Reforzaremos las cosas bien hechas y los éxitos alcanzados ya que vienen de muchos fracasos y necesitan que se les reafirme y motive.
- En el aula, dos profesoras del equipo de orientación, se incorporarán para hacer apoyos a los alumnos que lo vayan necesitando. Nos parece que permanecer en el aula de referencia, mejora la autoestima de estos alumnos.

### EN LA EVALUACIÓN

- Pondremos todas las tareas en *Classroom*, revisaremos en el aula que las entreguen y a través de la Plataforma Rayuela informaremos a los padres si no las entregan.

## **6 PROGRAMA DE RECUPERACIÓN**

El alumnado que tenga pendiente algunas de nuestras materias de cursos anteriores, deberán realizar una serie de actividades que recogen los contenidos del curso anterior. Se les darán tales actividades durante la última semana de octubre y deberán entregarlas correctamente, realizadas antes de finalizar el mes de enero en una primera convocatoria. Aquellos alumnos/as que alcancen las competencias exigibles que se encuentran detallados en esta programación aprobarán la asignatura. Los restantes tendrán una segunda oportunidad para entregar los trabajos a mediados del mes de mayo. Si bien, en último término, será el profesor, si la asignatura es de continuidad, quien determine la superación o no de la misma

## 7 INCORPORACIÓN DE CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales formarán parte de los procesos generales de aprendizaje del alumnado. Para su adecuado tratamiento didáctico, el Departamento de Plástica promoverá prácticas educativas que beneficien la construcción y consolidación de la madurez personal y social del alumnado.

- Para fomentar la **igualdad efectiva entre hombres y mujeres** y la prevención de la violencia de género; en el aula de plástica se formarán grupos de trabajos mixtos y se repartirán las tareas rompiendo los estereotipos de trabajos propios de hombres y mujeres.  
Vamos a dar visibilidad a las mujeres en el arte, leyendo en todos los grupos el libro “PintorAs” de Sara Rubayo.
- El Departamento trabajará en todos los niveles la prevención y lucha contra el acoso escolar, fomentando en el aula el respeto entre los compañeros/as. Para el 2 de mayo se realizarán carteles para visibilizar el **Día Contra el Acoso Escolar**.
- Desde nuestro Departamento de Plástica fomentaremos el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático. En el aula se insistirá en la utilización de las papeleras de reciclaje y en la utilización de materiales reciclados y en la reutilización de objetos. Realizaremos actividades grupales en las que utilizaremos materiales reutilizados.
- Para fomentar la educación para la salud, tanto física como psicológica. Realizaremos en 3º y 4º de la ESO una campaña publicitaria que difundimos en redes sociales.
- Para la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como la promoción de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz y la democracia; el Departamento preparará una actividad en colaboración con el Departamento de Orientación Basada en la historia milenaria japonesa de las grullas de origami.

## **8 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- Con los grupos de 1º y 3º de la ESO coordinaremos una excursión con el programa TEI (tutoría entre iguales). Junto al departamento de orientación. Fecha aún sin determinar.
- Colaboración con proyecto de Ludoteca durante el curso escolar, vamos a realizar en algunos recreos un Taller de Dibujo y montaremos un Rincón del Artista.
- Visita a Malpartida y Museo Vostell con los alumnos de 4º ESO junto con el Departamento de Biología.
- Visita a Capricho de Cotrina con 1º de la ESO en el mes de marzo durante una mañana... tomando apuntes para hacer proyecto después en clase, que se expondrá en primavera en el centro.
- Las alumnas de 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico pintarán en el CEIP Juan Blanco un mural durante algunas jornadas escolares.
- Le hemos propuesto al Departamento de Dibujo del Suárez de Figueroa, hacer una visita conjunta con los alumnos de Dibujo Artístico a la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

## 9 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

### 9.1 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Para la evaluación de la práctica docente tendremos en cuenta los siguientes indicadores de logros, que iremos evaluando durante el curso y de los que sacaremos unos resultados finales en la última evaluación.

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
<p>Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.</p> <p>Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas, etc.)</p>		
<p>Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado, etc.</p> <p>Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real, etc.</p> <p>Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.</p>		
<p>Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos y alumnas.</p> <p>Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué es importante, etc.)</p> <p>Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.</p>		
<p>Planteo actividades que aseguren la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las competencias y habilidades y técnicas instrumentales básicas.</p>		
<p>Propongo al alumnado actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación).</p> <p>En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.</p>		
<p>Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).</p>		

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea para realizar, de los recursos para utilizar, etc., controlando siempre el clima de trabajo.		
Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender, etc.), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica del alumnado, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos y alumnas han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.		
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos y todas.		
Las relaciones que establezco con mis alumnos y alumnas dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no discriminatorias.		
Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y todas, y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas. Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.		
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas (dentro y fuera del aula), adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y favorecer procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición. En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.		
Tengo en cuenta el nivel de habilidades del alumnado, su ritmo de aprendizaje, las posibilidades de atención, etc., y en función		

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
de ellos, adaptar los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, etc.		
Me coordino con otros profesionales (profesorado de apoyo, equipo de Orientación Educativa), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos... a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.		

## 9.2 VALORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
Realizo la programación de mi actividad educativa teniendo como referencia la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), R.D. 217/22, de 29 de marzo, de enseñanzas mínimas de ESO, R.D. 243/22, de 5 de abril, de enseñanzas mínimas de Bachillerato, D. 98/2016 ordenación y currículo de la ESO y del Bachillerato en la CCAA de Extremadura, D. 110/2022, de 22 de agosto, ordenación y currículo de la ESO en Extremadura, D. 109/2022, de 22 de agosto, ordenación y currículo de Bachillerato en Extremadura.		
Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las habilidades y competencias que mis alumnos y alumnas deben conseguir como reflejo y manifestación de la intervención educativa.		
Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula con una distribución y una progresión adecuada a las características de cada grupo del alumnado y de acuerdo con lo establecido en la PGA.		
Adopto estrategias y programo actividades en función de los objetivos didácticos, en función de los distintos tipos de PROPUESTAS DE MEJORA contenidos y en función de las características del alumnado.		
Planifico las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos (personales, materiales, de tiempo, de espacio, de agrupamientos, etc.) ajustados a la Propuesta Pedagógica/ Concreción Curricular, a la programación didáctica y, sobre todo, ajustado siempre, lo más posible, a las necesidades e intereses del alumnado.		

Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso del alumnado y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesorado de apoyo).		

### 9.3 VALORACIÓN DEL ALUMNADO AL PROFESORADO

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
Presenta y propone un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.		
Mantiene el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado, etc. Comunica la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real, etc. Da información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.		
Propone al alumnado actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación). En las actividades que propone existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.		
Distribuye el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).		
Utiliza recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender, etc.), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica del alumnado, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
Facilita estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos y todas.		
Las relaciones que se establecen con los alumnos y alumnas dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no discriminatorias.		
Favorece la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y todas y reacciona de forma ecuánime ante situaciones conflictivas. Fomenta el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto		

Indicadores	Valoración	Propuestas de mejora
para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.		
Proporciona información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y favorecer procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propone nuevas actividades que faciliten su adquisición. En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propone nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.		
Tiene en cuenta el nivel de habilidades del alumnado, su ritmo de aprendizaje, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos, adapta los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, etc.		

## 10 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR CURSO Y MATERIAS

### 10.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

#### 10.1.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

- 1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.**

El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos periodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI.

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

- 2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.**

El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos, permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas. De este modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones, así como fundamentar y expresar su opinión.

- 3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.**

En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes contruidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa. Este espíritu crítico permite la consecución de ciertos retos del siglo XXI, como son el compromiso ciudadano y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

**4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.**

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga, por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

**5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.**

El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráfico plásticas con la capacidad de conocerlos y saber qué es lo que queremos comunicar. Por tanto, el desarrollo de la identidad personal del alumnado y el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias es indispensable. Para promover el autoconocimiento hay que hacerse preguntas sobre nuestra propia personalidad y sobre la sociedad que nos rodea. Y para expresarse adecuadamente hay que conocer las técnicas que encajan con el tipo de mensaje que queremos enviar. Por todo esto es necesario promover en el alumnado la curiosidad y el espíritu crítico, tanto para aprender técnicas artísticas como para entenderse a sí mismo y al contexto social en el que se desarrolla como persona.

El desarrollo de esta competencia permite el logro de ciertos retos del siglo XXI, como son la aceptación y regulación de la incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como la valoración de la diversidad personal y cultural. Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

- 6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.**

La geometría está presente en distintos ámbitos de nuestra vida diaria, tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas. En concreto, las formas geométricas se utilizan en distintos campos como son la arquitectura, las distintas disciplinas del diseño o de las ciencias. Por ello es importante que el alumnado aprenda a reconocer formas geométricas y a representarlas. Estas técnicas de representación permiten tanto reproducir lo que se ve como simplificar y transformar la realidad para crear formas y espacios nuevos, teniendo en cuenta que sean funcionales, inclusivos y respetuosos con el medioambiente.

El compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión son algunos de los retos del siglo XXI que se trabajan desde esta competencia.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

- 7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados. Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.**

La aceptación y regulación de la incertidumbre, así como la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, unidas al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, además de la valoración de la diversidad personal y cultural permiten que el alumnado consiga superar algunos de los retos del siglo XXI. Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

- 8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.**

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otras muchas se realizan para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

Por último, el alumnado habrá comprendido que todas estas técnicas deben ser usadas de forma ética, ya que en nuestra vida cotidiana se encuentran innumerables ejemplos de manipulación utilizando técnicas artísticas que simulan informar, cuando lo que hacen es jugar con las emociones.

También se posibilita mediante esta competencia la adquisición de algunos retos del siglo XXI, tales como el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, el consumo responsable, el respeto al medioambiente y la promoción de un modo de vida saludable.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales.

Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

### **10.1.2 EXPRESIÓN PLÁSTICA Y DIBUJO ANATÓMICO**

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

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

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

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá valorar 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 y los estereotipos de género transmitidos a través del arte.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado mostrará interés por las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, analizando las, contextualizándose y reflexionando sobre su evolución y su relación con el presente, describiendo sus aspectos esenciales y deseando entender el contexto social en el que fueron creadas.

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa.

**2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando 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, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, 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, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.

Igualmente, será capaz de 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.

**3. Valorar 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 desarrollando 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 toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia es importante que el alumnado experimente con el lenguaje audiovisual, aprovechando, prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que le ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas, pues no es lo mismo un vídeo promocional de moda camuflado en las redes sociales en forma de reportaje, una noticia sesgada en un informativo televisivo, un vídeo manipulado difundido por un servicio de mensajería para teléfono móvil, una pieza de videoarte o una película exigente en su aspecto formal y de vocación minoritaria.

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 y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.

Así mismo, planificará y realizará producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con intención expresiva; ajustándose a unos objetivos previos, y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

- 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 producción artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y de un modo u otro produce un efecto en él. Por tanto, es necesario que el alumnado entienda la existencia de públicos diversos que perciben y sienten de distinta manera y, en consecuencia, ha de explorar las posibilidades de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros.

No es lo mismo, por ejemplo, realizar esculturas de pequeño formato con una vocación minoritaria, que desarrollar obras de amplio formato con el foco puesto en alcanzar una gran audiencia.

El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán considerar este aspecto 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.

Con todo ello 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, así como 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.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

### **10.1.3 DIBUJO TÉCNICO**

#### **1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.**

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que 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 contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante. Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información. Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

#### **2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.**

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho. También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos

matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias... Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general. El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado construirá figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Asimismo, resolverá tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución y trazará curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, a la vez que mostrando interés por la precisión.

### **3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.**

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones. La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula. La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula. La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de

incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.

**4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.**

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos. Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones. También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado elaborará la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos mediante el empleo de croquis y planos acotados conforme a norma.

**5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.**

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad 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, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio. Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el

desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas. Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando y apreciando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

#### **10.1.4 DIBUJO ARTÍSTICO**

- 1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.**

La sociedad, a partir de la obra que generan sus individuos, determina una identidad cultural igual que cada individuo desarrolla su propia personalidad, coincidente en muchos casos con la personalidad del grupo. Ese desarrollo personal se produce al estudiar las obras gráficas que aparecen en nuestra vida cotidianamente, algunas de las cuales ya son parte del patrimonio cultural común, y seleccionando aquellos aspectos que determinan a cada persona. El análisis de la mayor variedad de obra gráfica posible propicia un enriquecimiento personal. El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecerá que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia, estableciendo conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y explorando la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se irá forjando una cultura visual y podrá descubrir los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo, asimilando a la vez que ninguna creación artística nueva rompe nunca totalmente con los referentes previos, de modo que podrá valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones. Del mismo modo que el conocer variedad de estilos musicales posibilita elegir estilos con libertad, el conocer variada obra gráfica realizada para campos tan diversos como la historieta gráfica, la publicidad o el diseño industrial, y en diferentes estilos y técnicas, aporta conocimientos para poder elegir y definir un estilo propio. Por el contrario, el escaso conocimiento de técnicas y estilos lleva a una falsa sensación de libertad de elección, que es imposible si no existen distintas opciones para elegir.

El mayor conocimiento produce un aumento de la curiosidad, al poder disfrutar apreciando matices que antes no se podían reconocer. Esa curiosidad va unida al cuestionamiento permanente sobre cómo está realizada técnicamente la obra gráfica, con qué funciones y en qué contexto. Esto lleva a un análisis de la obra humana en general, puesto que todo dibujo sirve como modo de expresión,

así que se hace necesario un análisis crítico del mensaje para cuestionar todo artefacto o construcción, porque lo fabricado antes ha sido planificado por medio del dibujo.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, al igual que la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitarán al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permitirá comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido.

El dibujo es también un recurso muy útil de expresión y reflexión sobre todos los temas como la reivindicación de los derechos humanos y la denuncia de su transgresión, la defensa de la igualdad de recursos y oportunidades independientemente del género o las características personales y la sensibilización hacia la protección del medioambiente.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado reconocerá el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo. Del mismo modo, considerará la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando su importancia como legado universal, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares. Y para ello, realizará un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.

Por un lado, explorará propuestas gráficas de diferentes técnicas y estilos, haciendo comentarios sobre las técnicas utilizadas y los resultados obtenidos, haciendo valoraciones morales de acuerdo a los derechos constitucionales sobre el mensaje y la utilidad de la obra gráfica, usando la terminología adecuada y disfrutando de esta comparación de estilos al valorar los retos afrontados en la realización de estas propuestas creativas.

Y, por otro lado, conocerá los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, experimentando en sus propias representaciones mediante su empleo con intenciones comunicativas y expresivas, al tiempo que disfrutando con el proceso creativo.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará de forma exhaustiva y meditada obra gráfica. Para ello examinará los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada, apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.

También valorará la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando la perspectiva de género y defendiendo la pluralidad cultural y artística además de la libertad de expresión, a través de un discurso razonado. Todo ello utilizando siempre la terminología correcta y adecuada, así como argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

- 2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y**

**aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.**

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar lo que llamamos realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión fotográfica de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hará que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico. Para impulsar este proceso creativo debemos conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo así como su sintaxis. Muy importante es, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir la propia imaginación. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegará a conseguir la destreza y habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos. Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo se volverá más personal, llegando a ser nuestra huella expresiva y comunicativa y consiguiendo así exteriorizar a través de él nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado deberá seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales. Por ello, para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas a las representaciones gráficas que se le planteen.

La experimentación mezclando diversas técnicas, materiales y soportes permite no solo representar lo que vemos sino también recrear un mundo bajo una visión personal y fantástica. Los límites físicos dejan de ser una excusa para desarrollar una vía de creación en la que las fronteras las ponga la imaginación. Descubrir y explorar estas últimas formas de expresión gráfica favorece la autoexpresión, así como desarrolla la autoconfianza y la aceptación personal al romper barreras psicológicas y sociales. Una de las normas sociales que es posible romper es el de disponer libremente de la posibilidad de usar el cuerpo humano como soporte gráfico, límite cada vez más superado con el auge del tatuaje y su necesidad de realizar una obra permanente. El ser humano se ha pintado el cuerpo desde tiempos inmemoriales. No se debe olvidar la función de la expresión gráfica como instrumento adecuado para defender la creación en libertad promoviendo la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. En estas composiciones explorará con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones

gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

También utilizará la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación, así como defendiendo la libertad creadora, la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluso el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas. Además, recreará gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, siempre utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.

También apreciará la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad de definir un trazo y un estilo propios y de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.

**3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.**

Durante el proceso de la representación gráfica de lo visto tenemos que observar el entorno para después seleccionar y abstraer lo más representativo. La realidad que percibimos no es más que la reconstrucción que hace nuestro cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental nuestra memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando dibujamos del natural debemos observar, analizar y retener la información que queremos trasladar al dibujo y para ello ejercitamos nuestra memoria visual y nuestra retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre organizaremos esa información en el plano y estableceremos proporciones tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea. Además, en el proceso de dibujar intervienen las imágenes mentales, los recuerdos y la imaginación, y por esto, en las producciones gráficas se transmiten no solo la visión e interpretación exterior del mundo propia de cada artista sino también su visión interior, consiguiendo una expresión personal y diferenciada del resto.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado observará el entorno de forma analítica, seleccionando, y utilizará el método del encaje, abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado interpretará gráficamente lo que observa, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual

para lograr efectos perspectivas de profundidad atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos.

- 4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.**

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia o la literatura. Por ello, conocer las diferentes profesiones relacionadas con el dibujo artístico favorecerá que identifique las amplias posibilidades sociales y económicas que se le ofrecen. Plantear al alumnado retos concretos relacionados con alguno de estos ámbitos favorecerá que pueda valorar las oportunidades futuras derivadas de la expresión gráfica. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, mostrará al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente. Igualmente, entenderá la relevancia de asumir responsabilidades y de respetar las opiniones de los demás. Evaluar todo el proyecto y sus fases, asumiendo importantes riesgos y retos, y descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilitará el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir propuestas diversas y alternativas. Igualmente, el alumnado debe comprender la importancia de compartir sus ideas, asumiendo la diversidad de público al que se puede enfrentar y la repercusión de una adecuada difusión.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado participará activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, identificando a qué grupo profesional relacionado con el dibujo artístico pertenece y comprendiendo las oportunidades que ofrece. También asumirá diferentes funciones de forma colaborativa, reflexionando de forma respetuosa y razonada sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación del proyecto gráfico, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y comprendiendo el valor añadido de la creatividad en el trabajo.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado diseñará una obra gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás, para afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido. Para ello evaluará tanto el proceso de trabajo planificado, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos, como las modificaciones realizadas, y también argumentará de forma razonada y respetuosa el resultado final. Asimismo, será capaz de identificar en qué campo profesional se encuentra enclavado dicho trabajo, que partirá de unos temas y unos objetivos preferentemente sociales o medioambientales

## 10.2 SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

### 10.2.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º y 3º ESO

#### Bloque A. Patrimonio artístico y cultural

A.1. Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.  A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
A.2. Historia de la arquitectura.	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.  A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema. B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.  B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

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

C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico - plástica en dos dimensiones.
---------------------------	---

	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.  C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.  C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.  C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.  C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos

## 10.2.2 EXPRESIÓN ARTÍSTICA. 4º ESO

### Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

	4.º ESO
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotypia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.
A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.

A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

### Bloque B. Diseño y publicidad.

4.º ESO	
B.1. Proceso creativo.	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Guión o proyecto.
	B.1.3. Presentación final.
	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
B.2. Lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
	B.2.3. Percepción visual.
	B.2.4. Teoría del color.
	B.2.5. Composición.
B.3. Diseño.	B.3.1. Diseño gráfico.
	B.3.2. Diseño de producto.
	B.3.3. Diseño de moda.
	B.3.4. Diseño de interiores.
	B.3.5. Escenografía.
	B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.
B.4. Publicidad.	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
	B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

### Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

	4.º ESO
C.1. Fotografía.	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
	C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia.
	C.1.3. Fotografía digital.
	C.1.4. Fotografía expresiva.
	C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
	C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
	C.2.2. Proyectos de videoarte.

### 10.2.3 DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO

#### Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
A.1. Historia de la geometría.	<p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.</p> <p>A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p>	<p>A.1.2.1. 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.</p>

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
A.2. Trazados en el plano.	<p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz)</p> <p>A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</p>	
A.3. Relaciones geométricas.	<p>A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales</p> <p>A.3.1.2. Equivalencia.</p> <p>A.3.1.3. Semejanza</p>	
A.4. Construcción de formas poligonales.	<p>A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.</p> <p>A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.</p>	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	<p>A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.</p> <p>A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.</p>	<p>A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.</p> <p>A.5.2.2. Eje radical y centro radical.</p> <p>A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.</p>
A.6. Transformaciones geométricas.	<p>A.6.1.1. Simetría axial y radial.</p> <p>A.6.1.2. Homotecia-escalas</p>	<p>A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.</p> <p>A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de</p>

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
		problemas en los sistemas de representación.
A.7. Curvas cónicas.	<p>A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.</p> <p>A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.</p>	<p>A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados</p> <p>A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas</p> <p>A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales. cónicas.</p>

### Bloque B. Geometría proyectiva.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	<p>B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.</p> <p>B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p> <p>B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y solidos básicos.</p> <p>B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: el punto, la línea y el plano.</p> <p>B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y solidos básicos.</p>	<p>B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y solidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.</p> <p>B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y solidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.</p>
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	<p>B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.</p> <p>B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>

	<b>1º BACHILLERATO</b>	<b>2º BACHILLERATO</b>
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
B.5. Sistema cónico.	<p>B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.</p> <p>B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.</p>	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

### Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

	<b>1º BACHILLERATO</b>	<b>2º BACHILLERATO</b>
C.1. Escalas, normalización y acotación.	<p>C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.</p> <p>C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.</p> <p>C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos</p>	<p>C.1.2.1. Croquis y planos de taller.</p> <p>C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.</p> <p>C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.</p> <p>C.1.2.4. Acotación. Profundización.</p>
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos	<p>C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p> <p>C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.</p>

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad

#### Bloque D. Sistemas CAD.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
D.1. Sistemas Representaciones 2D. CAD.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.  D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D
D.2. Sistemas Representaciones 3D. CAD.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

#### 10.2.4 DIBUJO ARTÍSTICO. BACHILLERATO

##### Bloque A. Concepto e historia del dibujo.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
A.1. Funciones del dibujo.	A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.  A.1.1.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	A.1.2.1. El dibujo como expresión artística contemporánea.  A.1.2.2. La Bauhaus y el diseño.
A.2. Historia del dibujo.	A.2.1.1 Desde la Antigüedad hasta la Edad Media. A.2.2.1. El dibujo en el arte europeo de los siglos XV al XIX.  A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente	A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.  A.2.2.2. El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

**Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.**

	<b>1.º Bachillerato</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	<p>B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo.</p> <p>B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</p> <p>B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.</p> <p>B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.</p>	<p>B.1.2.1. Textura visual y táctil.</p> <p>B.1.2.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.</p>
B.2. Técnicas.	<p>B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</p> <p>B.2.1.2. Técnicas gráficas plásticas, secas y húmedas.</p> <p>B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital.</p> <p>B.2.1.4. Materiales gráficos plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.</p>	<p>B.2.2.1. La retentiva y la memoria visual.</p> <p>B.2.2.2. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.</p> <p>B.2.2.3. Dibujo animado a mano y digitalmente.</p>
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	<p>B.3.1.1. La distribución de tareas.</p> <p>B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo.</p> <p>B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p> <p>B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.</p>	<p>B.3.2.1. La distribución de tareas.</p> <p>B.3.2.2. Planificación de las fases de trabajo.</p> <p>B.3.2.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p> <p>B.3.2.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos</p>

**Bloque C. Percepción y representación del espacio.**

	<b>1.º Bachillerato</b>	<b>2.º Bachillerato</b>
C.1. Percepción visual.	<p>C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual.</p>	<p>C.1.2.1. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.</p>

	<p>C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt.</p> <p>C.1.1.3. Ilusiones ópticas.</p> <p>C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.</p> <p>C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.</p>	<p>C.1.2.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.</p>
<p>C.2. La sintaxis visual.</p>	<p>C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.</p> <p>C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.</p> <p>C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.</p>	<p>C.2.2.1. Dibujar en el espacio.</p>
<p>C.3. Perspectiva lineal y aérea.</p>		<p>C.3.2.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.</p> <p>C.3.2.2. La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.</p> <p>C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p> <p>C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</p> <p>C.3.2.5. Perspectiva atmosférica.</p>
<p>C.4. La luz.</p>	<p>C.4.1.1. La luz y el volumen.</p> <p>C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.</p> <p>C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro.</p>	<p>C.4.2.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales</p>

## Bloque D. La figura humana.

D.1. Historia de la representación humana.	D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.  D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.	D.1.2.1. Canon y proporción.  D.1.2.2. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas
D.2. La figura humana y el dibujo.	D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística.  D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo.	D.2.2.1. El retrato. Facciones y expresiones.  D.2.2.2. El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

## 10.3 EVALUACIÓN

### 10.3.1 EVALUACIÓN EN LA ESO

#### Evaluación inicial: Características, instrumentos y herramientas.

En las primeras semanas del curso los/as alumnos/as realizarán unas pruebas iniciales prácticas. Se realizarán una serie de diseños en los que observaremos diferentes aspectos. También se valorará el manejo de *classroom* y rayuela para comunicarse con el profesor. Con este trabajo indagamos sobre los siguientes aspectos:

- ✓ Desarrollo de comunicación en *classroom*.
- ✓ Destreza manual y correcta presentación de trabajo.
- ✓ Aplicación de las instrucciones dadas en el aula.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Uso de materiales.
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula.
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo.
- ✓ Limpieza y orden en el aula.

- ✓ Organización y finalización de tareas.

### **Evaluación: criterios, instrumentos y herramientas.**

#### **Herramientas para la evaluación:**

- ✓ Observación del alumno/a en el aula.
- ✓ Análisis de los ejercicios, tareas y láminas. Las tareas se entregarán físicamente y por *classroom*.
- ✓ Producto final.
- ✓ La libreta de apuntes y ejercicios.
- ✓ Pruebas escritas o prácticas.

#### **Criterios de evaluación:**

Durante el curso a los alumnos/as de Plástica se le irán proponiendo una serie de tareas intermedias y productos finales que han de realizar durante las horas de clase y en casos necesarios en casa. **Para superar la asignatura será imprescindible entregar el 95%** de los trabajos exigidos. Los trabajos que no sean entregados, sin un motivo justificado serán calificados con una nota de 0.

Asimismo, se realizarán unas pruebas escritas si el/la profesor/a lo ve oportuno, que junto con dichas actividades y el seguimiento continuo del alumno/a en clase ajustarán la calificación final. Los contenidos conceptuales y la actitud del alumno/a en el aula deberán tener una valoración positiva, en el caso de que una de estas calificaciones sea negativa, el/la profesor/a puede considerar la asignatura no superada. Con menos de un 3 de nota en cualquiera de los apartados evaluables, no se realizará la media y el alumno/a tendrá una calificación negativa.

El alumnado que no alcance a tener una valoración positiva tendrá que entregar una serie de trabajos propuestos por el Departamento con fecha límite 15 días después del inicio del siguiente trimestre. En esta prueba común se aglutinan las competencias.

Se considerará que un alumno/a ha abandonado la asignatura si, de forma continuada, no presenta los trabajos en el plazo establecido, no trabaja durante la clase y no trae el material necesario exigido.

Por otra parte, adoptando lo acordado con los demás Departamentos, y con el fin de potenciar el buen uso de la ortografía y la presentación, recogemos y asumimos en esta programación la influencia que pueden llegar a tener dichos aspectos en la nota final, tanto positiva como negativamente.

Las actitudes que se valorarán en los/as alumnos/as a lo largo de todo el proceso de aprendizaje serán:

- ✓ Asistencia a clase. Puntualidad en el traslado al aula. 1 punto
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula. 1 punto
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo, orden del aula y orden de su material. 1 punto
- ✓ Respeto a todos los miembros de la Comunidad Educativa 1 punto
- ✓ Organización y finalización de tareas. 1 punto
- ✓ Aportación del material necesario para trabajar en la clase. 1 punto
- ✓ Colaboración para el buen funcionamiento de la clase. 1 punto
- ✓ Entrega puntual de los trabajos. 1 punto
- ✓ Respeto hacia los materiales del aula y de los compañeros. 1 punto.
- ✓ Cooperación con el buen funcionamiento en el aula.

Habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de todo el proceso del aprendizaje

- ✓ Correcta presentación y entrega de los trabajos en la fecha correspondiente, así como de la libreta de aula. 2 puntos
- ✓ Aplicación de los conceptos teóricos en los trabajos prácticos. 1 punto

Criterios de corrección y calificación del aprendizaje del alumno.

- ✓ Los criterios que valoren la actitud **contarán un 20%** de la nota, los **trabajos realizados (intermedios y productos finales) un 60%** y las **pruebas teóricas y un 20%**.
- ✓ **Si no se realizan pruebas teóricas, los criterios se valorarán de la siguiente manera: 70% los trabajos realizados y 30% la actitud.**

### 10.3.2 EVALUACIÓN EN BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO

#### EVALUACIÓN INICIAL

- ✓ Desarrollo de comunicación en *classroom*.

- ✓ Durante los primeros días del curso el profesor/a les pasará a los alumnos/as una prueba en la que se repasará la geometría plana y los sistemas de representación estudiados en la ESO.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Conviene ajustarse al principio a una evaluación continua y por tanto menudear los controles de conocimiento, junto con la observación directa del trabajo en clase. La propia dinámica del curso puede facilitarnos la valoración siempre que el número de alumnos/as sea razonable.

El tipo de pruebas que más se adecúa a la programación constaría de varios problemas similares, en cuanto al grado de dificultad, a los realizados en actividades en el desarrollo de las distintas unidades. Conviene valorar en cada ejercicio:

- ✓ La adecuación de los contenidos a los objetivos de conocimiento explicados en el aula.
- ✓ La capacidad de encontrar el modo de resolución más directo, y en el caso de las perspectivas, la colocación espacial de la pieza que mejor la describa.
- ✓ Obtención del máximo rigor gráfico en el resultado final.
- ✓ La presentación correcta, ordenada y sujeta a normas. Se valorará: la normalización, el orden, la limpieza claridad y empleo de líneas auxiliares de los resultados; en definitiva, la presentación y realización de los ejercicios realizados correctamente.

En la evaluación global del curso conviene tener en cuenta la participación del alumno/a en las actividades complementarias, los ejercicios y láminas presentados a lo largo del curso como productos intermedios y productos finales, y la actitud general que ha mostrado. Estos elementos, aunque no constituyen el núcleo de la evaluación, pueden ser clarificadores del juicio del profesor en algún momento.

Los instrumentos de evaluación serán:

En cada situación de aprendizaje se realizan una serie de productos intermedios que después serán evaluados con pruebas prácticas como productos finales.

- ✓ Se intentará hacer una prueba práctica por tema; éstos harán media con un examen global de los contenidos del trimestre. Para poder aprobar el alumno/a deberá obtener, al menos, un 4 en el examen global.

- ✓ Resolución de ejercicios y problemas planteados en el aula.
- ✓ Láminas de dibujo
- ✓ Preguntas y respuestas en clase.

En la evaluación global del curso conviene tener en cuenta la participación del alumno/a en las actividades complementarias, los ejercicios y láminas presentados a lo largo del curso y la actitud general que ha mostrado. Estos elementos, aunque no constituyen el núcleo de la evaluación, pueden ser clarificadores del juicio del profesor en algún momento.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Un 80% de los criterios de calificación se obtendrán de la realización de pruebas objetivas en la evaluación de cada tema o grupo temático. Al menos dos pruebas prácticas por evaluación. Estos puntuarán sobre 10. La nota media de los contenidos conformará la nota final, siendo necesaria la obtención de 5 puntos de media para el aprobado en las pruebas objetivas. Así mismo, se considera necesaria la obtención de, por lo menos 3 puntos, en cada uno de los controles para que el resultado de la nota de la evaluación sea aprobado. En estos controles o pruebas objetivas, el 80% de la calificación se deducirá de la correcta resolución de las pruebas prácticas, aplicando los elementos más adecuados en cada caso y el 20% restante de la calificación, se deberá a la correcta presentación de los productos intermedios.

### **PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.**

Aquellos alumnos que no se puedan evaluar y calificar por la pérdida de la evaluación continua (se consideran en esa situación aquellos alumnos que no hayan asistido a un 75% de las clases) podrán superar la situación atendiendo a lo pedido por el Departamento para tales casos: realización de controles durante el curso o en junio especialmente diseñado para ellos y se referirá a los mismos contenidos que figuran en la programación del curso.

En cualquiera de los casos además del examen deberán de presentar las actividades propuestas para cada evaluación al grupo ordinario en el número que se determine atendiendo al significado de las mismas porque engloban la comprensión de cada bloque con lo que se obliga indirectamente al alumno a asumir el proceso de evaluación continua del que se auto eliminó.

### **RECUPERACIÓN**

Examen global.

Después de cada evaluación se realizará una nueva prueba práctica del mismo tipo que las realizadas durante la evaluación y con los mismos contenidos, criterios de valoración y calificación para todos aquellos alumnos/as que no consiguieron aprobar la evaluación. La nota de la recuperación sustituirá a la nota con evaluación negativa en caso de aprobar y servirá para la obtención de la nota media de la asignatura. También deben realizar (recuperar) los trabajos de aplicación (clase-casa) aunque las propuestas de diseño deben adecuarse a la realidad conceptual-operativa del alumno en cada caso.

### **PRUEBA DE EXTRAORDINARIA**

Resolverán de manera adecuada al menos el 50% de las preguntas o problemas planteados en ella debiendo estar el 50% de las cuestiones respondidas correctamente en su totalidad. Esta prueba se ajustará a los saberes básicos y competencias específicas.

### **10.3.3 EVALUACIÓN EN BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO**

#### **EVALUACIÓN INICIAL**

En los primeros días del curso los/as alumnos/as realizarán unas pruebas de prácticas libres para evaluar en qué estado se encuentran y ver qué tipo de trazado tienen el dibujo. Se realizarán una serie de dibujos en los que observaremos diferentes aspectos. Con este trabajo indagaremos sobre los siguientes aspectos:

- ✓ Destreza manual y correcta presentación de trabajo.
- ✓ Manejo de las herramientas.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Uso de materiales.
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula.
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo.
- ✓ Limpieza y orden en el aula.
- ✓ Organización y finalización de tareas.

### **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Herramientas y criterios de evaluación.

Herramientas para la evaluación:

- ✓ Observación del alumno/a en el aula.
- ✓ Análisis de los ejercicios, tareas y proyectos. Las tareas se entregarán físicamente y por *classroom* en ocasiones cuando el profesor estime oportuno.
- ✓ Producto final.
- ✓ Pruebas prácticas (exámenes) a lo largo de cada trimestre.

Criterios de evaluación:

Durante el curso a los/as alumnos/as de Dibujo Artístico se les irán proponiendo una serie de tareas intermedias y productos finales que han de realizar durante las horas de clase. **Para superar la asignatura será imprescindible entregar el 95%** de los trabajos exigidos. Los trabajos que no sean entregados, sin un motivo justificado serán calificados con una nota de 0.

Asimismo, se realizarán unas pruebas prácticas, que junto con dichas actividades y el seguimiento continuo del alumno/a en clase ajustarán la calificación final. Los contenidos conceptuales y la actitud del alumno/a en el aula deberán tener una valoración positiva, en el caso de que una de estas calificaciones sea negativa, el/la profesor/a puede considerar la asignatura no superada. Con menos de un 3 de nota en cualquiera de los apartados evaluables, no se realizará la media y el alumno/a tendrá una calificación negativa.

El alumnado que no alcance a tener una valoración positiva tendrá que entregar una serie de trabajos propuestos por el Departamento. En esta prueba común se aglutinan los saberes básicos.

Se considerará que un alumno/a ha abandonado la asignatura si, de forma continuada, no presenta los trabajos en el plazo establecido, no trabaja durante la clase y no trae el material necesario exigido.

Las actitudes que se valorarán en los/as alumnos/as a lo largo de todo el proceso de aprendizaje serán:

- ✓ Asistencia a clase. Puntualidad en el traslado al aula. 1 punto
- ✓ Interés y aprovechamiento del tiempo en el aula. 1 punto
- ✓ Limpieza del espacio de trabajo, orden del aula y orden de su material. 1 punto
- ✓ Respeto a todos los miembros de la Comunidad Educativa 1 punto
- ✓ Organización y finalización de tareas. 1 punto
- ✓ Aportación del material necesario para trabajar en la clase. 1 punto
- ✓ Colaboración para el buen funcionamiento de la clase. 1 punto
- ✓ Entrega puntual de los trabajos. 1 punto
- ✓ Respeto hacia los materiales del aula y de los compañeros. 1 punto.

Habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de todo el proceso del aprendizaje:

- ✓ Correcta presentación y entrega de los trabajos en la fecha correspondiente, así como de la entrega del bloc de bocetos todos los trimestres. 2 puntos
- ✓ Aplicación de los conceptos teóricos en los trabajos prácticos. 1 punto

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Un 80% de los criterios de calificación se obtendrán de la realización de pruebas prácticas propuestas por el profesor en el aula. Al menos dos pruebas prácticas cada evaluación. Éstos puntuarán sobre 10. La nota media de los contenidos conformará la nota final, siendo necesaria la obtención de 5 puntos de media para el aprobado en las pruebas objetivas. Así mismo, se considera necesaria la obtención de, por lo menos 4 puntos, en cada una de las pruebas para que el resultado de la nota de la evaluación sea aprobado. En estas pruebas, el 80% de la calificación se deducirá de la correcta resolución de los ejercicios propuestos, aplicando los elementos más adecuados en cada caso y el 20% restante de la calificación, se deberá a la correcta presentación de los productos intermedios (trabajos de aula) y actitud en el aula.

### **PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.**

Aquellos alumnos que no se puedan evaluar y calificar por la pérdida de la evaluación continua (se consideran en esa situación aquellos/as alumnos/as que no hayan asistido a un 75% de las clases) podrán superar la situación atendiendo a lo pedido por el Departamento para tales casos: realización de trabajos y proyectos durante el curso o en junio especialmente diseñado para ellos y se referirá a los mismos contenidos que figuran en la programación del curso.

En cualquiera de los casos además de los proyectos finales, deberán de presentar las actividades propuestas para cada evaluación al grupo ordinario en el número que se determine atendiendo al significado de las mismas porque engloban la comprensión de cada bloque con lo que se obliga indirectamente al alumno a asumir el proceso de evaluación continua del que se auto eliminó.

### **RECUPERACIÓN**

Después de cada evaluación se realizará una nueva prueba práctica del mismo tipo que las realizadas durante la evaluación y con los mismos contenidos, criterios de valoración y calificación para todos aquellos alumnos/as que no consiguieron aprobar la evaluación. La nota de recuperación sustituirá a la nota con evaluación negativa en caso de aprobar y servirá para la obtención de la nota media de la asignatura. También deben realizar (recuperar) los trabajos de aplicación (clase-casa (bloc de bocetos)) aunque las propuestas de diseño deben adecuarse a la realidad conceptual-operativa del alumno/a en cada caso.

### **PRUEBA DE EXTRAORDINARIA**

Resolverán de manera adecuada los dibujos de los modelos establecidos por los miembros del departamento en ese momento, siendo correctamente en su totalidad. Esta prueba se ajustará a los saberes básicos y competencias específicas.

## 10.4 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

### 10.4.1 1º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

EVALUACIÓN INICIAL			
TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN	
ME PREPARO PARA CREAR	1º ESO.	1º TRIMESTRE	
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD			
<p>Para conocer a nuestros alumnos vamos a realizar una serie de actividades que nos darán la suficiente información sobre el punto de partida.            Durante estas sesiones también les enseñaremos el manejo del <i>Classroom</i>, cuentas del centro y rayuela.            Les enseñaremos los distintos formatos fotográficos digitales y calidades de las imágenes para el envío de las mismas por <i>Classroom</i>.</p>			
UNIDAD DE MATERIA			
EVALUACIÓN INICIAL.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes.  7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.	1.1	A.1.1. Los géneros artísticos.	CCL2
	4.1	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	CD1
	8.1	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.	SAA3
	8.2	B.2.2. La composición.	CCEC2
	8.3	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	CCL2 CCL3 STEM3
			C.1.1 Técnicas gráfico- plásticas en 2D. C.1.2. Técnicas secas y húmedas.
PRODUCTOS INTERMEDIOS:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de la portada de la asignatura de plástica en la libreta y de la evaluación inicial.</li> <li>- Diseño de pictogramas de las diferentes asignaturas.</li> </ul>			

- Diseño de la tipografía del horario y portadas.

### **PRODUCTO FINAL**

- Decoración de la caja de materiales.
- Diseño del horario con pictogramas.

**BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO- PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN	
GEOMETRÍA	1º ESO.	1º TRIMESTRE	
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD			
Introducción al dibujo técnico donde vamos a trabajar: <ul style="list-style-type: none"><li>- Los instrumentos de dibujo técnico para trazar rectas y segmentos.</li><li>- Construir, transportar y operar con ángulos.</li><li>- Trazar circunferencias y resolver problemas de tangencia.</li><li>- Reconocer las vanguardias artísticas del S. XX.</li><li>- Respetar el turno de palabra al trabajar en equipo.</li></ul>			
UNIDAD DE MATERIA			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utilización y manejo de las herramientas de dibujo técnico y geometría plana.</li><li>2. Formas poligonales.</li></ol>			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
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.  8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.	6.1 6.2 6.4 8.2 8.3	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado ilustración o fotografía.  Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.  C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico plásticas.  C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: Elección de materiales y técnicas. Realización de bocetos y planificación del proceso.  D.3.3. Realización de fotografías utilizando la cámara de los teléfonos móviles.	CC1 STE 3 CD3 CPS AA3 CPS AA5 CE3 CCE C4

#### PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Trabajo de paralelas y perpendiculares.
- Trabajos sobre la circunferencia. Manejo del compás.
- Láminas de trazados geométricos. Mediatriz, bisectriz y teorema de Thales.
- Lámina de ángulos.
- lámina de circunferencia y sus rectas notables.
- Construcción de polígonos.
- Redes modulares simples.
- Construcción de polígonos estrellados.

#### PRODUCTO FINAL

- Diseño de una letra con volumen y trazados de paralelas y perpendiculares.
- Composición abstracta con elementos geométricos.
- En grupos realizaremos al final de trimestre un proyecto relacionado con la geometría y la navidad.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

BLOQUE B. ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL.			
TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN	
EXPRESIÓN PLÁSTICA	1º ESO.	2º TRIMESTRE	
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD			
<p>En esta unidad vamos a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la capacidad expresiva del punto, la línea y el plano.</li> <li>- Clasificar texturas.</li> <li>- Valorar el mundo a través de nuestros sentidos.</li> <li>- Reconocer los distintos lenguajes de la expresión gráfica.</li> <li>- Épocas artísticas y estilos.</li> </ul>			
UNIDAD DE MATERIA			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El punto, línea, el plano, y la textura.</li> </ul>			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.«Patrimonio artístico y cultural» Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>	<p>1.1</p> <p>4.1</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p> <p>8.3</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos.</p> <p>A.2.1. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. La composición.</p> <p>C.1.1 Técnicas gráfico- plásticas en 2D.</p> <p>c.1.2. Técnicas secas y húmedas.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CC2</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCEC4</p>

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Bodegón con técnica puntillista.
- Trabajo de creación de volúmenes con diferentes grafismos.
- Recreación de un paisaje aplicando planos de color y texturas.

**PRODUCTO FINAL**

- Interpretación de una obra arquitectónica o pictórica aplicando todas las técnicas que han trabajado en esta unidad.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN	
EXPRESIÓN PLÁSTICA	1º ESO.	2º TRIMESTRE	
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD			
<p>En esta unidad vamos a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender qué son los colores y cuáles son sus cualidades.</li> <li>- Sin luz no hay color.</li> <li>- Identificar gamas cromáticas y relaciones que se pueden crear entre colores.</li> <li>- La psicología del color.</li> <li>- El inicio del arte. Pinturas rupestres. Arte Paleolítico, neolítico y la Edad de los Metales.</li> </ul>			
UNIDAD DE MATERIA			
1. El color.			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.«Patrimonio artístico y cultural»</p> <p>Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>	<p>1.1</p> <p>4.1</p> <p>5.1</p> <p>5.4</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p> <p>8.3</p>	<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia.</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. La composición.</p> <p>C.1.1 Técnicas gráfico- plásticas en 2D.</p> <p>C.1.2. Técnicas secas y húmedas.</p> <p>C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>CC2</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>STEM3</p>

			CD3 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC4
<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Círculo cromático con estrella de 6 o 12 puntas</li> <li>- Gama de colores.</li> </ul>			
<b>PRODUCTO FINAL</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretación con técnicas mixtas de una obra de arte.</li> </ul>			
*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.			

<b>BLOQUE B. ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>LAS FORMAS.</b>	<b>1º ESO.</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>Introducción al dibujo técnico donde vamos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La estructura de las formas: orgánica-geométrica, plana-volumétrica y cerrada- abierta.</li> <li>- La superficie de las formas: silueta, contorno y dintorno.</li> <li>- Utilizar esquemas compositivos en creaciones plásticas de diferentes formatos.</li> <li>- Analizar la dirección y utilizarla para representar volúmenes.</li> <li>- Acercarse a la Edad Antigua: Civilización egipcia, mesopotámica, griega y romana.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas y la composición.</li> <li>- El volumen en el dibujo.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen</p>	<p>1.1.</p> <p>4.3.</p> <p>4.4.</p> <p>8.2.</p> <p>8.3.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico - plástica en dos dimensiones.</p> <p>C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.</p>	<p>CC1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSA</p> <p>CC1</p>

<p>como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>			<p>STEM3 CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCEC4</p>
<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Simplifica y geométricas formas orgánicas.</li> <li>● Dibuja croquis de un paisaje recreando un espacio tridimensional en las que se apliquen los siguientes conceptos: disminución de tamaño, superposición, puntos de fuga, perspectiva aérea y contrastes de color.</li> <li>● Con la técnica de collage, realiza composiciones con diferentes pesos visuales.</li> </ul>			
<p>PRODUCTO FINAL</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sobre un lienzo crea un cuadro basándose en el croquis realizado anteriormente. Utiliza técnicas mixtas.</li> <li>● Diseñar un anuncio con función informativa para el fomento de hábitos saludables, se difundirá por redes sociales.</li> </ul>			
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>			

<b>BLOQUE C. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>EL LENGUAJE VISUAL</b>	<b>1º ESO.</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>En esta unidad vamos a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental.</li> <li>- Conocer las principales funciones de las imágenes.</li> <li>- Identificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt.</li> <li>- Distinguir diferentes grados de iconicidad en la imagen.</li> <li>- Reconocer las características principales de los diferentes estilos artísticos en la Edad Media.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos de la comunicación visual.</li> <li>- Funciones de la imagen.</li> <li>- Leyes perceptivas.</li> <li>- Iconicidad de la imagen.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>1.«Patrimonio artístico y cultural» Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.</p> <p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autore</p>	<p>1.1</p> <p>4.1</p> <p>5.1</p> <p>5.4</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p> <p>8.3</p>	<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia.</p> <p>B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía.</p> <p>Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.</p> <p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2 CD1</p> <p>CPSAA4</p> <p>CC3 CCEC2</p> <p>CPSAA1</p>

<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>		<p>audiovisuales.</p> <p>D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.</p>	<p>CPSAA4</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>STEM3 CD3</p> <p>CPSAA5 CE3</p> <p>CCEC4</p>
<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un mapa conceptual en el que aparezcan los elementos que intervienen en el lenguaje visual.</li> <li>- Buscar y analizar diferentes anuncios publicitarios.</li> <li>- Transformación de una imagen en un cartel publicitario.</li> <li>- Con técnicas mixtas.</li> </ul>			
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Simplificación y geometrización de una imagen en las que se pierdan grados de iconicidad.</li> <li>- Conceptualizar y diseñar un cartel para informar a nuestro entorno sobre el cambio climático.</li> </ul>			
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>			

**BLOQUE C. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL CÓMIC	1º ESO.	3º TRIMESTRE

**DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD**

En esta unidad vamos a aprender:

- Conocer los orígenes y la evolución del cómic, así como sus géneros y estilos más populares.
- Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic.
- Organizar los pasos intermedios para representar un personaje de cómic.
- Expresar el movimiento y los estados de ánimo, mediante gestos y expresiones faciales.
- El arte en la Edad Moderna. Renacimiento, barroco y neoclasicismo.

**UNIDAD DE MATERIA**

- Elementos del cómic.
- El cuerpo humano.
- Expresiones faciales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.«Patrimonio artístico y cultural» Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.</p> <p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad.</p>	<p>1.1.</p> <p>2.2.</p> <p>3.1.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.4.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CPSAA1 CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>STEM3 CD3</p> <p>CPSAA5 CE3</p> <p>CCEC4</p> <p>CCL2 CD1</p>

<p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p>		<p>características del cómic y la fotonovela.</p> <p>D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.</p> <p>D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.</p>	<p>CD2</p> <p>CPSAA3 CC3</p> <p>CCEC2</p>
---	--	---	---

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Realizar un mapa conceptual en el que aparezcan el cómic, sus géneros y estilos.
- Diseñar un personaje de un cómic.
- Dibujar diferentes expresiones faciales y el movimiento corporal.

**PRODUCTO FINAL**

- Guionizar y dibujar una viñeta cómica.
- Modelar en plastilina el personaje de cómic que se ha diseñado en los ejercicios anteriores.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

<b>BLOQUE C. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE</b>	<b>1º ESO.</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>En esta unidad vamos a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer el funcionamiento de la cámara fotográfica. Elementos de la cámara óptica, obturador, diafragma, visor y pantalla digital.</li> <li>- Encuadre y tipos de planos.</li> <li>- Estudiar el origen del cine y la evolución técnica y artística de las producciones.</li> <li>- Identificar los elementos esenciales para grabar una película o crear una animación.</li> <li>- El arte de los comienzos de la Edad Contemporánea y del siglo XIX. Goya. Conocer los géneros fotográficos.</li> <li>- El cine de animación.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La fotografía.</li> <li>- El cine y la animación.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>1.«Patrimonio artístico y cultural» Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad.</p> <p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones</p>	<p>1.1</p> <p>4.2.</p> <p>5.2.</p> <p>5.4</p> <p>7.1.</p> <p>7.2.</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p> <p>8.3</p>	<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia.</p> <p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.</p> <p>D.3.9. Nuevos formatos</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA4 CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>STEM3 CD3</p> <p>CPSAA5 CE3</p>

<p>básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>		<p>digitales.</p> <p>D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.</p>	<p>CCEC4</p>
--	--	---	--------------

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Escribir un pequeño guión para hacer el vídeo.
- Hacer fotografías con diferentes planos y encuadres.
- Fotografiar ilusiones ópticas.

**PRODUCTO FINAL**

- Realizar un vídeo aplicando los conocimientos aprendidos en los que se haga una reflexión sobre el bullying.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

### 10.4.2 3º ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

EVALUACIÓN INICIAL			
TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN	
Proporcionar nuestro entorno	3º ESO.	1º TRIMESTRE	
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante el uso de bocetos sobre papel cuadrulado, se ejecutarán planos de una vivienda sencilla, que posteriormente se plasmarán con las proporciones y medidas adecuadas a papel blanco.</li> <li>- Para trabajar dicho plano, se estudiarán los diferentes elementos gráficos que lo componen para poder así emplearlo de la forma más adecuada a cada alumno o alumna.</li> <li>- Una vez ejecutado el plano definitivo, se trabajará a color sobre el mismo.</li> </ul>			
UNIDAD DE MATERIA			
1.- EVALUACIÓN INICIAL			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a</p>	6.4.	A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	CCL2, CCL1. CD1, CD2, CPSAA3 CC3, CCEC2 CC1 CC2 CCEC1 CPSAA1 CPSAA4 CCEC3 CCEC4.

<p>partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>			
<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Croquis</li> <li>- Bocetos</li> </ul>			
<p>PRODUCTO FINAL</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño</li> <li>- Realización</li> </ul>			
<p style="background-color: #c8e6c9;"></p>			

<b>BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO- PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
DIBUJO GEOMÉTRICO	3º ESO.	1º TRIMESTRE	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>Mediante lámina de dibujo el alumnado irá asimilando los siguientes conceptos y trazados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paralelismo y perpendicularidad.</li> <li>- Trazado de ángulos.</li> <li>- Construcción de polígonos conociendo el lado.</li> <li>- Construcción de polígonos conociendo la circunferencia que los inscribe,</li> <li>- Polígonos estrellados.</li> <li>- Tangencias.</li> <li>- Curvas cónicas</li> <li>- El arte hispano-musulmán.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paralelismo y perpendicularidad.</li> <li>- Polígonos.</li> <li>- Tangencias y curvas cónicas.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>5.4.</p> <p>6.2.</p> <p>6.4.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.</p> <p>C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>CD1</p>

<p>artísticas de su propio entorno y momento.</p> <p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales.</p>			<p>CC1 CCEC3</p>
<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas en las que aplique los conceptos fundamentales del dibujo técnico.</li> </ul>			
<p>PRODUCTO FINAL</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto para celebrar la Navidad en el que se realicen diferentes polígonos estrellados y formas geométricas para decorar los espacios comunes del centro.</li> </ul>			
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>			

<b>BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO- PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>DIBUJO GEOMÉTRICO</b>	<b>3º ESO.</b>	<b>1º TRIMESTRE</b>	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>Mediante lámina de dibujo el alumnado irá asimilando los siguientes conceptos y trazados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teorema de Thales y proporcionalidad. Escalas.</li> <li>- Relaciones de proporcionalidad: Traslación, rotación y giros.</li> <li>- Simetría axial y radial.</li> <li>- El módulo y redes modulares.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporción.</li> <li>- Estructuras modulares.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento.</p> <p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>5.4.</p> <p>6.2.</p> <p>6.4.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.</p> <p>C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>CD1</p>

<p>nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales.</p>			
<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas en las que aplique los conceptos tratados en el tema.</li> </ul>			
<p>PRODUCTO FINAL</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de un módulo de repetición basado en los suelos hidráulicos de las casas tradicionales con técnicas al agua introduciendo los elementos de la expresión plástica (la textura y el color).</li> </ul>			
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>			

<b>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>			
<b>TÍTULO</b>	<b>ETAPA, NIVEL Y GRUPO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>ELEMENTOS DE EXPRESIÓN VISUAL</b>	<b>3º ESO.</b>	<b>2º TRIMESTRE</b>	
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>			
<p>Vamos a aprender a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorar la capacidad expresiva del punto, la línea y la textura.</li> <li>- Identificar diferentes tipos de luz que pueden utilizarse en una producción visual.</li> <li>- Representar el volumen en los objetos mediante juegos de claroscuros.</li> <li>- Analizar la luz en la pintura barroca. Caravaggio, Vermeer, Velázquez y Artemisa Gentileschi.</li> </ul>			
<b>UNIDAD DE MATERIA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos de la expresión plástica.</li> <li>- La luz y el volumen.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	1.1. 1.2. 5.1. 5.2. 5.3 5.4.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.  A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia,	CCL1, CPSAA3, CC1  CC2, CCEC1  CCL2, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad.</p> <p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones</p>	<p>7.1.</p> <p>7.2.</p> <p>8.2.</p>	<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.</p>	<p>CCL3, STEM3, CD1, CD5, STEM3, CD3, CPSAA5</p>
---	-------------------------------------	--	--

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Ejercicios de tramas.
- Dibujar un bodegón con formas geométricas aplicando el claroscuro.
- Posterizando un busto clásico, hacer un estudio de los diferentes grises.

**PRODUCTO FINAL**

- Basándose en un cuadro barroco, simplificarlo geometrizando las formas y hacer un estudio de las luces y las sombras.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

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

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL COLOR	3º ESO.	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Vamos a aprender a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implicarse en las situaciones de trabajo en equipo.</li> <li>- Comprobar la relación existente entre la luz y el color para comprender su aplicación en diferentes ámbitos.</li> <li>- Distinguir entre síntesis aditiva y síntesis sustractiva.</li> <li>- Aplicar diferentes armonías cromáticas experimentando con las cualidades del color y su valor expresivo.</li> <li>- Conocer las principales aportaciones de la antigüedad.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

- La naturaleza del color.
- Síntesis aditiva o mezcla de colores.
- Síntesis sustractiva y mezcla de colores pigmentos. fórmula
- La codificación del color.
- Armonías cromáticas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Reconocer la importancia que tienen las distintas manifestaciones culturales y artísticas.	1.1. 1.2. 4.3.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	CCL1 CPSAA3 CC1
4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas,	4.4. 5.1. 5.2. 5.3.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los	CC2 CCEC1 CCL2
5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las	5.4. 6.2.	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. elementos básicos.	CD1 CD2 CPSAA3 CC3

<p>referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento.</p> <p>6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno,</p>		<p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>CCEC2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA4</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	---	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar el círculo cromático.</li> <li>- Realizar Láminas con gamas cromáticas.</li> <li>- Realizar láminas con gamas acromáticas.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un hexaedro trabajando los colores primarios y secundarios y creando degradaciones hacia el blanco y el negro.</li> <li>- Interpretar una obra artística de una de las autoras elegidas del libro de lectura seleccionado por el departamento durante el trimestre, con colores fríos o cálidos.</li> </ul>
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>

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

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA FORMA Y EL PLANO EN LA COMPOSICIÓN.	3º ESO.	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Vamos a aprender a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiaremos las cualidades de la forma simples y complejas para crear diferentes composiciones en diferentes formatos.</li> <li>- Estudiaremos el ritmo y los esquemas compositivos creando equilibrio visual a través de los métodos operativos.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las cualidades de la forma. Simples y complejas.</li> <li>- La composición.</li> <li>- El ritmo y el equilibrio visual.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final.</p>	<p>1.1.</p> <p>2.2.</p> <p>2.3.</p> <p>3.1.</p> <p>5.1.</p> <p>5.2.</p> <p>5.3.</p> <p>5.4</p> <p>7.1.</p> <p>7.2.</p>	<p>B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.</p> <p>D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.</p> <p>D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.</p>	<p>CCL 1 CPS AA 3</p> <p>CC1 CC2 CCE C1</p> <p>CPS AA 1</p> <p>CC3 CCE C3</p>

<p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento.</p> <p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p>			<p>CCL 2</p> <p>CD 1</p> <p>CPS AA 4</p> <p>CCE C2</p> <p>CCE C4</p> <p>CCL 3</p> <p>STE M3</p> <p>CD 5</p>
---	--	--	---

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar en obras artísticas las composiciones, ritmo y equilibrio visual. Utilizando para ello papel cebolla, donde irán calcando con rotuladores de colores las líneas principales.</li> <li>- Con las cámaras de los móviles realizan fotografías con diferentes esquemas compositivos, a partir de modelos elegidos por el alumnado.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recrear obras artísticas, con fotografías y aplicaciones de edición digital.</li> </ul>
<p>*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.</p>

**BLOQUE Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL DISEÑO DE MENSAJE	3º ESO.	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En esta unidad aprenderemos a diferenciar el diseño gráfico, editorial y publicitario .</li> <li>- Veremos la importancia del diseño en la comunicación visual .</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

- El diseño en la comunicación visual.
- Diseño gráfico, editorial y publicitario.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p> <p>7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas.</p>	<p>3.1.</p> <p>3.2.</p> <p>7.1.</p> <p>7.2.</p>	<p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>D.1.3. Desinformación y manipulación.</p> <p>D.2.1. Dibujos creados por ordenador.</p> <p>D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.</p> <p>D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador.</p>	<p>CCL1</p> <p>CCL2</p> <p>CD1</p> <p>CPSAA4</p> <p>CC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCL3</p> <p>STEM3</p> <p>CD5</p> <p>CC3</p> <p>CCEC4</p>

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Analizaremos diferentes imágenes publicitarias, buscadas en revistas, en televisión y en internet.

PRODUCTO FINAL

- Realizar un cartel publicitario utilizando como tema el bullying escolar.
- Realizar el diseño de un disco de sus cantantes favoritos.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

**BLOQUE Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL CINE Y LA TELEVISIÓN	3º ESO.	2º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En esta unidad vamos a reconocer la imagen secuencial en movimiento y distinguir lo que es cine televisión y vídeo.</li> <li>- Identificar los géneros fílmicos y ser capaz de estructurar una historia para una grabación.</li> <li>- Valorar y lograr las fases de la creación cinematográfica.</li> <li>- Mejoraremos el lenguaje del cine y las posibilidades de las cámaras.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

- El cine, la televisión y el vídeo.
- La historia del cine.
- Los géneros cinematográficos.
- La estructura de una película.
- Del guión a la pantalla. porfa tarjeta de crédito gratis
- Los planos Cinematográficos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano.	1.1. 3.1. 3.2.	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	CC1 CPSAA3
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	7.1. 7.2. 8.1. 8.3.	D.3.9. Nuevos formatos digitales.  D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	CC2  CCEC1 CCL1 CCL2, CD1 CPSAA4
7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.		D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción	CCEC2 CCL3 STEM3 CD5 CCEC4 STEM3

8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones.			CD3 CPSAA5 CE3
--	--	--	----------------------

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
- Crear un storyboard para la realización de un corto.
PRODUCTO FINAL
- Realizar un corto utilizando los móviles y un programa de edición de vídeo.
*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque C.

### 10.4.3 3º ESO. PLEX

#### BLOQUE A.PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL \*

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
La publicidad de nuestra tierra	3º ESO PLEX	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda de información sobre el patrimonio inmaterial de nuestra comarca utilizando las nuevas tecnologías.</li> <li>- Elección de una de las fiestas o celebraciones de nuestra comarca y selección de imágenes relacionadas con ella.</li> <li>- Realización de bocetos con las imágenes anteriores.</li> <li>- Diseño de una bolsa de papel para promocionar dicha festividad con un dibujo inspirado en las imágenes que se habían seleccionado anteriormente.</li> </ul>		

#### UNIDAD DE MATERIA

1. Patrimonio cultural.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>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</p>	<p>1.1</p> <p>2.3</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>5.1</p> <p>5.4</p> <p>6.1</p> <p>8.2</p>	<p>B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.</p> <p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>CC1</p> <p>CPSAA</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2,</p> <p>CD1,</p> <p>CD2,</p> <p>CPSAA,</p> <p>CC3,</p> <p>CCEC2</p>

respuestas.			
8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.			

<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una carpeta con las distintas imágenes que se han buscado de la festividad seleccionada.</li> <li>- Realización de bocetos con distintas técnicas artísticas.</li> <li>- Medir y calcular el tamaño de una bolsa de papel de propaganda.</li> </ul>
<b>PRODUCTO FINAL</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de una imagen que represente a una festividad de la comarca.</li> <li>- Realización de una bolsa de papel para propaganda de una festividad o celebración de la comarca utilizando la imagen diseñada anteriormente.</li> </ul>

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Patrimonio local	3º ESO PLEX	1º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos harán un listado con 10 de los elementos de su localidad, con cada uno de los tipos de patrimonio que recuerden (pueden ayudarse de las nuevas tecnologías si no recuerdan 10 de cada uno).</li> <li>- Realizarán una selección de 3 patrimonios materiales y 3 inmateriales.</li> <li>- Harán una tabla, donde en la columna izquierda aparezca una breve descripción de cada patrimonio y en la derecha, una representación gráfica, a color, que simbolice cada uno de esos patrimonios.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
1. Patrimonio Cultural

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento,</p>	<p>1.1</p> <p>1.2.</p> <p>2.4</p> <p>4.1</p> <p>5.3.</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género .</p> <p>A.2.1. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>CCL1</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p>

			CCEC4
--	--	--	-------

<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Buscar información sobre el patrimonio local.</li><li>- Resumir y redactar breve información respecto a una selección previa.</li><li>- Dibujos con diferentes técnicas.</li></ul>
<b>PRODUCTO FINAL</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Doble A4 con información sobre patrimonio material e inmaterial y sus representaciones gráficas.</li></ul>

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Cuaderno de viaje	3º ESO EPEX	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos buscarán información sobre monumentos y lugares de interés cultural.</li> <li>- Dibujarán con diferentes técnicas estos monumentos (lápiz, tinta, acuarela, rotulador).</li> <li>- Realizarán un libro de viaje para conocer Extremadura.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
1. Patrimonio cultural.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>	<p>1.1</p> <p>1.2.</p> <p>2.4</p> <p>4.1</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.2.1. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>CCL1</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCEC4</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Buscar información sobre los monumentos y lugares de interés.
- Localizar dichos monumentos en el mapa de Extremadura.
- Dibujos con diferentes técnicas.

PRODUCTO FINAL

- Diseño de un cuaderno de viaje.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Visita al Museo	3º ESO EPEX	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos buscarán información sobre museos y salas de exposiciones.</li> <li>- Técnicas de reciclaje y papel maché.</li> <li>- La finalidad de esta situación de aprendizaje es poner en valor todo el patrimonio material e inmaterial de nuestra comunidad autónoma.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
2. El Museo

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>4.1</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p> <p>8.3</p>	<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género</p> <p>B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.</p> <p>C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CCL2 CD1</p> <p>CD2</p> <p>CC3</p> <p>CCEC2</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCEC4</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscar información sobre los diferentes tipos de museos y sus clasificaciones.</li> <li>- Buscar información sobre los museos extremeños más relevantes.</li> <li>- Técnicas plásticas de reciclaje con la realización de papel maché casero.</li> </ul>

## PRODUCTO FINAL

- Creación de un plano grupal, ejecutado con material de desecho (cartón y papel), de gran formato, donde se situarán las ubicaciones de cada museo y sala de exposiciones más relevantes.
- Se realizarán unas pequeñas leyendas en el mapa anterior con una breve información del museo marcado.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Historia de Nuestra tierra	3º ESO EPEX	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos buscarán información sobre la historia de Extremadura desde la Prehistoria hasta la edad moderna.</li> <li>- Prehistoria</li> <li>- Edad Antigua</li> <li>- Edad Media</li> <li>- Edad Moderna</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
3. Historia del Arte. Patrimonio Extremeño

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</p> <p>2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando.</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o</p>	<p>1.1</p> <p>1.2.</p> <p>2.3</p> <p>2.4</p> <p>4.3</p> <p>4.4</p> <p>8.1</p> <p>8.2</p>	<p>A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia</p> <p>B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.</p> <p>C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>CCL1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CC1</p> <p>CC2</p> <p>CCEC1</p> <p>CPSAA1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCEC4</p>

recursos.			
-----------	--	--	--

<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Buscar información y posterior exposición sobre la Historia de Extremadura. Esta búsqueda se realizará en grupos que se dividirán en:<ul style="list-style-type: none"><li>● Prehistoria</li><li>● Edad Antigua</li><li>● Edad Media</li><li>● Edad Moderna</li></ul></li><li>● Trabajar con arcilla autosecante.</li></ul>
<b>PRODUCTO FINAL</b>
- Reproducción e interpretación de alguna pieza del museo Arqueológico de Badajoz.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Pintores extremeños	3º ESO PLEX	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los alumnos buscarán información sobre la biografía y la obra de un pintor extremeño.</li> <li>- Realizarán un vídeo en grupo donde expliquen lo aprendido.</li> <li>- Reinterpretación de una obra con la técnica de falso grabado.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
3. Pintores extremeños.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	1.1	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	CCL1	
	1.2.	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género .	CPSAA3	
	2.4		CC1	
	3.1		CC2	
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final.	4.1	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	CCEC1	
	4.3		CCL2 CD1	
	4.4		CD2	
	5.1		CPSAA4	
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	8.2	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	CC3	
	8.3		CCEC2	
	4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	STEM3
			D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	CD3
		D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa,	CPSAA5	
			CE3	
			CCEC4	

<p>producciones culturales y artísticas, analizando.</p> <p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>		<p>comunicativa, expresiva y estética.</p>	
---	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscar información sobre diferentes artistas pictóricos extremeños y organizarlos cronológicamente.</li> <li>- Selección de uno de los artistas seleccionados y realización de bocetos e interpretaciones sencillas de dos de sus obras.</li> <li>- Dibujos con diferentes técnicas secas.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejecución de un falso grabado partiendo de uno de los bocetos previos.</li> </ul>

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Pintura Mural	3º ESO EPEX	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumnado seleccionará una de las obras interpretadas en la situación anterior y la transformará a escala para plasmarla en un muro exterior del centro.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
3. Pintores extremeños.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	1.1	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	CCL1
	1.2.		CPSAA3
	2.4	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género .	CC1
	3.1		CC2
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final.	4.1		CCEC1
	4.3		CCL2 CD1
	4.4		CD2
	5.1	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	CPSAA4
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	8.2		CC3
	8.3	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	CCEC2
		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	STEM3
			CD3
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando.		D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	CPSAA5 CE3
			CCEC4

<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento</p> <p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos individual o colectivamente realizados con diferentes técnicas o recursos.</p>		<p>D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p>	
--	--	---	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de exposiciones de sus obras.</li> <li>- Puesta en común y debate hasta seleccionar una obra que será el producto final.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejecución de un mural, interpretando una obra de un artista extremeño, mediante acrílico y spray en el exterior del centro.</li> </ul>

#### 10.4.4 4º ESO EXPRESIÓN PLÁSTICA

<b>EVALUACIÓN INICIAL</b>
---------------------------

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>Diseño sostenible</b>	<b>4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.</b>	<b>1º TRIMESTRE</b>
<b>DESCRIPCIÓN , OBJETIVOS Y FINALIDAD</b>		
<p>Los alumnos de 4º empezarán el curso diseñando una carpeta elaborada con materiales reutilizados que servirá para guardar los trabajos del curso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscarán un elemento representativo de su comunidad y lo reinterpretan basándose en tres Ismos del siglo XX.</li> <li>- Antes de empezar la actividad se le darán unas clases teóricas sobre algunas vanguardias del siglo XX.</li> <li>- Los alumnos elegirán una obra y realizarán bocetos.</li> <li>- Utilizarán diferentes técnicas gráfico-plásticas adaptándolas a sus diseños.</li> </ul>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.2.</p>	<p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p> <p>B.2.5. Composición.</p>	<p>CCL1</p> <p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>CP3</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CD3</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CPSAA 1</p> <p>CPSAA</p>

necesidad o intención.			3
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			CPSAA 4
			CPSAA 5
			CE3
			CCEC4
			STEM3

<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>
- Bocetos de la portada de la carpeta , enfatizando la importancia del proceso de creación.
<b>PRODUCTO FINAL</b>
- Carpeta para guardar los trabajos del curso en un tamaño mayor de A3 con materiales reutilizados. - Portada de dicha carpeta.
*El bloque A y B.

**1º EVALUACIÓN**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Crear objetos	4º ESO.	1º TRIMESTRE

<b>EXPRESIÓN PLÁSTICA.</b>
<b>DESCRIPCIÓN , OBJETIVOS Y FINALIDAD</b>
<p>Los alumnos de 4º continuarán el curso diseñando y creando un embalaje de un producto comercial.</p> <p>Deben crear una marca, especificar su tipo de producto y su nicho de mercado al que va dirigido.</p> <p>En este bloque se repasará geometría plana y construcción de poliedros, ampliando algunos conocimientos.</p>

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	<b>DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>
<p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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</p>	<p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guion o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.5. Composición.</p> <p>B.3.1. Diseño gráfico.</p> <p>B.3.2. Diseño de producto.</p> <p>B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres,</p>	<p>CD2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>CCL1</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p>

		planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.	
--	--	--	--

PRODUCTOS INTERMEDIOS:	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Creación de marca y bocetos.</li><li>- Logotipo del producto</li><li>- Poliedros</li><li>- Cartel publicitario de la marca.</li></ul>	
PRODUCTO FINAL	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Realización de envases y embalaje creativo.</li><li>- Exposición de los trabajos.</li></ul>	
*El bloque. A y B	

2ª EVALUACIÓN		
TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Narrar con imágenes.	4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	2º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje, los alumnos diseñarán un personaje, que más tarde crearán. Para ello trabajarán técnicas básicas de modelado de volúmenes y ensamblajes artísticos, así como el diseño de productos y de moda. La escultura final se realizará con barro, materiales moldeables o con la técnica de las fofuchas.</p> <p>Inicialmente realizarán bocetos con distintas técnicas gráfico-plásticas del personaje que van a crear, trabajando luces y sombras, el color, técnicas de dibujo, ilustración y pintura.</p> <p>Dotarán al personaje de unas cualidades y características y para ello, crearán su vestuario y sus complementos.</p> <p>Finalizarán creando su escultura con diferentes materiales y una presentación del proceso que habrán ido fotografiando con distintos encuadres, puntos de vista y angulación.</p> <p>En la presentación también aparecerá una pequeña evaluación del proceso y el resultado.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1. 2.2. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 4.3.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	CD2, CPSAA1 CC1 CC3, CCEC3 CCEC4. CD5 CPSAA3 CCEC3
3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes		A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. A.2.2. Ensamblaje artístico. A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA5

<p>medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>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</p>		<p>A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p> <p>B.2.5. Composición.</p> <p>B.3.2. Diseño de producto.</p> <p>B.3.3. Diseño de moda.</p> <p>C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.</p> <p>C.1.3. Fotografía digital</p> <p>.C.1.4. Fotografía expresiva.</p> <p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p>	CE3
--	--	---	-----

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bocetos para el diseño del personaje en distintas técnicas, creándose posturas y expresiones que doten de personalidad al mismo.</li> <li>- Diseño de vestuario y complementos para el personaje.</li> <li>- Resumen de los distintos tipos de encuadres, puntos de vista y angulaciones fotográficas, que después le servirá para realizar el reportaje final.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escultura del personaje.</li> <li>- Presentación del reportaje fotográfico de su proceso de diseño y creación.</li> </ul>
<p>*El bloque.A, B y C.</p>

<p><b>2ª EVALUACIÓN</b></p>
-----------------------------

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Diseño del escenario de un teatro	4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	2º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje los alumnos estudiarán la geometría descriptiva y los distintos tipos de proyecciones. Para ello realizarán ejercicios y láminas de los distintos tipos de proyecciones.</p> <p>Después elegirán una obra de teatro y realizarán el diseño del escenario. Estudiarán los distintos tipos de escenarios a lo largo de la historia y cómo estos han ido evolucionando.</p> <p>Por último, se seleccionarán los más interesantes y en grupos, realizarán unas pequeñas maquetas a escala de los escenarios seleccionados.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y</p>	1.1	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:	CC1
	1.2.	técnicas secas y húmedas.	CC3
	1.3		CD1
	2.1.	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas.	CD2
	2.2.	Posibilidades expresivas y contexto histórico.	CD5,
	4.1.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.	STEM3
	4.2.	A.2.2. Ensamblaje artístico.	CE3
		A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	CCL1
		A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.	CCL2
			CCL3
		B.1.1. Boceto.	CP3
		B.1.2. Guión o proyecto.	CPSAA1
		B.1.3. Presentación final.	CPSAA3
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación	CPSAA5
		CCEC1	
		CCEC2	
		CCEC3	
		CCEC4	

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.		colectiva). B.2.4. Teoría del color. B.2.5. Composición. B.3.2. Diseño de producto. B.3.4. Diseño de interiores. B.3.5. Escenografía.	
---	--	--	--

<b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas con ejercicios sobre los distintos tipos de proyecciones.</li> <li>- Ejercicios con distintos tipos de fugas en perspectiva cónica.</li> <li>- Diseño de los bocetos del escenario del teatro.</li> </ul>
<b>PRODUCTO FINAL</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planos del escenario de un teatro.</li> <li>- Perspectiva cónica del escenario de un teatro.</li> <li>- Maqueta del escenario.</li> </ul>
*El bloque. A y B.

<b>2ª EVALUACIÓN</b>
----------------------

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Narrativa audiovisual.	4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	2º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se explicarán todos los elementos de la narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada. Una vez explicados todos estos conceptos, los alumnos visualizarán una serie de cortos con distintos tipos de realizaciones y analizarán los elementos trabajados anteriormente.</p> <p>Después, realizarán un guión y un storyboard del mismo. Este trabajo se realizará en grupo aunque los bocetos se entregarán de forma individual, decidiendo el grupo cuáles son los más adecuados.</p> <p>Finalmente, realizarán un pequeño Stop motion basándose en su guión.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para</p>	<p>1.1.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>3.1.</p> <p>3.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>.A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.</p> <p>C.2.2. Proyectos de videoarte.</p>	<p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA1</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4.</p> <p>CD5</p> <p>CPSAA3</p> <p>STEM3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p> <p>CCL1</p> <p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>CP3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p>

<p>incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>			
--	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de los elementos narrativos de los distintos cortos proyectados en clase.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guión y Storyboard del corto.</li> <li>- Stop motion.</li> </ul>
<p>*El bloque A, B y C.</p>

### 3ª EVALUACIÓN

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Otras técnicas.	4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje, se trabajarán dos técnicas nuevas para los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas fotográficas experimentales: fotogramas y cianotipias.</li> <li>- Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</li> </ul> <p>Primero se explicarán las técnicas, y luego se trabajarán en clase.</p> <p>Al finalizar, se elegirán las obras favoritas de cada alumno y se realizará una pequeña exposición.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>	<p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia.</p>	<p>CD2, CPSAA1</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3 CCEC4</p> <p>CD5 CPSAA3 CCEC4 CCL1 STEM3</p> <p>CD3 CPSAA5 CE3</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Búsqueda de información de las distintas técnicas que vamos a trabajar.
- Realización de pequeñas pruebas con las diferentes técnicas explicadas.
- Realización de un falso grabado.

PRODUCTO FINAL

- Obra artística realizada con una técnica fotográfica experimental.
- Obra realizada con una técnica de estampación.
- Presentación de las obras en la exposición colectiva.

\*El bloque A y C.

### 3ª EVALUACIÓN

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
La publicidad nos rodea.	4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación se va a trabajar la publicidad y el consumo responsable. Se comenzará con la historia y el nacimiento de la publicidad, el análisis de mensajes publicitarios y el estudio de sus elementos formales.</p> <p>Después se trabajará la publicidad y el consumo responsable, se iniciará al alumno en el diseño inclusivo, analizando marcas incluyentes.</p> <p>Por último, se realizará un cartel publicitario sobre un producto inventado por los alumnos, dicho producto tendrá un diseño inclusivo. "Diseñar de forma inclusiva es mirar a las personas con diferencias -habilidades, raciales, culturales o sexuales- y luego diseñar productos para sus experiencias. La diversidad humana es nuestra mayor fuente de innovación.</p> <p>El cartel se realizará en grupo y ellos primero, y los demás compañeros después, evaluarán el resultado final.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de</p>	1.1.	.A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	CD1
	1.2.	B.1.1. Boceto.	CD2
	1.3.	B.1.3. Presentación final.	CD3,
	2.1.	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	CPSAA1, CC1,
	2.2.		CC3, CCEC3, CCEC4.
	3.1.		
	4.1.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.	CD5, CPSAA3,
	4.2.	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.	STEM3, CPSAA5, CE3
	4.3.	B.2.3. Percepción visual.	CCL1,
		B.2.4. Teoría del color.	
		B.2.5. Composición.	

<p>las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>3. Valorar 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 desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.3.1. Diseño gráfico.</p> <p>B.3.2. Diseño de producto.</p> <p>B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.</p> <p>B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.</p>	<p>CCL2, CCL3, CP3, CCEC1 CCEC2  CCEC3</p>
--	--	---	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo individual en que el alumno elegirá entre varios temas: la historia y el nacimiento de la publicidad, el análisis de mensajes publicitarios o el estudio de sus elementos formales.</li> <li>- Análisis de varias marcas publicitarias.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación del trabajo realizado anteriormente sobre la publicidad.</li> <li>- Realización en grupo de una mini empresa de publicidad en la que diseñarán un producto inclusivo y realizarán un cartel publicitario sobre el mismo.</li> <li>- Exposición del producto final y evaluación sobre el mismo.</li> </ul>
<p>*El bloque.A y B</p>

### 3ª EVALUACIÓN

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>Pintura Mural.</b>	<b>4º ESO. EXPRESIÓN PLÁSTICA.</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Los alumnos realizarán una intervención artística en el entorno urbano del instituto y/o del pueblo.</p> <p>Trabajarán primero en pequeños grupos para realizar el boceto del mural, eligiendo el tema, la composición, los colores, las técnicas gráfico-plásticas y el espacio.</p> <p>Entre todos, se elegirá el finalista, que después se realizará en el espacio urbano acordado con el Ayuntamiento de la localidad y con el centro educativo.</p>		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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</p>	<p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3</p>	<p>.A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:</p> <p>técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.1.5. Graffiti y pintura mural.</p> <p>A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje</p>	<p>CD2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CC1</p> <p>CC3</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>CCL1</p> <p>STEM3</p> <p>CD3</p>

diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización.		visual. B.2.3. Percepción visual. B.2.4. Teoría del color. B.2.5. Composición.	CPSAA3 CPSAA5 CE3
--	--	---	-------------------------

PRODUCTOS INTERMEDIOS:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bocetos de los posibles murales.</li> <li>- Estudios del color y la composición de dichos bocetos.</li> </ul>	
PRODUCTO FINAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mural realizado en un entorno urbano.</li> </ul>	
*El bloque A y B.	

#### 10.4.5 4º ESO DIBUJO ANATÓMICO

<b>EVALUACIÓN INICIAL</b>
---------------------------

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
TRAZADOS DEL DIBUJO ARTÍSTICO	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE

<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>
--------------------------------

El alumnado de 4º de DIBUJO ANATÓMICO, empezarán el curso dibujando trazos aleatorios

- Realizarán en el bloc de dibujo A3, diferentes trazados con diferentes durezas de lápiz.
- Elegirán cualquier motivo con curvas para trazar de forma aleatoria, líneas curvas y onduladas
- Utilizarán el lápiz de diferentes formas para estudiar los diferentes grosores de líneas y texturas que puedan dar.

<b>UNIDAD DE MATERIA</b>
TRAZADOS BÁSICOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas,</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p>	<p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p>

<p>empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>		<p>B.1.3. Presentación final. B.2.4. Teoría del color. B.2.5. Composición.</p>	<p>CD3 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC4 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>
---	--	--	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudios de bocetos de diferentes artistas a lo largo de la historia. Valorando la importancia del proceso de creación.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización de 4 A3. Trabajando el trazado a grafito con diferentes trazados.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

## 1ª EVALUACIÓN. BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA ANATOMÍA. OSTEOLOGÍA

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
PROPORCIONES DEL CUERPO HUMANO.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>El alumnado hará un estudio de la importancia de la representación del cuerpo humano a lo largo de la historia.</p> <p>Realizarán un estudio teórico de dicho tema y un trabajo práctico, dibujando diferentes encajes con diferentes cánones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar las proporciones del cuerpo humano a lo largo de la historia.</li> <li>- ¿Qué es el canon de belleza?.</li> </ul>		

### UNIDAD DE MATERIA

1.-CÁNONES DE BELLEZA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un</p>	<p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p>	<p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p>

<p>motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización</p>		<p>B.2.5. Composición.</p>	<p>CPSAA5 CC1 CC4 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>
---	--	----------------------------	---

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar diferentes estudios de canon de belleza realizados a lo largo de la historia y por diferentes artistas.</li> <li>- Hacer bocetos trabajando las proporciones en el cuerpo humano y viendo las diferentes posibilidades en su encaje.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar dibujos más elaborados del cuerpo humano, diferenciando género, edad... Poniendo en práctica las proporciones estudiadas anteriormente.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**1ª EVALUACIÓN. BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA ANATOMÍA. OSTEOLOGÍA**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL APARATO LOCOMOTOR.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Empezaremos estudiando la composición del esqueleto humano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Su función.</li> <li>- Tipos de huesos.</li> <li>- Estructura de los huesos.</li> <li>- Morfología.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p>

<p>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.</p>		<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	---	---

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscarán por diferentes medios las partes del esqueleto humano.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harán un pequeño libreto con las diferentes partes del esqueleto anotando los nombres donde correspondan. Le servirá de apoyo en trabajos posteriores más elaborados.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**1ª EVALUACIÓN. BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA ANATOMÍA. OSTEOLOGÍA**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
CRÁNEO Y CARA	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se estudiará su morfología y analizaremos cómo influye en la apariencia externa del rostro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Huesos del cráneo.</li> <li>- Huesos de la cara.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento:herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p>

<p>más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	--	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyección de los huesos del cráneo y cara, para hacer un estudio de sus partes.</li> <li>- Realizarán bocetos y estudios a través de el dibujo a grafito en el bloc.</li> <li>- Dibujarán con sombras, el cráneo humano.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harán una escultura del cráneo en plastilina y se le dará una pátina, imitando el color y la textura ósea.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**1ª EVALUACIÓN. BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA ANATOMÍA. OSTEOLOGÍA**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA COLUMNA VERTEBRAL.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Estudio de las diferentes vértebras que componen la columna vertebral. Pilar fundamental para la estructura ósea. Movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vértebras cervicales.</li> <li>- Vértebras dorsales.</li> <li>- Vértebras lumbares.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	CCL5
	1.3.		STEM2
	2.1.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:	STEM3
	2.2.	técnicas secas y húmedas.	STEM4
	4.1.	B.1.1. Boceto.	CD1
	4.2.	B.1.2. Guión o proyecto.	CD3
	4.3.	B.1.3. Presentación final.	CPSAA3
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	CPSAA4
		B.2.1. Elementos básicos del	CPSAA5
			CC1
			CC4
			CE2

<p>intención.</p> <p>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.</p>		<p>lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se estudiarán por partes, la columna vertebral. Buscando información en libros propuestos por el profesorado y por internet.</li> <li>- Realizarán bocetos de encaje de la columna. Analizando el movimiento, tanto de frente como de perfil.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo detallado en el bloc A3, estudiando sus sombras y texturas.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**1ª EVALUACIÓN. BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA ANATOMÍA. OSTEOLOGÍA**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
EL TÓRAX.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se analizará la morfología general del torax. Simplificando su forma en general. Viendo cada parte que lo compone.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vértebras, costillas y esternón.</li> <li>- Articulaciones.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>4.- Crear producciones artísticas, individuales o</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.		CCL5
	1.3.		STEM2
	2.1.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	STEM3
	2.2.		STEM4
	4.1.	B.1.1. Boceto.	CD1
	4.2.	B.1.2. Guión o proyecto.	CD3
	4.3.	B.1.3. Presentación final.	CPSAA3
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	CPSAA4 CPSAA5
		B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.	CC1 CC4
	B.2.2. Principios básicos del lenguaje	CE2	

<p>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.</p>		<p>visual. B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>
---	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer pequeños bocetos de diferentes perspectivas. Estudiando su forma y cada parte que la compone.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo en A3 con el máximo detalle. Sombras y texturas.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**2ª EVALUACIÓN. BLOQUE 2: OSTEOLOGÍA. MIOLOGÍA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>CINTURA ESCAPULAR Y MIEMBRO SUPERIOR.</b>	<b>4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO</b>	<b>2º TRIMESTRE</b>
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje, el alumnado tratará de estudiar el movimiento de los huesos del brazo, la relación que guarda con la clavícula y omóplato.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Articulaciones.</li> <li>• Brazo: húmero.</li> <li>• Antebrazo: cúbito y radio.</li> </ul> <p>Se estudiará las articulaciones del codo y radio-cubital superior e inferior. Movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manos, dedos. Articulaciones y movimientos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al</p>	1.1.	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p>	CCL3
	1.2.		<p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p>
1.3.	<p>B.1.1. Boceto.</p>	STEM2	
2.1.		<p>B.1.2. Guión o proyecto.</p>	STEM3
2.2.	<p>B.1.3. Presentación final.</p>		STEM4
4.1.			
	4.2.		CD1
	4.3.		CD3

<p>repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	---	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudios del brazo general. Dibujos de diferentes perspectivas.</li> <li>- Bocetos de las partes del brazo, Brazo, antebrazo y mano (parte ósea).</li> <li>- El alumnado dibujará sus propios brazos y manos a partir de una forma geométrica.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizarán el dibujo de los huesos en el bloc A3.</li> <li>- Harán un molde en escayola de sus brazos, que más tarde utilizarán para pintar los músculos.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**2ª EVALUACIÓN. BLOQUE 2: OSTEOLOGÍA. MIOLOGÍA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>LA PELVIS Y EL MIEMBRO INFERIOR.</b>	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>El alumnado estudiará la forma de la pelvis y la del miembro inferior.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El hueso ilíaco: ilion, isquion y pubis.</li> <li>- Sacro y coxis.</li> <li>- Articulaciones sacroilíacas y el pubis.</li> <li>- Muslo: El fémur. Articulación con la pelvis.</li> <li>- Pierna: rótula, tibia y peroné. Articulación de la rodilla. Articulación del tobillo. Movimientos.</li> <li>- Pié y dedos. Articulaciones. Conjunto de la arquitectura del pié.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

1.- INTRODUCCIÓN AL ESQUELETO ÓSEO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.		CCL5
	1.3.		STEM2
	2.1.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	STEM3
	2.2.		STEM4
	4.1.	B.1.1. Boceto.	CD1
	4.2.	B.1.2. Guión o proyecto.	CD3
	4.3.	B.1.3. Presentación final.	CPSAA3
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	CPSAA4

<p>selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p>	<p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	---	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudios de la pierna en general. Dibujos de diferentes perspectivas.</li> <li>- Bocetos de las partes de la pierna. Muslo, pierna y pié (parte ósea).</li> <li>- Dibujos a partir de formas geométricas.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo detallado a tamaño A3 en el bloc de clase. Trabajando luces y sombras, texturas y movimiento.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

## 2ª EVALUACIÓN. BLOQUE 2: OSTEOLOGÍA. MIOLOGÍA.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
MÚSCULOS DE CABEZA Y CUELLO.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Introducción a los tipos de músculos. Cuello y masticación. En esta situación el alumnado, trabajará los músculos a partir de una careta que tomarán de escayola de ellos y ellas mismas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupo dorsal.</li> <li>- Grupo ventral-lateral.</li> <li>- Grupo pervertebral.</li> <li>- Grupo lateral o escaleno.</li> <li>- Grupo recto o hioideo.</li> <li>- masticadores, externos e internos.</li> </ul> <p>Trabajarán las diferentes expresiones del rostro.</p>		

### UNIDAD DE MATERIA

2.- INTRODUCCIÓN A TIPOS DE MÚSCULOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio</p>	<p>1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.1. 4.2. 4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión,</p>	<p>CCL3 CCL5 STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD3</p>

<p>personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p>	<p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	--	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer encajes y bocetos de las proporciones del rostro, tanto de frente como de perfil. Sin olvidar la estructura ósea.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación a lápices de colores de los músculos de la cara en el bloc A3.</li> <li>- Representar en plastilina y sobre una careta hecha de escayola previamente, los diferentes músculos del rostro.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**2ª EVALUACIÓN. BLOQUE 2: OSTEOLOGÍA. MIOLOGÍA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
MÚSCULOS DE TORSO.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se explicarán todos los músculos que componen el torso, por delante y por detrás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Músculos de la región torácica.</li> <li>- Músculos de la región posterior.</li> <li>- Músculos de las paredes abdominales.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

2.- INTRODUCCIÓN A TIPOS DE MÚSCULOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR S OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las</p>	<p>1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.1. 4.2. 4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	<p>CCL3 CCL5 STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD3 CPSAA3 CPSAA4</p>

<p>más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p>	<p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	---	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de los diferentes músculos que componen el abdomen.</li> <li>- Dibujos pequeños de las diferentes parte y estudiando la dirección de las fibras de cada uno de ellos.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujarán a carboncillo y sobre el caballete, los torsos de modelos clásicos en escayola, que hay en el aula. Trabajando el claroscuro que forman.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
MÚSCULOS DE LA CINTURA ESCAPULAR. MIEMBROS SUPERIORES.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En la situación de aprendizaje que se presenta, el alumnado aprenderá los músculos del brazo y cintura escapular.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Músculos del brazo. Ventrals y dorsals.</li> <li>- Músculos del antebrazo. Ventrals y dorsals (profundas y superficiales).</li> </ul> <p>Músculos de la mano. Profundos y laterals (inserción en la raíz del pulgar y los del meñique).</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

2.- INTRODUCCIÓN A TIPOS DE MÚSCULOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p>

<p>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.</p>		<p>lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p>	<p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	--	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bocetos de encaje del brazo y mano en diferentes perspectivas.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizarán en el bloc A3 un dibujo acabado de los músculos del brazo y mano.</li> <li>- Sobre el molde de escayola que hicieron en la unidad pasada, pintarán los músculos del brazo con pintura acrílica.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
MÚSCULOS DE LA CINTURA PÉLVICA. MIEMBROS INFERIORES.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En la situación de aprendizaje que se presenta, el alumnado aprenderá los músculos del brazo y cintura escapular.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dorsales y ventrales.</li> <li>- Músculos del muslo. Dorsales y ventrales.</li> <li>- Músculos de la pierna.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

2.- INTRODUCCIÓN A TIPOS DE MÚSCULOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.		CCL5
	1.3.		STEM2
	2.1.		
	2.2.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	STEM3
	4.1.		STEM4
	4.2.	B.1.1. Boceto.	CD1
	4.3.	B.1.2. Guión o proyecto.	CD3
		B.1.3. Presentación final.	
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación)	CPSAA3

<p>más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>colectiva).</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p>	<p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	--	---

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bocetos de encaje de la pierna y pié en diferentes perspectivas.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizarán en el bloc A3 un dibujo acabado de los músculos de la pierna y el pié.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA PIEL. CABELLO, PELO Y UÑAS.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>La situación de aprendizaje que se presenta, aprenderán a observar, analizar y encajar el cuerpo humano y animal, tanto en reposo, como en movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Piel.</li> <li>- Tejido adiposo.</li> <li>- Vasos sanguíneos.</li> <li>- Cabello, pelo y uñas.</li> <li>- La anatomía humana bajo la ropa.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

3.- OTROS TEJIDOS VISIBLES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.		CCL5
	1.3.		STEM2
	2.1.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	STEM3
	2.2.		STEM4
	4.1.	B.1.1. Boceto.	CD1
	4.2.	B.1.2. Guión o proyecto.	CD3
	4.3.	B.1.3. Presentación final.	CPSAA3
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	

<p>desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p>	<p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	---	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiarán con detalle, las proporciones humanas, la anatomía externa y su movimiento. Todo ello a través de dibujos de las figuras clásicas de escayolas que dispone el departamento en el taller.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujos de las figuras planteadas, haciendo estudio exhaustivo de su anatomía.</li> <li>- Se pondrán diferentes capas de papel vegetal, donde se irán dibujando, la estructura ósea en uno y en el otro, los músculos. Siempre respetando el movimiento que marque el modelo.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA ANATOMÍA HUMANA BAJO LA ROPA.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje, analizarán las proporciones de la figura humana bajo la ropa. A través de diferentes poses.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Figura estática.</li> <li>- Figura en movimiento.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

3.- OTROS TEJIDOS VISIBLES.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR S OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p>

<p>más adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p> <p>C.1.4. Fotografía expresiva.</p> <p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>C.2.2. Proyectos de videoarte.</p>	<p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
--	--	---	---

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumnado trabajará en el aula, posando y haciendo pequeños bocetos de encajes, de poses realizadas sobre ellos mismos. poses estáticas y en movimiento</li> <li>- Saldrán a la calle para continuar con dibujos de encaje de figuras en movimiento.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscarán imágenes en revistas, donde salgan figuras de cuerpo entero y realizarán dibujos de cada uno de ellos. A partir de formas geométricas básicas, para después terminar el dibujo con más fidelidad, con luces, sombras y color.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
DIFERENTES ESTILOS EN EL ARTE DE ANATOMÍA.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje el alumnado estudiará la representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte. Los distintos tipos de representación y estudios que se han ido realizando en diferentes épocas.</p> <p>Después elegirán una obra y realizarán una interpretación de la misma, manteniendo las proporciones que tenga y no perdiendo la identidad de la imagen.</p> <p>Por último, se realizará una exposición con todos los trabajos realizados en el centro.</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

5.- HISTORIA DEL ARTE.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>1.3.</p> <p>2.1.</p> <p>2.2.</p> <p>3.1.</p> <p>3.2.</p> <p>4.1.</p> <p>4.2.</p> <p>4.3.</p>	<p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guión o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2.3. Percepción visual.</p> <p>B.2.4. Teoría del color.</p> <p>B.2.5. Composición.</p> <p>C.1.4. Fotografía expresiva.</p>	<p>CCL3</p> <p>CCL5</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>STEM4</p> <p>CD1</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA4</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CC4</p>

<p>3.- Valorar 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 desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>		<p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>C.2.2. Proyectos de videoarte.</p>	<p>CE2</p> <p>CE3</p> <p>CCEC1</p> <p>CCEC2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p>
---	--	---	---

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscarán imágenes de diferentes épocas y estilos artísticos.</li> <li>- Harán un estudio de las proporciones utilizadas y harán una exposición del trabajo en clase.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo interpretativo sobre lienzo de una de las obras buscadas.</li> </ul>
<p>*El bloque.</p>

**3ª EVALUACIÓN. BLOQUE 3: MIOLOGÍA. ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA Y ANIMAL.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
ANATOMÍA ANIMAL COMPARADA.	4º ESO. DIBUJO ANATÓMICO	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>En esta situación de aprendizaje el alumnado estudiará la morfología de diferentes animales.</p> <p>En un bloc de dibujo de viaje , elegirán varios animales y estudiarán su estructura y anatomía realizando apuntes rápidos del natural.</p> <p>También, realizarán bocetos rápidos de la flora de nuestro entorno.</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

6.- ANATOMÍA NO HUMANA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIP TORES OPERATIVOS
<p>1.- Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>2.- Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más</p>	1.1.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	CCL3
	1.2.	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	CCL5
	1.3.	B.1.1. Boceto.	STEM2
	2.1.	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.	STEM3
	2.2.	C.1.3. Fotografía digital.	STEM4
	3.1.	C.1.4. Fotografía expresiva.	CD1
	3.2.		CD3
	4.1.		CPSAA3
	4.2.		CPSAA4
			CPSAA5

<p>adecuadas a cada necesidad o intención.</p> <p>3.- Valorar 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 desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>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.</p>	4.3.		CC1 CC4 CE2 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
--	------	--	--

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografías de animales y plantas.</li> <li>- Bocetos y estudio de animales.</li> <li>- Bocetos y estudios de plantas.</li> </ul>
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bloc de campo.</li> </ul>
*El bloque.

## 10.4.6 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

### Bloque A: Fundamentos geométricos.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Arte y Dibujo Técnico.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se estudiará el origen de la geometría y el recorrido de esta a lo largo de la historia.</li> <li>- Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Investigarán sobre los distintos campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</li> <li>- El proceso de diseño. la forma y la función.</li> </ul>		

### UNIDAD DE MATERIA

La geometría en la historia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	1.1. 1.2. 4.2.	<p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.</p> <p>A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p> <p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>	<p>CCL1</p> <p>CCL2</p> <p>CPSAA4</p> <p>CEC1</p> <p>CEC2</p>

#### PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Los alumnos elegirán uno de los siguientes matemáticos e investigarán sobre su obra. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Búsqueda de información sobre la geometría en la naturaleza, la geometría fractal, la geometría en el arte y la geometría en la arquitectura y la ingeniería.
- Se elegirá un objeto de diseño industrial y se buscará información sobre su proceso de creación.

#### PRODUCTO FINAL

- Trás la búsqueda de información( producto intermedio), se realizará una presentación de uno de los campos trabajados con ejemplos gráficos.
- Diseño de un objeto cotidiano explicando las distintas fases del proceso de diseño.
- Fase de observación y análisis  
Fase de proyecto  
Fase de construcción( esta fase dependerá del objeto diseñado).  
Fase de evaluación.

**Bloque A: Fundamentos geométricos.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Geometría plana	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Paralelismo , perpendicularidad, segmentos, ángulos y circunferencia.</li><li>- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Trazados fundamentales en el plano.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.</p> <p>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>1.1.</p> <p>1.2.</p> <p>2.1.</p> <p>2.4.</p>	<p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz)</p> <p>A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales</p>	<p>CCL1</p> <p>CCL2</p> <p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>STEM4</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC1</p> <p>CE2</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Realizar lámina con trazados fundamentales en el plano.
- Realización de una lámina de paralelismos y perpendicularidad con la utilización de la escuadra y el cartabón.
- Construcción de ángulos con trazados geométricos y con escuadra y cartabón.
- Ejercicios de arco capaz aplicándolo a resolución de problemas prácticos.

PRODUCTO FINAL

- Cenefa decorativa con repetición, utilizando paralelismo, perpendicularidad y ángulos.
- Prueba práctica con ejercicios sobre los distintos contenidos trabajados.

**Bloque A: Fundamentos geométricos.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
La proporción.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Escalas gráficas.</li><li>- Proporcionalidad, equivalencia, simetría y semejanza.</li><li>- Interés por el rigor de los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Relaciones geométricas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
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.	2.1 2.2 2.3 2.4	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.  A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales  A.3.1.2. Equivalencia.  A.3.1.3. Semejanza.  A.6.1.1. Simetría axial y radial.	CCL2  STEM1  STEM2  STEM4  CPSAA1.1  CPSAA5  CE2

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Lámina con construcciones de polígonos equivalentes.
- Lámina con la relación de proporción entre distintos segmentos. Media , tercera y cuarta proporcional. Sección áurea.
- Láminas aplicando los conceptos de igualdad, semejanza y simetría.
- Realización de escalas gráficas.

**PRODUCTO FINAL**

- Realización de una pieza industrial a escala aplicando todos los conceptos trabajados y realizando una escala gráfica para ello.
- Realización de una lámina de semejanza con ampliación o reducción de una figura geométrica.
- Construcción de un tangram con cartón y transformarlo en unas figuras dadas utilizando todas las piezas, y que como es lógico, resultan equivalentes.
- Prueba práctica con ejercicios sobre los distintos contenidos trabajados.

**Bloque A: Fundamentos geométricos.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Los polígonos.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Construcción de formas poligonales.</li><li>- Trazados de triángulos y cuadriláteros. Propiedades. Puntos notables y métodos de construcción directos.</li><li>- Trazado de polígonos regulares, cóncavos (estrellados) y convexos.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Propiedades y métodos de construcción de polígonos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.  2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	1.1 1.2 2.2	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.  A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.  A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.	CCEC1 CCL1 CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Lámina con los distintos elementos de un triángulo, sus puntos notables y sus distintos centros.
- Ejercicios con construcciones de triángulos y cuadriláteros.
- Lámina de polígonos regulares dado su lado.
- Lámina de polígonos regulares dada la circunferencia que lo circunscribe.
- Lámina con el método general de construcción de polígonos regulares.
- Realización de polígonos estrellados.
- Análisis de baldosas y azulejos de distintos periodos artísticos que han utilizado los polígonos regulares para su diseño.

PRODUCTO FINAL

- Diseño de una baldosa con polígonos.
- Prueba práctica con ejercicios de triángulos y cuadriláteros.
- Prueba práctica con ejercicios de construcción de polígonos.

**Bloque A: Fundamentos geométricos.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Tangencias. Curvas técnicas.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia, eje radical y centro radical.</li> <li>- Tangencias básicas y enlaces.</li> <li>- Curvas técnicas: Óvalo, ovoide, volutas, espirales y hélices.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

- Potencia.
- Eje radical y centro radical.
- Aplicaciones en tangencias.
- Curvas técnicas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.</p> <p>2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones</p>	<p>1.2.</p> <p>2.1</p> <p>2.3.</p>	<p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.</p> <p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p> <p>A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.</p> <p>A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.</p>	<p>CCL2</p> <p>CC1</p> <p>CCL1</p> <p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>CPSAA 5</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Ejercicios con potencias, ejes radicales y centros radicales.
- Láminas de tangencias básicas y enlaces utilizando métodos directos.
- Ejercicios de óvalos y ovoides dando distintos datos para su construcción.
- Lámina creativa utilizando espirales para su diseño.

PRODUCTO FINAL

- Realización de una pieza industrial aplicando escala, curvas técnicas y enlaces para su construcción.
- Prueba práctica con ejercicios de tangencias básicas y curvas técnicas.

**Bloque A: Fundamentos geométricos.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Curvas cónicas.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición como lugar geométrico de las distintas curvas cónicas, sus propiedades y elementos constructivos.</li> <li>- Métodos constructivos básicos de la elipse, parábola e hipérbola.</li> <li>- Rectas tangentes por un punto de la curva.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Curvas cónicas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1 2.3 2.4	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.  A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	CCL2 STEM1 STEM2 CPSAA1 CPSAA5 CE2

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Láminas con la construcción de las distintas curvas cónicas.
- Ejercicios para la construcción de distintas curvas dando datos indirectos sencillos.
- Ejercicios de tangencias a curvas cónicas conociendo el punto de tangencia en la curva.

**PRODUCTO FINAL**

- Lámina de un ejercicio de enlaces en los que existan curvas cónicas.
- Prueba práctica con ejercicios de construcción de curvas cónicas.

**Bloque B: Geometría proyectiva.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
El paso de tres a dos dimensiones.	1º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Elementos de la geometría proyectiva.</li><li>- Tipos de proyección.</li><li>- Características y fundamentos de un sistema de representación.</li><li>- Clasificación.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Los sistemas de representación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR S OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.1.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	STEM1 STEM2 CPSAA1.1 CE2

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Realización de una tabla explicativa de los distintos tipos de proyección.
- Lámina explicativa de los distintos sistemas de representación con imágenes explicativas.
  - Diédrico
  - Acotado
  - Axonométrico
  - P. Caballera
  - Cónico.

**PRODUCTO FINAL**

Prueba teórico- práctica de los saberes básicos trabajados en esta unidad.

**Bloque B: Geometría proyectiva.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Sistema diédrico	1º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos del sistema diédrico.</li> <li>- Proyecciones diédricas de los elementos fundamentales. Punto, recta y plano.</li> <li>- Posiciones de los distintos elementos. Alfabeto del punto, recta y plano.</li> <li>- Pertenencia entre elementos.</li> <li>- Paralelismo y perpendicularidad.</li> <li>- Intersecciones.</li> <li>- Distancias y verdadera magnitud.</li> <li>- Figuras contenidas en diferentes tipos de planos.</li> </ul> <p>La finalidad de esta unidad tan amplia es que el alumno se familiarice con este sistema, el más importante desde el punto de vista del dibujo industrial, arquitectónico y de proyectos.</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Fundamentos del sistema diédrico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTOR S OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.1. 3.2.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano.  Determinación del plano.  B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.  B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.  B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.  B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	STEM1  STEM2  STEM4  CPSA1.1  CPSAA5  CE2  CE3

		B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
--	--	---------------------------------------	--

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Ejercicios de puntos y rectas.
- Ejercicios de planos y rectas pertenecientes al plano.
- Ejercicios de paralelismo y perpendicularidad de rectas y planos.
- Ejercicios de intersecciones de rectas y planos.
- Ejercicios de distancia y verdadera magnitud.
- Ejercicios de figuras contenidas en el plano.
- Búsqueda de información sobre Gaspar Monge.

**PRODUCTO FINAL**

- Trabajo sobre las aportaciones de G. Monge a la revolución industrial.
- Pruebas prácticas con distintos tipos de ejercicios de diédrico.



**Bloque B: Geometría proyectiva.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Sistema axonométrico y perspectiva caballera.	1º Bachillerato	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.</li> <li>- Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción en perspectiva isométrica y perspectiva caballera.</li> <li>- Elementos básicos: punto, recta, plano en ambos sistemas.</li> <li>- Representación de figuras y sólidos básicos en sistema isométrico y perspectiva caballera.</li> <li>- Realización de piezas sencillas dadas las vistas.</li> <li>- Realización de las vistas a mano alzada de piezas sencillas.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Sistema axonométrico y perspectiva caballera.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en	3.4. 3.6.	<p>B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.</p> <p>B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p> <p>B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.</p> <p>B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: el punto, la línea y el plano.</p>	<p>CCL2.</p> <p>CCL3.</p> <p>CCL5.</p> <p>CP3.</p> <p>STEM1.</p> <p>STEM2.</p> <p>STEM3.</p> <p>STEM4.</p> <p>CD1.</p> <p>CD3.</p> <p>CPSAA1.1.</p>

<p>arquitectura e ingenierías para resolver problemas.</p>		<p>B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.</p>	<p>CPSAA1.2. CPSAA3.1. CPSAA3.2. CPSAA4. CPSAA5. CC2. CE3. CCEC1. CCEC2. CCEC3.1. CCEC3.2. CCEC4.1. CCEC4.2.</p>
--	--	---	--

<p>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de punto, recta y plano en sistema axonométrico y perspectiva caballera.</li> <li>- Ejercicios de planta, alzado y perfil de piezas sencillas.</li> <li>- Ejercicios de vistas a mano alzada.</li> <li>- Ejercicios de croquis de piezas dadas sus vistas.</li> </ul>
<p>PRODUCTO FINAL</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de piezas en perspectiva isométrica aplicando los coeficientes de reducción y las escalas.</li> <li>- Representación de piezas en perspectiva caballera aplicando los coeficientes de reducción y las escalas.</li> <li>- Dibujar las vistas de una pieza en perspectiva isométrica a mano alzada. (PAU)</li> <li>- Pruebas prácticas con distintos tipos de ejercicios modelos PAU.</li> </ul>

**Bloque B: Geometría proyectiva.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Sistema de planos acotados. Sistema cónico.	1º Bachillerato	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir elementos y figuras planas en sistemas de planos acotados y sistema cónico.</li> <li>- Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</li> <li>- Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica con un punto de fuga y con dos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Sistema de planos acotados.Sistema cónico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.4 3.5 3.6	<p>B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.</p> <p>B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p> <p>B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.</p> <p>B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.</p>	<p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>CPSAA1</p> <p>CE2</p> <p>STEM4</p> <p>CPSA1</p> <p>CPSAA5</p> <p>CE3</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Ejercicios de punto, recta y plano en sistema de planos acotados y sistema cónico.
- Ejercicios de distancias en ambos sistemas.
- Ejercicios de análisis de planos acotados sencillos.
- Ejercicios de perspectiva cónica con un punto de fuga central.
- Ejercicios de perspectiva cónica con dos puntos de fuga.

PRODUCTO FINAL

- Reproducir un plano topográfico y realizar su perfil físico.
- Dibujar en un A3 una pieza en cónico aplicando distancias y curvas en una perspectiva con dos puntos de fuga.
- Pruebas prácticas con distintos ejercicios sencillos de planos acotados y figuras en perspectiva cónica.

**Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Normalización y acotación.	1º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los conceptos de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.</li> <li>- Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.</li> <li>- Acotación. Elementos y conceptos básicos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Normalización y acotación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	4.1 4.2	<p>C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.</p> <p>C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.</p> <p>C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.</p> <p>C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM4</p> <p>CD2, CPSAA1</p> <p>CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Realizar croquis de piezas y transformarlas en piezas normalizadas aplicando las normas UNE e ISO.
- Acotar piezas industriales sencillas a mano alzada.
- Ejercicios de correcto e incorrecto en ejemplos de acotaciones, justificando la respuesta.

PRODUCTO FINAL

- Acotación de piezas PAU.
- Pruebas teórico-prácticas con distintos tipos de ejercicios.

**Bloque D: Sistemas CAD.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
Sistemas CAD. Representaciones 2D y 3D.	1º Bachillerato	3º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Iniciación al sistema CAD.</li><li>- Aplicaciones vectoriales 2D</li><li>- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Sistemas CAD.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	5.1 5.2	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Introducción a los tipos y programas del dibujo infográfico. Creación de apuntes.
- Ejercicios con teclas de función, coordenadas por teclado y referencias a objetos.
- Ejercicios con órdenes básicas de edición o modificación.
- Ejercicios con la barra de herramientas.

PRODUCTO FINAL

- Creación de un bloque de dibujo.
- Creación de un bloque de disco.
- Ejercicios de aplicación de la creación y control de capas.

## Situaciones de aprendizaje de 2º Bachillerato de Dibujo Técnico

### Bloque A: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
HISTORIA DE LA GEOMETRÍA:	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repasará el origen de la geometría y el recorrido de esta a lo largo de la historia que se estudió en primero.</li> <li>- Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Investigarán sobre los distintos campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</li> <li>- El proceso de diseño. la forma y la función.</li> </ul>		

### UNIDAD DE MATERIA

LA GEOMETRÍA EN LA HISTORIA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	1.1. 1.2. 4.2.	A.1.2.1. 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.	CCL1 CCL2 CPSAA4 CEC1 CEC2

#### PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Los alumnos elegirán uno de los siguientes matemáticos e investigarán sobre su obra. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Búsqueda de información sobre la geometría en la naturaleza, la geometría fractal, la geometría en el arte y la geometría en la arquitectura y la ingeniería.
- Se elegirá un objeto de diseño industrial y se buscará información sobre su proceso de creación.

#### PRODUCTO FINAL

- Trás la búsqueda de información( producto intermedio), se realizará una presentación de uno de los campos trabajados con ejemplos gráficos.
- Diseño de un objeto cotidiano explicando las distintas fases del proceso de diseño.
  - Fase de observación y análisis
  - Fase de proyecto
  - Fase de construcción( esta fase dependerá del objeto diseñado).
  - Fase de evaluación.

**Bloque A: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES:	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se repasarán los polígonos regulares e irregulares. Clasificación y características.</li><li>- Rectas y puntos notables de los triángulos. Segmento de Euler.</li><li>- Formas de construcción por diferentes métodos. Poniendo en práctica los trazados fundamentales.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

LOS POLÍGONOS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	C.2.1. C.2.4. C.2.5.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos	CCEC1 CCL1 CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA1 CPSAA5 CE2

--	--	--	--

**PRODUCTOS INTERMEDIOS:**

- Se realizarán varios ejercicios en el cuaderno de construcciones de polígonos por diferentes métodos, según los datos que nos faciliten.
- Se realizarán bocetos de redes modulares, combinando varios polígonos.

**PRODUCTO FINAL**

- Red modular compleja en formato A3. Irá coloreada y rotulada.
- Pruebas teórico-prácticas con distintos tipos de ejercicios.



**Bloque A: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
TANGENCIAS. POTENCIA E INVERSIÓN.	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
Repasaremos todo lo aprendido en 1º de bachillerato de tangencias. Tratando con más detenimiento: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangencias simples.</li> <li>- Tangencias complejas.</li> <li>- Enlaces especiales.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

TANGENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.  2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la	1.2. 2.2. 2.5. 4.2.	A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.  A.5.2.2. Eje radical y centro radical.  A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.	CCL2 CC1 CCL1 STEM1 STEM2 CPSAA5

<p>geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>			
--	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios con potencias, ejes radicales y centros radicales.</li> <li>- Láminas de tangencias básicas y enlaces utilizando métodos directos.</li> <li>- Ejercicios de óvalos y ovoides dando distintos datos para su construcción.</li> <li>- Lámina creativa utilizando espirales para su diseño.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba práctica con ejercicios de tangencias simples y complejas. Enlaces especiales.</li> </ul>

**Bloque A: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Aprenderán las características de la geometría proyectiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencias entre homología y afinidad. Centro finito o infinito.</li> <li>- Conceptos de Rectas límites.</li> <li>- Transformaciones de cuadriláteros cualquiera en rectángulo, cuadrado, rombo..</li> <li>- Transformaciones de triángulos en triángulos rectángulos o rectos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

TRANSFORMACIONES

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. 2.4. 2.5.	<p>A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.</p> <p>A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p>	<p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>SETM4</p> <p>CD2</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC3</p> <p>CE2</p>

			CE3 CCEC2 CCEC4
--	--	--	-----------------------

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Láminas con las distintas transformaciones. Ejercicios que sirvan para ir repasando todo lo que se vaya viendo en clases.</li><li>- Se irán realizando lámina por punto tratado y se les irá corrigiendo a medida que los vaya haciendo.</li></ul>
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"><li>- Proyecto final con las transformaciones más complejas en formato A3. Cuidando en todo momento su trazado y su resultado final.</li><li>- Pruebas teórico-prácticas con distintos tipos de ejercicios.</li></ul>

**Bloque A: TRAZADOS FUNDAMENTALES.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
CURVAS CÓNICAS.	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Analizaremos las curvas cónicas como lugar geométrico. Estudiando todas sus partes y cómo surgen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elipse.</li> <li>• Parábola.</li> <li>• Hipérbola.</li> </ul> <p>Tangentes desde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un punto de la curva.</li> <li>• Un punto exterior a la curva.</li> <li>• Paralela a una dirección dada.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

CURVAS CÓNICAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas,	2.3. 2.4. 2.5.	<p>A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados</p> <p>A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas</p> <p>A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales. cónicas.</p>	<p>CCL2</p> <p>CCL3</p> <p>STEM1</p> <p>STEM2</p> <p>STEM3</p> <p>SETM4</p> <p>CD2</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA3</p> <p>CPSAA5</p> <p>CC3</p>

relaciones, construcciones y transformaciones.			CE2 CE3 CCEC2 CCEC4
--	--	--	------------------------------

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se presentarán vídeos donde explican cómo surgen las curvas cónicas.</li> <li>- Realizaremos ejercicios en la pizarra utilizando varios métodos constructivos para ello.</li> <li>- Proyección de la película "Ágora".</li> </ul>
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas y ejercicios más elaborados, que entregarán al docente para ser corregidos y evaluados.</li> </ul>

## Bloque B: GEOMETRÍA PROYECTIVA.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
FUNDAMENTOS DE GEOMETRÍA PROYECTIVA.	2º Bachillerato	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>- Se hará un repaso a todo lo que se avió en 1º de bachillerato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Elementos de la geometría proyectiva.</li> <li>● Tipos de proyección.</li> <li>● Características y fundamentos de un sistema de representación.</li> <li>● Clasificación.</li> </ul> <p>Haciendo un estudio más profundo de las diferencias que existen entre un sistema y otro de representación.</p>		

## UNIDAD DE MATERIA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>1.- Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.</p> <p>3.- Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando</p>	<p>C.1.2.</p> <p>C.3.1.</p> <p>C.3.2.</p>	<p>B.1.2.1. Sistemas de representación.</p> <p>Ampliación.</p>	<p>CCL2.</p> <p>CCL3.</p> <p>CCL5.</p> <p>CP3.</p> <p>STEM1.</p> <p>STEM2.</p> <p>STEM3.</p> <p>STEM4.</p> <p>CD1.</p> <p>CD3.</p> <p>CPSAA1.1.</p> <p>CPSAA1.2.</p> <p>CPSAA3.1.</p>

<p>el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.</p>			<p>CPSAA3.2.  CPSAA4.  CPSAA5.  CC2.  CE3.  CCEC1.  CCEC2.  CCEC3.1.  CCEC3.2.  CCEC4.1.  CCEC4.2.</p>
---	--	--	--

<p><b>PRODUCTOS INTERMEDIOS:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará un índice en la pizarra, que el alumnado deberá copiar en su cuaderno de apuntes.</li> <li>- buscarán información fotográfica de cada uno de los sistemas de representación.</li> </ul>
<p><b>PRODUCTO FINAL</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harán un mural donde aparezcan imágenes de cada perspectiva, describiendo al lado de cada foto a cual pertenece y cuales son sus características más importantes.</li> <li>- Pruebas teórico-prácticas con distintos tipos de ejercicios.</li> </ul>

**Bloque B: GEOMETRÍA PROYECTIVA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
SISTEMA DIÉDRICO:	2º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se repasará todo lo que se vió en primero para centrarnos después en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Métodos operativos.: Abatimientos, giro y cambios de plano planos para ver verdaderas magnitudes.</li> <li>- Se representarán sólidos: radiadas, regladas y poliedros.</li> <li>- Resolverán problemas de secciones de planos: Verdadera magnitud de las mismas.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.1. 3.2. 3.3. 3.6.	<p>B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.</p> <p>B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.</p> <p>B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.</p> <p>B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.</p> <p>B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.</p> <p>B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p>	<p>CCL2.</p> <p>CCL3.</p> <p>CCL5.</p> <p>CP3.</p> <p>STEM1.</p> <p>STEM2.</p> <p>STEM3.</p> <p>STEM4.</p> <p>CD1.</p> <p>CD3.</p> <p>CPSAA1.1.</p> <p>CPSAA1.2.</p> <p>CPSAA3.1.</p> <p>CPSAA3.2.</p>

			CPSAA4. CPSAA5. CC2. CE3. CCEC1. CCEC2. CCEC3.1. CCEC3.2. CCEC4.1. CCEC4.2.
--	--	--	--

PRODUCTOS INTERMEDIOS:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de abatimientos de puntos, rectas y planos.</li> <li>- Ejercicios de giro de punto, rectas y planos.</li> <li>- Ejercicios de cambio de plano de punto, recto y plano.</li> <li>- Ejercicios de distancia y verdadera magnitud. Poniendo en práctica los métodos operativos.</li> <li>- Ejercicios de superficies radiadas: conos, cilindros, prismas y pirámides. apoyados en los planos de proyección o apoyados en plano oblicuo.</li> <li>- Ejercicios de superficies poliédricas: tetraedro, hexaedro, octaedro, dodecaedro... Apoyados sobre una cara, sobre un vértice o sobre una diagonal.</li> <li>- Ejercicios de secciones de planos sobre cualquier superficie estudiada anteriormente.</li> </ul>	
PRODUCTO FINAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo de investigación de las diferentes superficies estudiadas. Clasificándolas y poniendo todas sus características.</li> <li>- Realizar algunas en tres dimensiones... estudiando su desarrollo y posteriormente nos servirán para resolver los ejercicios más complejos.</li> <li>- Pruebas prácticas con distintos tipos de ejercicios de diédrico.</li> </ul>	

**Bloque B: GEOMETRÍA PROYECTIVA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
SISTEMA AXONOMÉTRICO Y PERSPECTIVA CABALLERA:	2º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Se revisarán los elementos del sistema las clases que existen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• isométrico.</li><li>• dimétrico.</li><li>• trimétrico.</li></ul> <p>Se representarán figuras y sólidos complejos. A escala y con reducción. también las curvas.</p> <p>Se estudiará la perspectiva caballera. Dibujando figuras y sólidos con escala y reducción. También las curvas.</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Sistema axonométrico y caballera.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.4. 3.6.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.  B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.	CCL2, CCL3, CCL5.  CP3.  STEM1, STEM2, STEM3, STEM4.  CD1, CD3.  CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.  CC2.  CE3.  CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Ejercicios de planta, alzado y perfil de piezas complejas. También piezas que tengan curvas.
- Ejercicios de vistas a mano alzada.
- Ejercicios de croquis de piezas dadas sus vistas.

PRODUCTO FINAL

- Representación de piezas en perspectiva axonométrica: isométrica, dimétrica y trimétrica, aplicando los coeficientes de reducción y las escalas.
- Representación de piezas en perspectiva caballera aplicando los coeficientes de reducción y las escalas.
- Dibujar las vistas de una pieza en perspectiva isométrica a mano alzada.( PAU)
- Pruebas prácticas con distintos tipos de ejercicios modelos PAU.

**Bloque B: GEOMETRÍA PROYECTIVA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS:	2º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Aprenderemos a utilizar el sistema de planos acotados para representar el relieve del terreno, como por ejemplo los planos topográficos; para dibujar las pendientes de los tejados...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrucción: punto, recta y plano.</li> <li>- Intersecciones.</li> <li>- Cubiertas.</li> <li>- Terrenos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Sistema Acotado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.5. 3.6.	B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	CCL2, CCL3, CCL5. CP3. STEM1, STEM2, STEM3, STEM4. CD1, CD3. CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC2. CE3. CCEC1, CCEC2. CCEC3, CCEC3. CCEC4, CCEC4.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Realizarán diferentes actividades relacionadas con la unidad de materia:
  - Hallar ejercicios básicos de representaciones e intersecciones de los elementos básicos.
  - Resolver cubiertas.
  - Identificar y Saber leer curvas de nivel.

PRODUCTO FINAL

- Realizarán un proyecto a elegir en formato A3 , bien de cubierta o de curva de nivel para el trazado de carretera.

**Bloque B: GEOMETRÍA PROYECTIVA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
SISTEMA CÓNICO:	2º Bachillerato	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Retomando lo trabajado en 1º de bachillerato, la perspectiva cónica de uno y dos puntos de fugas, se representarán sólidos y espacios arquitectónicos, a partir de sus vistas. Los diferentes métodos que hay para ello.</p> <p>Con todo ello, el alumnado adquirirá una visión más amplia de la representación del espacio, tal como se percibe.</p>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Perspectiva cónica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.4 3.6.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.	CCL2, CCL3, CCL5. CP3. STEM1, STEM2, STEM3, STEM4. CD1, CD3. CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CC2. CE3. CCEC1, CCEC2. CCEC3, CCEC4.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Buscarán imágenes en perspectiva cónica, de uno y dos puntos de fuga... utilizando un papel semitransparente encima de la imagen, buscarán y dibujarán, la línea de horizonte y los puntos de fuga.
- Ejercicios de perspectiva cónica con un punto de fuga central.
- Ejercicios de perspectiva cónica con dos puntos de fuga.

PRODUCTO FINAL

- En un formato A2 de papel de acuarela, realizarán un dibujo en perspectiva de un espacio urbano diseñado y creado por el alumnado. Ira coloreado con acuarela y rotulado.

**Bloque C: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
ESCALA, NORMALIZACIÓN Y ACOTACIÓN.	2º Bachillerato	3º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repasaremos los conceptos de normalización que se vieron en primero. Las normas fundamentales: UNE e ISO:</li> <li>- Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.</li> <li>- Acotación. Elementos y conceptos básicos.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Normalización

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	4.1. 4.2.	<p>C.1.2.1. Croquis y planos de taller.</p> <p>C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.</p> <p>C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.</p> <p>C.1.2.4 Acotación.</p> <p>Profundización.</p>	<p>CCL2, CCL5.</p> <p>CP2, CP3.</p> <p>STEM1, STEM2, STEM3, STEM4.</p> <p>CD1, CD2, CD3.</p> <p>CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.</p> <p>CC3.</p> <p>CE1, CE3.</p> <p>CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Realizar croquis de piezas y transformarlas en piezas normalizadas aplicando las normas UNE e ISO.
- Acotar piezas industriales complejas a mano alzada.
- Ejercicios de correcto e incorrecto en ejemplos de acotaciones, justificando la respuesta.

PRODUCTO FINAL

- Acotación de piezas PAU.
- Pruebas teórico-prácticas con distintos tipos de ejercicios.

**Bloque C: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>FORMATOS Y PLANOS TÉCNICOS:</b>	<b>2º Bachillerato</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En esta unidad analizaremos en qué consiste un proyecto de ingeniería o de arquitectura, profundizaremos en la metodología que se debe seguir y analizaremos cómo planificar nuestro trabajo.</li> <li>- Repasaremos la documentación gráfica del proyecto, analizando los tipos de planos que se emplean.</li> <li>- Estudiaremos cómo se puede presentar nuestro trabajo ante posibles clientes.</li> </ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Proyectos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	4.1. 4.2.	<p>C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.</p> <p>C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.</p> <p>C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.</p>	<p>CCL2, CCL5. CP2, CP3</p> <p>STEM1, STEM2, STEM3, STEM4.</p> <p>CD1, CD2, CD3.</p> <p>CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5.</p> <p>CC3.</p> <p>CE1, CE3.</p> <p>CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Harán pequeños esquemas de cómo desglosar un proyecto, pasos a seguir...

PRODUCTO FINAL

- Realizarán una estructura de descomposición de un trabajo, la planificación y la programación propuesta de un tema trabajado antes.
- Realizar el croquis a mano alzada de un plano de un local planteado en clase.

**Bloque D: SISTEMAS CAD.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>SISTEMAS CAD. REPRESENTACIONES 2D.</b>	<b>2º Bachillerato</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>- Estudiaremos algunas de las posibilidades que ofrece un programa de dibujo asistido por ordenador.</li><li>- Paso a paso, modelamos dos piezas en 3D con la que haremos un embalaje.</li><li>- Generaremos los planos en 2D y renderizaremos el conjunto.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Dibujo asistido por ordenador.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	5.1. 5.2. 5.3. 5.4. 5.5.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	CCL2, CCL5. CP2, CP3. STEM2, STEM3. CD1, CD2, CD3. CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5. CE1, CE3. CCEC3, CCEC4.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Introducción a los tipos y programas del dibujo infográfico.Creación de apuntes.
- Ejercicios con teclas de función, coordenadas por teclado y referencias a objetos.
- Ejercicios con órdenes básicas de edición o modificación.
- Ejercicios con la barra de herramientas.

PRODUCTO FINAL

- Modelar piezas.
- Generar los planos de despiece de todas las piezas modeladas.
- Realizar el embalaje de las piezas.

**Bloque D: SISTEMAS CAD.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
<b>SISTEMAS CAD. REPRESENTACIONES 3D.</b>	<b>2º Bachillerato</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
Al igual que la unidad anterior: <ul style="list-style-type: none"><li>- Estudiaremos algunas de las posibilidades que ofrece un programa de dibujo asistido por ordenador.</li><li>- Paso a paso, modelamos dos piezas en 3D con la que haremos un embalaje.</li><li>- Generaremos los planos en 2D y renderizaremos el conjunto.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

Dibujo asistido por ordenador.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.		D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.  D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	CCL2, CCL5. CP2, CP3. STEM2, STEM3. CD1, CD2, CD3. CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5. CE1, CE3. CCEC3, CCEC3.2. CCEC4, CCEC4.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Introducción a los tipos y programas del dibujo infográfico. Creación de apuntes.
- Ejercicios con teclas de función, coordenadas por teclado y referencias a objetos.
- Ejercicios con órdenes básicas de edición o modificación.
- Ejercicios con la barra de herramientas.

PRODUCTO FINAL

- Diseñar a través de un módulo sencillo y sobre una red modular, un módulo tridimensional, añadiendo algo de grosor mediante líneas verticales, añadiendo sombras.
- Con dicho módulo crear una estructura principal, superponiendo varias formas, hasta conseguir el diseño deseado.

## 10.4.7 1º BACHILLERATO DIBUJO ARTÍSTICO

### BLOQUE B. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
B.1. LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	1º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>Introducción al dibujo artístico donde vamos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los materiales del dibujo artístico.</li> <li>- Técnicas y procedimientos.</li> </ul>		

### UNIDAD DE MATERIA

1. Utilización y manejo de las herramientas de dibujo artístico.
2. El encaje.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	2.1. 2.2. 2.3.	<p>B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo</p> <p>B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</p> <p>B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las Tramas.</p> <p>B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología: Diferentes aplicaciones y sus combinaciones.</p> <p>B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>STEM</p> <p>CD2</p> <p>CD3</p> <p>CPSAA1</p> <p>CPSAA5CC1</p> <p>CC4 CE1</p> <p>CCEC31</p> <p>CCEC4.1</p> <p>CCEC4.2.</p>

### PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Trabajo de encajes con figuras sencillas.

- Trabajar diferentes tipos de trazados con diferentes durezas de lápices.

#### PRODUCTO FINAL

- Reproducir con líneas, modelos como bodegones expuestos en clase.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

**BLOQUE C. PERCEPCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
PERCEPCIÓN VISUAL.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	2º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
La percepción como parte importante del desarrollo de un dibujo, donde vamos a trabajar: <ul style="list-style-type: none"><li>- La observación y el estudio directo de las formas de la naturaleza.</li><li>- Las leyes básicas de la asociación perceptiva e interpretar una misma forma.</li></ul>		

**UNIDAD DE MATERIA**

- La percepción visual y la observación.
- Psicología de la Gestalt.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	3.1. 3.2.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual. C.1.1.2. Principios de la psicología Gestalt. C.1.1.3. Ilusiones ópticas. C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Trabajo teórico sobre los principios perceptivos..
- Análisis de dibujos de diferentes épocas.

PRODUCTO FINAL

- Realizar un proyecto en formato A2 de una obra dibujística de cualquier obra de arte.

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA SINTAXIS VISUAL.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	2º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<p>Con la sintaxis vamos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La composición y el equilibrio.</li> <li>- Direcciones visuales.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
3. Los elementos básicos del dibujo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	3.1. 3.2.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.  C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.  C.2.1.3.- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1,  CC2, CCEC3.1.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
- Trabajo de encajes con diferentes elementos del dibujo:( el punto, la línea y el plano).
PRODUCTO FINAL
- Reproducir con líneas, puntos y planos, los modelos expuestos en clase.
*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA LUZ.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	2º TRIMESTRE
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>La luz en el dibujo artístico, donde se trabajará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luz como elemento configurador de la forma.</li> <li>- Los tipos de luz según la fuente y la dirección lumínica.</li> <li>- El uso de la iluminación como elemento en el arte en diferentes épocas.</li> <li>- La sombra: tipología, funciones, importancia en la construcción del volumen, el claroscuro.</li> <li>- Técnicas de sombreado en el dibujo y materiales apropiados para ello.</li> <li>- Representación del claroscuro a través de densificación y rarefacción de tramas y texturas.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
<p>4. La luz como elemento de expresión.</p> <p>5. Representación del volumen.</p>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	3.1. 3.2.	C.4.1.1. La luz y el volumen. C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.. C.4.1.3. Valoración tonal y el claroscuro.	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar dibujos con diferentes direcciones de luz</li> <li>- Crear una tabla con técnicas de sombreados.</li> <li>- Ejercicios prácticos para saber cómo colocar la fuente luminosa en una composición propuesta por el profesor o profesora.</li> </ul>
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproducir con sombras el modelo expuesto desde diferentes puntos de vistas.</li> </ul>
*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

**BLOQUE D. LA FIGURA HUMANA.**

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
HISTORIA DE LA REPRESENTACIÓN HUMANA.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	3º TRIMESTRE

**DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD**

En este bloque vamos a trabajar:

- Estudiaremos cómo se ha ido representando la figura humana a lo largo de la historia.

**UNIDAD DE MATERIA**

6. La figura humana en la historia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p>	<p>2.1.</p> <p>2.3.</p> <p>3.1.</p> <p>3.2.</p>	<p>D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.</p> <p>D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.</p>	<p>CCL1,</p> <p>CC1,</p> <p>CC3,</p> <p>CCEC1,</p> <p>CCEC2.</p> <p>CPSAA1.1,</p> <p>CPSAA1.2,</p> <p>CC1,</p> <p>CC2,</p> <p>CCEC3.1.</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:

- Se proyectará ejemplos realizados a lo largo de la historia.

#### PRODUCTO FINAL

- Realizarán un trabajo teórico sobre un artista que haya trabajado la figura humana y de cualquier época. Lo expondrán en clase, haciendo una presentación libre y original

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.

TÍTULO	ETAPA, NIVEL Y GRUPO	TEMPORALIZACIÓN
LA FIGURA HUMANA Y EL DIBUJO.	1º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO.	3º TRIMESTRE
<b>DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD</b>		
<p>Vamos a aprender a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La anatomía del cuerpo humano. Estructura ósea y músculo.</li> <li>- Dibujar del natural. Figuras en movimiento.</li> </ul>		

UNIDAD DE MATERIA
7. Dibujo anatómico.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p>	<p>2.1.</p> <p>2.3.</p> <p>3.1.</p> <p>3.2.</p>	<p>D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística.</p> <p>D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo.</p>	<p>CCL1,</p> <p>CC1,</p> <p>CC3,</p> <p>CCEC1,</p> <p>CCEC2.</p> <p>CPSAA1.1</p> <p>,</p> <p>CPSAA1.2</p> <p>, CC1,</p> <p>CC2,</p> <p>CCEC3.1.</p>

PRODUCTOS INTERMEDIOS:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo de encajes con figuras esquemáticas del cuerpo humano (muñecos articulables de madera)..</li> <li>- Bocetos de cuerpo entero del alumnado posando..</li> </ul>
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reproducir a carboncillo, diferentes esculturas clásicas de escayolas propuestas por el profesor.</li> </ul>

\*El bloque A de saberes básicos se introducirá a lo largo del trimestre relacionado con el bloque B.