

DEPARTAMENTO ARTES PLÁSTICAS

CURSO 2022/23
IES SIERRA
DE MONTÁNCHEZ

Jefa de Departamento de
Artes Plásticas
HELENA CUENCA BERTOL

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO.....	8
3. ELEMENTOS CURRICULARES	9
3.1. Objetivos didácticos.....	9
3.1.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria	
3.1.2. Objetivos del Bachillerato	
3.2. Competencias específicas.....	12
3.2.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO	
3.2.2. Dibujo Técnico. Primero de Bachillerato	
3.3. Saberes básicos y distribución a lo largo del curso.....	20
3.3.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO	
3.3.2. Contenidos. Cuarto de ESO	
3.3.3. Dibujo Técnico. Primero de Bachillerato	
3.3.4. Contenidos. Segundo de Bachillerato	
3.3.5. Distribución a lo largo del curso	
3.4. Contribución de la materia al logro de las Competencias Clave.....	37
3.5. Evaluación.....	39
3.5.1. Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial	
3.5.2. Criterios, instrumentos y herramientas de evaluación	
3.5.3. Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	
3.6. Situaciones de aprendizaje.....	50
4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	56
4.1. Medios, materiales y recursos didácticos.....	56
4.2. Libros de texto.....	57
4.3. Aula de dibujo y otras infraestructuras necesarias.....	57
4.4. Implantación de las Nuevas Tecnologías en el Aula.....	58
4.5. Plan de lectura, escritura y acceso a la información. REBEX.....	58
4.6. Materiales que el alumnado debe aportar de manera obligatoria.....	60
5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	61
5.1. Medidas ordinarias y específicas.....	61
5.2. Alumnos de primaria con los objetivos no alcanzados.....	62
5.3. Plan específico para alumnado repetidor.....	62
5.4. Programas de refuerzo.....	62
5.5. Adaptaciones curriculares.....	63

5.5.1. Adaptaciones curriculares no significativas	
5.5.2. Adaptaciones curriculares significativas	
5.6. Actividades de recuperación y evaluación de materia pendiente. Dibujo técnico de bachillerato.....	65
6. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	65
7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	67
7.1. Indicadores de la programación didáctica	
7.2. Indicadores de la práctica docente	
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	68

1. INTRODUCCIÓN

Desde que el ser humano se define como tal, existe el “Proceso de creación artística”, que podríamos definirlo de esta manera: consiste en el proceso expresivo de los seres humanos en representar cualquier idea que surge de cada individuo en algo material. Durante la historia, mientras el ser humano ha ido evolucionando, ha cambiado la definición de arte y se ha ido especificando su conceptualización, que no así la definición del proceso creativo, ya que el proceso creativo es intrínseco de cada individuo, lo que lo hace totalmente subjetivo. Del latín ars, el arte está vinculado a las creaciones del ser humano que buscan expresar una visión sensible del mundo real o imaginario. Para los seres humanos la comunicación lo es todo. El lenguaje de la palabra es, sin duda, una forma muy eficaz para posibilitar la comunicación; pero existe otro lenguaje que nos permite, incluso con mayor rotundidad y eficacia, comunicarnos con los demás: el lenguaje visual.

Con esta programación se pretende aunar criterios estableciendo los objetivos, competencias específicas, saberes básicos, criterios de evaluación, atención a la diversidad o la relación del área con los temas transversales a través de las dos materias que impartirá el departamento.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene dos propósitos fundamentales. El primero es el de formar en el desarrollo de capacidades creativas. Crear consiste en idear, por ejemplo, formas, estructuras, escritos, dibujos o composiciones musicales nuevas, utilizando elementos ya conocidos. Los procesos de creación son posibles en cualquier campo de conocimiento. Por ello el aprendizaje de técnicas creativas que permiten crear formas artísticas es útil para ser desarrollado en otros procesos. El segundo propósito es el de formar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales. Percibir mensajes no significa comprenderlos. El lenguaje visual tiene códigos que deben ser aprendidos. En un mundo en el que se transmiten millones de mensajes visuales por minuto se hace necesario entender cómo están diseñados para ser capaces de descubrir las intenciones últimas de los creadores. Si no, la posibilidad de malentendidos se incrementa hasta convertirse en un problema social. Comprender a los demás es una necesidad que no se puede desatender.

Las artes han tenido entre sus funciones la de proporcionar formas de expresión personal. Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicar nuestras preocupaciones, nuestras obsesiones, nuestros miedos y nuestras alegrías. Para expresarnos utilizamos distintos tipos de lenguaje y el de las artes visuales es muy útil por ser universal, ya que personas de distintos países y que hablen lenguas distintas se pueden emocionar al presenciar una obra artística.

Toda persona tiene el derecho de recibir una formación adecuada que le permita expresarse de forma clara usando distintos instrumentos y medios. Por ello, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la consecución de los objetivos de la Educación Básica formando

al alumnado en el aprendizaje de los códigos del lenguaje basado en la percepción visual. El conocimiento del lenguaje visual desarrolla la capacidad creativa y expresiva del alumnado. Asimismo, permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea y aumenta la independencia, la autoestima y la capacidad del alumnado para analizar y disfrutar de lo que ve y percibe con otros sentidos.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene su base en el dibujo, que se encuentra en los primeros trazos, primera forma de comunicación humana, base de la escritura y de las matemáticas. Por un lado, las letras no son sino signos gráficos que se rellenan de significado y, por el mismo motivo, también las matemáticas, la geometría y el dibujo están íntimamente relacionados. Sin el dibujo no se habría alcanzado el desarrollo cultural y tecno- lógico al que se ha llegado porque todo lo fabricado ha sido antes dibujado. Es más, se puede dibujar lo que no existe, como nuestros pensamientos, nuestros deseos o nuestro futuro.

Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales. Por ejemplo, la educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. En este sentido, toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. Desde esta materia se incita a que el alumnado produzca obras artísticas no ofensivas para los demás y a que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con consideración y empatía. Es significativo el hecho de que la obra artística se realice a menudo en grupo y que ese trabajo en equipo permita desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado, porque cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Siguiendo con el desarrollo de la faceta social del alumnado, en esta materia se trabajan técnicas utilizadas en publicidad, ya que el análisis de mensajes publicitarios permite al alumnado hacerse preguntas y deducir valoraciones éticas. La educación artística puede ayudar a cuestionar la idea de que mujeres y hombres deben ser tratados de forma diferenciada. Uno de los usos más perversos de las técnicas artísticas a lo largo de la historia ha sido el uso del color como recurso diferenciador, como en los uniformes de personas privadas de libertad o el uso del rosa o de colores pastel en publicidad cuando aparecían mujeres para asociarlo a la idea de delicadeza o suavidad, reforzando la idea de la supuesta debilidad de estas, frente a la utilización de colores vivos para representar a los hombres. Este es un ejemplo de las repercusiones sociales de la utilización de las artes como forma de control de masas, o del empleo de símbolos para anular la libertad humana o para reducirlos a elementos al servicio de un poder superior. El uso de la imagen está vinculado a un cuestionamiento moral permanente, ya que lo que las personas saben del mundo, lo saben, en buena medida, por las imágenes que otros les enseñan. En esta materia se ayuda a comprender que lo que ven en las imágenes son detalles de una realidad más compleja o incluso que pueden ser engañosas, manipuladas o falsas. Sin conocimiento no puede haber una

sociedad plenamente democrática. Si la gente es manipulada porque piensa que una imagen que ha visto en internet es real, su capacidad para opinar se ve limitada por su erróneo conocimiento. Por ello, en esta materia se puede explicar al alumnado cómo se diseñan esos mensajes y cómo pueden manipular para favorecer un estado de opinión.

Además, toda la publicidad en relación con los temas de igualdad, derechos humanos, protección del medioambiente, tiene su correspondencia con lo que se estudia en esta materia sobre composición, tipos de letra, colores, texturas, fotografía o lenguaje cinematográfico, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentar algunos desafíos del siglo XXI.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Primaria.

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 interdisciplinares, 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 favorecerán 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.

2. COMPONENTES DEL DPTO. DE ARTES PLÁSTICAS CURSO 2022-2023

Helena Cuenca Bertol (Jefa de Departamento de Artes Plásticas) y Amelia Valle Mejías (Departamento de Lengua Inglesa) serán las dos profesoras en el departamento para el presente curso.

- Reparto de horario en el presente curso.

La responsable de la Jefatura de Departamento será Helena Cuenca Bertol ya que es la profesora adscrita de Dibujo con jornada completa además de una liberación parcial (4 horas lectivas y 1 complementaria) para el ejercicio de actividad sindical. Al haber un exceso de horas lectivas (sobran 6 horas) el Departamento de Lengua Inglesa se encargará de impartirlas, quedando distribuido el horario de la siguiente manera:

Helena Cuenca Bertol.

3º ESO A y Diversificación EPVA: 2h semanales

3º ESO B EPVA: 2h semanales

4º ESO EPVA: 3h semanales

1º Bachillerato. Dibujo Técnico: 4h semanales

2º Bachillerato. Dibujo Técnico: 4h semanales

Amelia Valle Mejías.

1º ESO A EPVA: 3h semanales

1º ESO B EPVA: 3h semanales

La reunión de Departamento se celebrará los martes a 2º hora cada 15 días aunque al principio podrían ser cada semana para asesorar a la profesora del Departamento de Lengua Inglesa en una materia en la que no es especialista.

3. ELEMENTOS CURRICULARES

3.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

3.1.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria

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:

- a) 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.
- b) 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.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para 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.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.

- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.1.2. Objetivos del Bachillerato

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

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

- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, así como el patrimonio natural, cultural, histórico y artístico de España y, de forma especial, el de Extremadura. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

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

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

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

- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, al igual que como medio de desarrollo personal y social.

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

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

3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3.2.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO

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 conocer 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 mucha se realiza 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.

3.2.2. Dibujo Técnico. Primero de Bachillerato

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 ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a

esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, 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.

3.3. SABERES BÁSICOS Y DISTRIBUCIÓN A LO LARGO DEL CURSO

3.3.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero a tercero de ESO es una materia obligatoria que deberá sentar las bases mínimas para la alfabetización en comunicación audiovisual y expresión artística, dado que el alumnado podría no volver a cursar la materia en un futuro.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance el Perfil de salida de la enseñanza básica.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

	1.º y 3.º ESO
	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.1. 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.

1.º y 3.º ESO	
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.

1.º y 3.º ESO	
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.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1.º y 3.º ESO

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.

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

D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3.3.2. Contenidos. Cuarto de ESO

BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO

- Trazados geométricos
- Redes modulares. Composiciones en el plano.
- Sistemas de representación.
- Proyecciones cilíndricas. Aplicaciones básicas.

BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- El lenguaje plástico y visual como medio de expresión. Códigos. Terminología. Procedimientos.
- El soporte y la técnica. Creaciones plásticas como medio de experimentación.
- El proyecto plástico. Pasos a tener en cuenta para la realización de una obra plástica tanto de forma individual como colectiva.
- Apreciación de obras de arte
- Desarrollar una actitud crítica ante la obra.
- Conocer y valorar el patrimonio artístico de la ciudad y lo más destacado de su Comunidad Autónoma.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

- Teoría del Arte. Desarrollar una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- El lenguaje del diseño. Conocer los elementos básicos para poder entenderlo que quiere comunicar.
- Creaciones ambientales a través del diseño.
- Integración del diseño en diferentes áreas.

BLOQUE 4. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

- El mensaje audiovisual. Elementos del lenguaje audiovisual. Reconocer los elementos. Finalidad del mensaje.

- Avances tecnológicos para este lenguaje.
- Publicidad subliminal. Peligros

3.3.3. Dibujo Técnico. Primero de Bachillerato

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria.

Bloque A. Fundamentos geométricos

	1.º Bachillerato
A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.

	1.º Bachillerato
A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales
	A.3.1.2. Equivalencia.
	A.3.1.3. Semejanza.

A.4. Construcción de formas poligonales.	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.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

1.º Bachillerato	
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.
	A.6.1.2. Homotecia-escalas
A.7. Curvas cónicas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

Bloque B. Geometría proyectiva

1.º Bachillerato	
	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.
	1.º Bachillerato
B.2. Sistema diédrico.	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.
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.
	1.º Bachillerato
	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización:	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.

	simbología industrial y arquitectónica.	
	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	C.1.2.4 Acotación. Profundización.
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.

Bloque D. Sistemas CAD

	1.º Bachillerato
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

3.3.4. Contenidos. Segundo de Bachillerato

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

- Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
- Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas complejos de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad, distancias y ángulos.
- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas por varios procedimientos.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas.
- Afinidad entre proyecciones, entre sección abatida y proyección sobre el mismo plano y o tras aplicaciones.
- Problema inverso al abatimiento, giro y cambio de plano. Aplicaciones.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías.

Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.

- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
- Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- Elaboración de dibujos acotados.
- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo a la escala adecuada.
- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Dibujo vectorial 2D.
- Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos.
- Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

3.3.5. Distribución a lo largo del curso

1º ESO						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
1ª evaluación						
UD 1 Empezando a dibujar	CLL 2 CPSAA 1 CCECA 3	CE 2 CE 5 CE 8	B.1.1. C.1.1.	2.1. 4.3. 5.1. 5.4. 6.3.	lámina 60%	70%
UD 2 El bodegón	CLL 2 STEM 2 CPSAA 4 CCECA 2	CE1 CE 2 CE 3 CE 5 CE 8	A.1.2. B.2.1. B.2.2. C.1.1. D. 1.2.	1.1. 2.4. 3.1. 3.2. 4.1. 4.3. 5.1. 8.1. 8.2. 8.3.		

UD 3 Mariposa	CLL2 STEM 2 CPSAA 4 CCECA 3	CE 2 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.1. B.2.2. C1.2. C 2.1. C2.2.	2.3. 3.1. 4.3. 5.1. 8.3.	trabajo eficaz en clase 10%	
UD 4 Vidriera	CLL2 STEM 3 CPSAA 3 CE 1 CCECA 4	CE1 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.1. B.2.2. C.1.2 C.2.1.	1.1. 2.2. 4.3. 5.1. 8.1. 8.2. 8.3.		
2ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Dibujo técnico	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 Dibujo técnico	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.		
UD 3 Dibujo técnico	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.		
UD 4 Estrellas	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5 CCEC 1,4	CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	A.2.2. B.2.1. C1.2.	1.1. 4.3. 4.4. 5.1. 6.1. 6.2. 6.4. 8.3.		
3ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Complementarios	CCL2 CPSAA1,4,5	CE4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.1. C.1.2. C.2.1. C.2.2.	2.1. 2.2. 2.4. 5.1. 5.4. 6.1. 8.2. 8.3.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 Lectura de imagen	CCL1 CCL2CCL5 CP3 CPSAA1,4,5 CC2,3 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 3	A1.1. A.2.1. B.1.1. D.1.1. D.1.2.	1.1. 1.2. 2.3. 2.4. 3.1. 3.2. 5.3. 8.1.		
UD 3 Portada	CCL2 STEM3 CPSAA1,4,5	CE2 CE 3 CE 5 CE 6 CE 8	B.3.1. C1.1. C.2.1. C.2.2.	2.1. 2.2. 2.4. 5.1. 5.4. 8.2. 8.3.		
UD 4 El cómic	CCL1,2,4 CP3 STEM3 CPSAA1,4,5 CC2 CE3	CE1 CE 2 CE 3 CE 5 CE 8	A1.1. C.1.1. C.2.1. C.2.2. D.1.2. D.3.5.D.3.6. D.3.7.	2.1. 2.2. 2.4. 5.1. 5.2. 5.4. 8.2. 8.3.		

3º ESO

unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
1ª evaluación						
UD 1 Interpretación de obra	CCL2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 4 CE 5 CE 8	A.1.2. B.2.1. B.2.2. C.1.1. C.2.2.	1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 4.1. 4.3. 5.1. 5.4. 8.2. 8.3.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 El bodegón	CCL2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	A.1.2. B.2.1. B.2.2. C.1.1. C.2.2.	1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 4.3. 5.1. 5.4. 8.2. 8.3.		
UD 3 Chimeneas de colores	CCL2 STEM2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE4 CE 5CE 8	B.2.2. C.1.2. C.2.2.	2.1. 4.3. 4.4. 5.1. 5.4. 8.2. 8.3.		
UD 4 Escalas de colores	CCL2 STEM2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.2. C.1.2. C.2.2.	2.1. 4.3. 4.4. 5.1. 5.4. 8.2. 8.3.		
2ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Trazados básicos	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 Polígonos regulares I	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.		
UD 3 Polígonos regulares II	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5	CE 6 CE 8	A.2.2. C.3.1.	6.1. 6.2. 6.4.		
UD 4 Geometría y color	CCL 2 STEM1,2,3,4 CPSAA 1,4,5 CCEC 1,4	CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	A.1.2. A.2.2. B.2.1. C1.2. C.3.3.	1.1. 4.3. 4.4. 5.1. 6.1. 6.2. 6.4. 8.3.		
3ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Diseño en B/N	CCL2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE5 CE 6 CE 8	B.2.2. B.2.2. C.1.1. C.2.1. C.2.2.	2.1. 2.2. 4.3. 4.4. 5.1 5.4 6.1. 8.1. 8.3.		
UD 2 Logotipo	CCL2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8 C.3.1. C.3.2.	A.1.1. B.1.2. B.3.1. C.1.1. C.2.1.	1.1. 2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 4.3. 4.4.		

			C.2.2. D.1.1. D.1.2.	5.1 5.2 5.46.1. 8.1. 8.2. 8.3.	lámina 60%	70%
UD 3 El cómic	CCL2 STEM2 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	B.1.2. B.2.2. B.3.1. C.2.1. C.2.2. C.3.4. D.1.1. D.3.5. D.3.6. D.3.7.	1.1. 2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 4.3. 4.4. 5.1 5.2 5.4 6.3. 8.1. 8.2. 8.3.	trabajo eficaz en clase 10%	
UD 4 Animación básica	CCL2 STEM2,3 CD3 CPSAA1,3,4,5 CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 7 CE 8	B.1.2. B.2.2. C.2.1. C.2.2. C.3.4. D.1.1. D.3.5. D.3.8.	1.1. 2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2. 4.1. 4.2. 4.3. 4.4. 5.1 5.2 5.4 6.3. 7.2. 8.1. 8.2. 8.3.		

1º BACHILLERATO						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
1ª evaluación						
UD 1 Trazados fundamentales	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.1.1.1 A.2.1.1 A.2.1.2 A.3.1.1	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6	Exámenes 80%	80%
UD 2 Triángulos	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.4.1.1 A.4.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 3 Arco capaz	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.2.1.2 A.4.1.1 A.4.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 4 Cuadriláteros	CCL1,2 STEM 1,2,4	CE 1 CE 2 CE 3	A.4.1.1 A.4.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4		

	CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2			3.6		
UD 5 Polígonos regulares	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.4.1.1 A.4.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 6 Trazados de tangencia.	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.5.1.1 A.5.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 3.6		
UD 7 Sistema axonométrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.1.1.1 B.1.1.2 B.3.1.1 B.3.1.2 B.3.1.3	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.3 3.6 4.2		

2ª evaluación

unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Curvas geométricas	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.5.1.1 A.5.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 3.6	Exámenes 80%	80%
UD 2 Proporcionalidad, semejanza y escalas	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.3.1.1 A.3.1.2 A.3.1.3	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 3 Equivalencia y rectificación	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5	CE 1 CE 2 CE 3	A.3.1.2 A.3.1.3	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		

	CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2					
UD 4 Transformaciones geométricas	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.4.1.1 A.4.1.2 A.6.1.1 A.6.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 5 Curvas cónicas	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.7.1.1 A.7.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 3.6		
UD 6 Representación de piezas en axonométrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.3.1.1 B.3.1.2 B.3.1.3 B.3.1.4 B.3.1.5	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.3 3.6 4.2		

3ª evaluación

unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Afinidad	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	A.6.1.2 A.6.2.1	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6	Exámenes 80%	80%
UD 2 Representación de piezas en axonométrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.3.1.1 B.3.1.2 B.3.1.3 B.3.1.4 B.3.1.5	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.3 3.6 4.2		
UD 3 Sistema diédrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.1.1.1 B.1.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		

UD 4 Puntos, rectas y planos en sistema diédrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.2.1.1 B.2.1.2 B.2.1.3	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 5 Intersecciones de planos en sistema diédrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.2.1.4	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 6 Distancia en sistema diédrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.2.1.5	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 7 Cambios de planos en sistema diédrico	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3	B.2.2.1 B.2.2.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 8 Normalización	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2	CE 1 CE 2 CE 3 CE 4	C.1.1.1 C.1.1.2 C.1.1.3 C.1.1.4 C.1.1.5	1.1 1.2 1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.4 3.6 4.1 4.2		

3.4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la **Competencia de conciencia y expresiones culturales (CCEC)**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con esta materia, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la

identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Además, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Competencia de comunicación lingüística (CCL)** ya que, a lo largo de los cursos, el alumnado tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa. Del mismo modo, estará ligada a esta, la **Competencia plurilingüe (CP)** pues la expresión artística como lenguaje universal puede ser el vehículo perfecto para complementar, indagar y descubrir el arte de otras culturas y civilizaciones mediante el uso de otros idiomas.

De la misma manera contribuye a complementar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)** a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo, hay que destacar que el **Competencia digital (CD)** se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama actual creativo.

Igualmente, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por lo tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de

superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a la **Competencia ciudadana (CC)**, al fomentar la creación artística personal y en equipo promoviendo la reflexión sobre problemas éticos fundamentales, impulsando la integración social, facilitando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que proporcionan la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva.

Por último, destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **Competencia emprendedora** en el alumnado.

3.5. EVALUACIÓN

3.5.1. Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial

La Evaluación Inicial consiste en la recogida de datos, tanto de carácter personal, académico, contextual o familiar en la situación inicial. Su finalidad es que el profesorado inicie el proceso educativo con un conocimiento real de las características de todo y cada uno de sus alumnos/as lo que debe permitirle diseñar sus estrategias didácticas y acomodar su práctica docente a la realidad de todos y cada uno de los alumnos/as.

Esas razones hacen que la realización de la evaluación inicial sea fundamentalmente para llevar a cabo un adecuado desarrollo del proceso educativo de cada alumno/a.

Es imprescindible para cumplir con los principios de equidad, que garantice la igualdad de oportunidades, la inclusión educativa y la no discriminación, actúe como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, donde se hace necesario el principio de flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del alumnado.

Esta evaluación inicial generalmente se hace a nivel de grupo-clase. El profesor/a previo al comienzo de curso o en el primer mes, debe conocer al grupo de alumnos con los que va a trabajar.

Para ello cuenta con las siguientes herramientas:

- **Pruebas iniciales.** Estas pruebas se elaborarán teniendo en cuenta cuáles son los conocimientos previos que han de poseer nuestros alumnos/as para abordar satisfactoriamente los nuevos contenidos. A tal fin, el departamento deberá prever las pruebas para evaluar los conocimientos y competencias básicas correspondientes al

nivel de procedencia de los alumnos/as. Nuestro departamento facilitará a los alumnos algunas láminas totalmente prácticas.

- **Observación sistemática en el aula.**
- **Información de otros profesores/as.**
- **Escala de observación**
- **Cuestionarios orales**

El llevar a cabo esta evaluación del punto de partida del alumno/ a reporta ventajas:

- Sirve para organizar, sintetizar y poner en común toda la información recogida en las primeras semanas de curso, que, de otra forma, debería esperar a la primera evaluación a finales del primer trimestre.
- Permite elaborar, ajustar más bien, la programación del grupo clase en función de las características, posibilidades y necesidades de los alumnos/as que va dirigido al currículo escolar. Cuando se hace referencia a la modificación de la programación del área, no significa tenerla que rehacer totalmente, sino ajustarla a las peculiaridades del grupo –clase.
- Permite destacar desde el primer momento dificultades de aprendizaje de determinados alumnos/ as, e incluso, poner medidas correctoras ordinarias: cambios de situación en la clase y de equipos de trabajo, aviso a padres, entrevistas con los alumnos/ as, petición de información complementaria, cambios metodológicos de los propios profesores, etc.

Permite al docente diversificar su intervención.

3.5.2. Criterios, instrumentos y herramientas de evaluación

3.5.2.1. Criterios de evaluación

Primero y tercero de ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario

personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales

en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en

la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Cuarto de ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados

geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Primero de Bachillerato

Competencia específica 1

Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus

propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial,

usando sus herramientas y las técnicas asociadas.

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

BLOQUE 1. GEOMETRÍA PLANA Y DIBUJO TÉCNICO

1. Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia.
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia y coincidencia.
4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
3. Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de

forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

3.5.2.2. Instrumentos y herramientas de evaluación

Consideramos cuatro instrumentos evaluativos: la observación directa, controles escritos, portfolio y trabajos realizados. De cada uno de ellos evaluamos los aspectos que se concretan en lo siguiente:

1. Observación directa

Observación basada en los criterios de carácter general siguientes: lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo, creatividad, corrección en sus producciones, capacidad de trabajo y trabajo en equipo. La actitud también se valorará: receptividad, respeto hacia el trabajo de la profesora y de sus compañeros/as, buen uso de los materiales, la aportación de sus materiales para trabajar en cada clase. Valores como la creatividad, la precisión y el orden según qué tipo de trabajos.

2. Controles escritos

Diseño de pruebas específicas que ayuden a valorar la adquisición de los contenidos programados. Podrá haber una prueba por cada unidad temática que se trate o bien una sola prueba en la evaluación; esto dependerá de la relación entre los temas tratados.

3. Portfolio

Ejercicio de reflexión por parte del alumnado que deberá analizar sus propias creaciones y hacer un pequeño balance de cada trimestre.

4. Trabajos realizados por los alumnos

Progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos. Aplicación de los contenidos programados. Aplicación de los conocimientos básicos. Destreza manual. Uso del material. Presentación de los trabajos realizados. Calidad de la documentación gráfica, vocabulario, originalidad, autoevaluación. Los trabajos se realizarán en clase o bien habrá trabajos que los alumnos puedan realizar en casa siguiendo las directrices dadas por la profesora. **No se mandará deberes** al alumnado, sin embargo, aquellos que lo necesiten, por cuestiones individuales como, por ejemplo, haber faltado a clase, haberse retrasado en su realización, no haber traído el material necesario, etc. podrán, en algunos casos, terminar sus trabajos en casa.

PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

La falta a clase injustificadamente y de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios generales de evaluación y la propia evaluación continua.

Aparte de las correcciones que se adopten en el caso de las faltas injustificadas, el Departamento de Artes Plásticas ha fijado que cuando las faltas de asistencia a una de nuestras materias sean las equivalentes al 15% de las clases, sin que estén justificadas, no se tendrá derecho a la evaluación continua ante la imposibilidad de realizarla correctamente.

El alumnado con pérdida de evaluación continua deberá presentarse a la prueba extraordinaria (detallada en el apartado 11 de esta programación).

materias	h o r a s	número de faltas no justificadas necesario para iniciar el procedimiento	número de faltas no justificadas necesario para perder la evaluación continua	Intervalo necesario entre el inicio del procedimiento y la pérdida
EPV y A 1º ESO	3h	13	17	4
EPV y A 3º ESO	2h	8	11	3
EPV y A 4º ESO	3h	13	17	4
Dibujo Técnico I	4h	17	22	5
Dibujo Técnico II	4h	17	22	5

3.5.3. Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E.S.O.

En primer lugar, puntualizamos que las láminas y los trabajos realizados por el alumnado a lo largo de todo el curso, se consideran la base fundamental de la materia sobre todo en las horas lectivas.

El alumnado con actividades suspensas podrá recuperarlas durante el período que estime necesario la profesora. Las actividades que cumplan unos requisitos mínimos serán superadas con una nota de 5.

Se calificará de la siguiente manera: 60% los ejercicios prácticos, un 10% el trabajo eficaz en clase, 10% el portfolio y un 20% las pruebas escritas o trabajo equivalente.

- Los ejercicios prácticos se realizarán en clase y/o en casa. Se entregarán en la fecha fijada, se adecuarán a lo que se ha pedido, estarán bien resueltos, hechos con orden, limpieza y bien presentados. La creatividad se valorará. También se valorará el esfuerzo personal.

Para la calificación de este apartado es obligatorio la entrega de todos los trabajos.

- La actitud (trabajo eficaz en clase) se refiere a si el alumno muestra interés, se esfuerza en su trabajo, es puntual tanto en la llegada al aula cada día como a la hora de entregar los ejercicios, respeta a las profesoras y respeta el trabajo de sus compañeros. La falta reiterativa de material necesario para trabajar en clase, así como, un comportamiento inadecuado en el aula, podrá repercutir directamente en la nota del alumnado.

Desde el Dpto. de Artes Plásticas, consideramos que estos dos criterios están estrechamente ligados, ya que, la actitud condiciona el desarrollo y el resultado del trabajo diario, por lo tanto, en muchas ocasiones la calificación de ambas podrá realizarse en conjunto.

- Las pruebas escritas se referirán a los contenidos impartidos de la programación y consistirán en preguntas teóricas o bien ejercicios prácticos en donde se deban aplicar conceptos estudiados. En cada trimestre se llevará a cabo un examen teórico-práctico siendo en el caso de dibujo técnico solo práctico.

Estas pruebas servirán para valorar en el alumnado la adquisición de los conocimientos aprendidos en los temas teóricos, y en los ejercicios prácticos cuando se trate de dibujo técnico.

Finalmente se hará nota media con todas las obtenidas durante el trimestre, no pudiendo hacerse dicha media si el examen teórico-práctico o práctico no alcanza una puntuación de 2,5 sobre 10.

La media entre las calificaciones de los tres trimestres a lo largo del curso, deberá ser de un mínimo de 5 puntos. El alumno/a que no supere la materia con aprobado en junio, deberá presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre.

El alumnado que sea más rápidos en desarrollar las actividades correctamente realizarán fichas de ampliación de los contenidos programados. La realización de estas fichas será considerado un hecho positivo y se puede premiar con 0'5 puntos más en la actividad obligatoria de la unidad trabajada.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO

Para superar el área se deberán aprobar las tres evaluaciones. La calificación de cada una de ellas se obtendrá como media ponderada de los siguientes apartados:

1º Bachillerato

- Trabajo realizado en casa y en clase como ejercicios y apuntes, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros: 10%
- Porfolio en el que se reflejará el análisis personal sobre la materia: 10%
- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: 80%

2º Bachillerato

- Trabajo realizado en casa y en clase como ejercicios y apuntes, consultando textos, apuntes de la profesora y compañeros): 10%
- Exámenes realizados a lo largo de la evaluación: 90%

En caso de evaluaciones suspensas se realizará un examen de recuperación en cada evaluación por cada trimestre, no obstante, si el resultado sigue siendo negativo, el alumno realizará un examen de recuperación en la evaluación ordinaria en el cual, solo se examinará de las evaluaciones evaluadas negativamente y quedará liberado del resto de evaluaciones aprobadas; en cada evaluación para superar la materia suspensa deberá sacar de nota un 5 sobre 10. Llegado el caso si no superará la materia con los requisitos que se han descrito en el párrafo anterior irá a la prueba extraordinaria, descrita más adelante.

3.6. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje son conyunturas que el alumnado se encuentra en la vida real y de las cuales los centros pueden partir para desarrollar aprendizajes.

Plantean una realidad actual, pasada o previsible en el futuro, en un contexto concreto, que hay que analizar y comprender y al que hay que dar respuesta o sobre el que se tiene que intervenir.

El alumnado tiene un papel activo con respecto a su aprendizaje y son oportunidades para que pueda aplicar y utilizar la información a la situación planteada.

Como son proyectos globales tendrán una naturaleza interdisciplinar porque a partir de un tema o eje temático, se realizan y conectan los aprendizajes desde dos o más áreas o materias; además, tiene también, un carácter transdisciplinar porque trata de resolver problemas globales de manera holística integrando todos los puntos de vista, rompiendo barreras entre disciplinas y saberes.

Situaciones de aprendizaje es todo aquello que genera algún tipo de incógnita, por lo que desde el Dpto. de Artes Plásticas se podría trabajar en aquellos proyectos en los que pudiéramos aportar nuestros conocimientos de Hª del arte, nuestras habilidades en el manejo de materiales plásticos, la utilidad de la visión espacial o la representación de la perspectiva, el lenguaje propio del dibujo técnico o la reinterpretación gráfica de la realidad entre otros.

Cualquier aspecto que genere curiosidad es susceptible a convertirse en un proyecto, como por ejemplo: una agresión sobre un monumento puede llevar a un trabajo de investigación sobre el patrimonio artístico de la comarca, una manifestación artística o creativa puede conducir a un debate sobre si Picasso era machista o un accidente de tráfico puede promover un estudio de la planificación vial del pueblo.

Este tipo de aprendizaje aporta una visión más global de lo que nos rodea y una mayor implicación personal.

Educación Secundaria Obligatoria

Las situaciones de aprendizaje favorecen el desarrollo competencial e implican que el alumnado despliegue actuaciones vinculadas a las competencias específicas (y, por tanto, también a las competencias clave), mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

Los principios que emplearemos serán los propios de las enseñanzas artísticas y plásticas, aunque no todos estarán presentes de forma simultánea en todas las situaciones, pero sí se irán integrando de manera combinada en la mayoría de las unidades didácticas a lo largo de cada curso escolar.

Esto implica la activación de los conocimientos previos sobre arte, aplicaciones o materiales plásticos que permitan establecer conexiones para producir nuevos aprendizajes y que conecten con sus experiencias e intereses.

Es necesario fomentar la adquisición de habilidades adaptativas y conseguir progresivamente la autonomía a través del desarrollo de capacidades como la toma de decisiones, la flexibilidad cognitiva y la capacidad creativa, que van a permitir que el alumnado aplique el aprendizaje adquirido a diferentes contextos de forma autónoma lo que ofrecerá al alumnado la oportunidad para seguir aprendiendo a lo largo de la vida. El reto consistirá en que terminar la educación básica implique formar a una ciudadanía creativa, crítica, emprendedora, competente digitalmente y capaz de adaptarse a ambientes diversos e inciertos en un mundo laboral y social

cada vez más dinámico.

Resulta conveniente planificar situaciones de aprendizaje en las que estén implicadas varias materias que contribuyan al desarrollo de competencias de forma transversal, globalizada e interdisciplinar e incluso pueden planificarse en coordinación con otras entidades. El intercambio dialógico en la interacción entre escuela, familia y comunidad favorece la creación de estos contextos de aprendizaje al dar sentido personal y social a todo el proceso en el que el profesorado debería desempeñar una función de “andamiaje” planificando diferentes estrategias o ayudas que dirijan a cada estudiante a ser autónomo, teniendo en cuenta sus diferentes motivaciones, intereses, capacidades y ritmos de aprendizaje ofreciendo oportunidades para que muestren sus habilidades preferentes, con el medio artístico que mejor se adapte a sus posibilidades y necesidades.

Para ello, se implicará al alumnado en la planificación y análisis de las situaciones de aprendizaje, en la elección de las tareas, actividades y materiales, y en la selección de instrumentos o procedimientos de evaluación.

El aprendizaje emocional adquiere gran importancia, sobre todo en una materia como esta que puede convertirse en un vehículo exhortativo, por lo que el profesorado debe servir de apoyo en la adquisición de estrategias que permitan una gestión adecuada de sus emociones creando contextos emocionalmente seguros, donde el error sea entendido como oportunidad para aprender y superarse, desarrollando estrategias positivas de manejo de la frustración.

El diseño de situaciones de aprendizaje que favorezcan una estructura de aula cooperativa y colaborativa permitirá el desarrollo de diferentes niveles de pensamiento, así como la atención a las diferentes necesidades de aprendizaje, lo que conlleva el fomento de habilidades socioemocionales de apoyo y ayuda mutua. Por otro lado, se estimula la transversalidad necesaria para el aprendizaje en comunidad enseñando al alumnado a colaborar para aprender. El aprendizaje colaborativo pretende la implicación del alumnado en procesos menos dirigidos, en los que el componente social y de aprendizaje entre iguales juega un papel fundamental.

El diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje implica enfatizar un proceso de construcción del conocimiento y la puesta en marcha de habilidades de comprensión, diálogo y razonamiento compartido, así como diferentes posibilidades para llegar al aprendizaje.

Las tecnologías digitales deben utilizarse de manera eficiente, ética y segura mediante la creación de situaciones de aprendizaje que combinen adecuadamente la actividad presencial y a distancia, síncrona y asíncrona, individual y grupal, escolar y no escolar, etc. La digitalización de contenidos o la aproximación de los mismos al alumnado mediante dispositivos y pantallas deben garantizar más oportunidades de interacción con dichos contenidos y entre los diferentes agentes relacionados con el aprendizaje.

No solo es importante percibir la información, sino potenciar las habilidades de

procesamiento activo de la misma, mediante la atención selectiva, las estrategias de categorización, la memoria activa y la integración de nuevos aprendizajes. Debemos asegurar la comprensión de la información asegurando que se entienden los conceptos propios de las artes, mediante estrategias y ayudas que permitan al alumnado representarla con la reinterpretación de obras de arte, decodificarla analizando los distintos elementos que conforman una composición, estructurarla clasificando los diferentes movimientos artísticos y transformarla tomando como punto de partida los referentes para la elaboración de creaciones propias. En definitiva, se trata de ofrecer oportunidades para que los aprendices muestren sus habilidades con el medio que mejor se adapte a sus posibilidades y necesidades.

Las situaciones de aprendizaje y las situaciones de evaluación pueden servir para promover el desarrollo de una o varias competencias como puede ser la de explorar nuevas técnicas pictóricas al mismo tiempo que se apropian de referentes culturales de su entorno. El hecho es que supone una oportunidad para valorar el nivel de desarrollo competencial del alumnado en un determinado momento de su proceso de aprendizaje.

La observación continua es una técnica de evaluación privilegiada que favorecerá la retroalimentación docente/discente permitiendo encontrar evidencias del nivel alcanzado.

Las situaciones de aprendizaje deben girar en torno a evidencias secuenciadas que integren los distintos tipos de conocimientos y se aborden alternándose con diferentes niveles de profundidad, desde el reconocimiento y la identificación hasta llegar a procesos de reflexión crítica, autorregulación y creatividad. Si la situación de aprendizaje es la elaboración de un mural que refleje los monumentos más representativos de mi comarca, el alumnado junto con la ayuda del docente, deberá tener en cuenta el proceso de investigación, planificación de la obra física y repercusión social sobre el público al que se dirige la actuación.

Es conveniente explicitar al alumnado lo que se espera que aprenda y las formas concretas y diferenciadas a través de las que puede llegar a hacerlo. Asimismo, el alumnado debería conocer y comprender los diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación que van a emplearse, y tener oportunidades para seleccionarlos, valorarlos y adecuarlos a sus características individuales. Para una evaluación completa y auténtica de todo este proceso es aconsejable tener en cuenta diferentes agentes evaluadores, situaciones, momentos, procedimientos e instrumentos de evaluación.

Bachillerato

Las situaciones de aprendizaje favorecen el desarrollo competencial e implican que el alumnado despliegue actuaciones vinculadas a las competencias específicas y, por tanto, también a las competencias clave, mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

Los principios que emplearemos serán los propios de las enseñanzas de dibujo técnico,

aunque no todos estarán presentes de forma simultánea en todas las situaciones, pero sí se irán integrando en esta materia optativa dentro del itinerario de Bachillerato de la modalidad de ciencias y tecnología a lo largo de cada curso escolar.

En Bachillerato, como nivel postobligatorio de la etapa de Secundaria, resultan particularmente relevantes las expectativas y las motivaciones para el establecimiento de los procesos de aprendizaje eficaces, ya que son propias de una fase del desarrollo evolutivo caracterizada por la reafirmación individual y social, y de una etapa educativa en la que la elección de los estudios está vinculada tanto al futuro académico y profesional como a un proyecto de vida del alumnado. También se debe poner énfasis en la idea del aprendizaje para toda la vida. Por ello es necesario seguir fomentando la adquisición de habilidades como son la toma de decisiones, la flexibilidad cognitiva y la capacidad creativa, que van a permitir al alumnado consolidar su autonomía, incorporarse a la actividad profesional y generalizar el aprendizaje a diferentes contextos.

El modelo de enseñanza competencial incorpora, no solo los conocimientos que debe alcanzar el alumnado, sino también las destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para completar el perfil al término de la etapa.

Es importante partir de situaciones de aprendizaje referidas a acciones asumibles con la mirada hacia la comunidad para la mejora de un entorno social y más sostenible contribuyendo a la construcción de una sociedad justa y equitativa, así como al desarrollo de valores sociales, cívicos y emprendedores.

El profesorado seguirá desempeñando el papel de guía en el proceso educativo y la acción orientadora, planificando diferentes estrategias que dirija a cada estudiante, según sus necesidades, y teniendo en cuenta sus diferentes motivaciones, intereses, capacidades y ritmos de aprendizaje.

Para el desarrollo de un aprendizaje autorregulado y constructivo se implicará al alumnado en la planificación y análisis de las situaciones de aprendizaje, en la elección de las tareas, actividades y materiales, así como en la selección de instrumentos o procedimientos de evaluación.

El aprendizaje emocional adquiere una mayor relevancia por las exigencias académicas y sociales, así como las derivadas de la toma de decisiones que tiene el alumnado en esta etapa posobligatoria. El profesorado debe servir de apoyo en la adquisición de estrategias que le permita una gestión adecuada de sus emociones creando contextos emocionalmente seguros en los que el error sea entendido como oportunidad para aprender y superarse y desarrollando estrategias de manejo de la frustración.

En esta etapa los contextos sociales del alumnado se diversifican y amplían, por lo que será necesario el diseño de situaciones de aprendizaje que favorezcan una estructura de aula

cooperativa y colaborativa.

Las tecnologías digitales deben utilizarse con solvencia y responsabilidad junto a una variedad de recursos analógicos para emplearlas de manera eficiente, ética y segura diseñando situaciones de aprendizaje que combinen adecuadamente la actividad presencial y a distancia, síncrona y asíncrona, individual y grupal, escolar y no escolar, etc.

Los recursos y materiales didácticos en las situaciones de aprendizaje y evaluación deben ofrecer múltiples formas de comunicar y representar la información. Desde la materia de dibujo técnico podemos asegurar la adecuada percepción de la información, contemplando alternativas multimodales que vayan más allá del lenguaje oral y escrito para adquirirla y transmitirla.

En una asignatura con un lenguaje tan preciso debemos asegurar la comprensión de la información mediante estrategias y ayudas que permitan al alumnado representarla, decodificarla, estructurarla y transformarla siendo capaces de poder proyectar y llevar a cabo sus propias creaciones e interiorizando un lenguaje que usarán en una futura profesión.

Por otro lado, una misma situación puede servir para promover el desarrollo de una o varias competencias, al tiempo que supone una oportunidad para valorar el nivel de desarrollo competencial del alumnado en un determinado momento de su proceso de aprendizaje.

La retroalimentación entre docentes y discentes debe estar presente a lo largo de todo el proceso; así, el profesorado analizará diversas situaciones en las que pueda encontrar evidencias del nivel alcanzado por los estudiantes mediante la observación y la información recogida ayudará a determinar la dirección y las características de las nuevas situaciones de aprendizaje que se diseñen.

Las situaciones de aprendizaje deben girar en torno a evidencias secuenciadas que integren variados tipos de conocimientos y se aborden con diferentes niveles de profundidad, desde el reconocimiento y la identificación hasta procesos de reflexión crítica, autorregulación y creatividad.

El alumnado ha de conocer lo que se espera que aprenda y las formas concretas de llegar a hacerlo. Conocer y comprender los diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación y tener oportunidades para seleccionarlos, valorarlos y adecuarlos a sus características individuales.

En la evaluación del alumnado se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se personalicen. Podrán establecerse alternativas organizativas y metodológicas, y cuantas medidas de individualización y personalización se consideren necesarias y suficientes para facilitar el acceso al currículo por parte de todo el alumnado, especialmente el que presente necesidades específicas de apoyo educativo.

Para una evaluación completa y auténtica de todo este proceso es aconsejable tener en

cuenta diferentes agentes evaluadores, situaciones, momentos, procedimientos e instrumentos de evaluación.

4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

4.1. MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En la actualidad no cabe pensar que los nuevos medios que rodean al alumnado en su casa o en sus lugares de ocio queden ajenos al ámbito escolar. La utilización de medios y recursos visuales o audiovisuales es indispensable en nuestra Área; pues sólo se puede enseñar teoría de la imagen utilizándola como soporte en las explicaciones

Es posible clasificarlos según diversos criterios:

TIPOS DE MATERIALES	DIVERSIDAD	CARACTERÍSTICAS
MATERIAL IMPRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas, fotos y similares. - Fotocopias y apuntes - Libros y similares - Manuales - Monografías - Enciclopedias, otros 	<ul style="list-style-type: none"> - Abundancia y fácil acceso. - Aprendizaje autónomo e independiente. - Facilitan el aprendizaje investigativo. - Bajo costo de utilización. - Flexibilidad y comodidad. - Dispersión de la comunicación escrita. - Densidad conceptual.
PROYECCIONES	<ul style="list-style-type: none"> -El soporte o material - El canal o medio - El terminal -Diapositivas: su idoneidad y versatilidad -Retroproyector: usos -Vídeo y cine: dificultad 	<ul style="list-style-type: none"> - Dinamizar la clase. - Producir el aprendizaje a través de percepciones. - Aumenta el nivel de comunicación en la relación alumno-profesor. - Imagen como vehículo de la enseñanza. -Potencia y refuerza la capacidad informativa
	<ul style="list-style-type: none"> -Cuerpos geométricos - Cámaras, otros 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen como vehículo de la enseñanza. -Producir el aprendizaje a través de percepciones.

<p>MATERIALES FÍSICOS</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Potencia y refuerza la capacidad informativa, estructurante y motivadora de la imagen. - Gran diversidad en el mercado de éstos
<p>INFORMÁTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programas específicos - Otros programas - Multimedia -Dibujo técnico CAD -Internet: investigar e intercambiar, nueva didáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza personalizada. -Automatización de ciertas funciones del profesorado. -Recurso dinámico e interactivo. - Amplio acceso a todo tipo de información (Internet). - Costos iniciales elevados.

4.2. LIBROS DE TEXTO

No se ha propuesto libro de texto ya que cada profesora prefiere impartir la asignatura utilizando material didáctico de elaboración propia.

4.3. EL AULA DE DIBUJO Y OTRAS INFRAESTRUCTURAS NECESARIAS

En lo que a infraestructuras se refiere, contar con un Aula de Dibujo o Taller es uno de los recursos más importantes para dicha Área.

El Departamento de Artes Plásticas se encuentra ubicado en el aula específica de plástica; está dotada de 30 mesas de dibujo con sus correspondientes taburetes, mesa de profesor y silla, 4 armarios y 1 estantería para almacenamiento de material, libros y trabajos del alumnado, pizarra con pantalla, proyector, conexión a internet, fregadero y 5 caballetes de dibujo.

Este material se complementa con láminas que decoran el aula y complementan la información de profesorado; y corcho para exponer los trabajos del alumnado.

Por lo tanto, es un aula bien dotada que permite desarrollar todas las técnicas propias de la plástica, como técnicas húmedas o gráficas, así como las convencionales del dibujo. Por otro lado, cubre también las necesidades propias del alumnado de dibujo técnico, tanto al estilo tradicional sobre pizarra como con medios más actuales a través del cañón de proyección.

Como materiales de apoyo, el departamento cuenta con vídeos y libros de arte en la biblioteca del centro.

4.4. IMPLANTACIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN NUESTRO ÁREA

Estamos inmersos en la era de las comunicaciones donde éstas son las grandes protagonistas, y la educación no puede estar ajena a ellas. Por lo tanto, el sistema educativo apuesta por la inclusión y utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza desde una doble perspectiva; las TICS como contenido curricular y como recurso didáctico.

Esto conduce a que las Administraciones educativas doten a los centros de los recursos materiales y humanos necesarios y que el profesorado se recicle para ello.

La importancia y posibilidades que brindan los equipos informáticos, y la Valoración que les está dando la Junta a este tipo de recursos dotando de ordenador a cada dos alumnos, nos obliga a tratar este tema de forma aparte.

Vamos a utilizar el ordenador y el dispositivo móvil personal para:

- El desarrollo de las clases teóricas por medio de las presentaciones.
- Búsqueda de información para trabajos.
- Compartir información común: ver fotos de actividades prácticas, etc.
- Herramienta Classroom (Google):
 - para crear un aula virtual para cada nivel en el que se irá alojando todo el material que se irá empleando a lo largo del curso.
 - medio de comunicación con el alumnado a través del correo electrónico asociado a Gmail.
 - para la presentación del ejercicio “porfolio”

4.5. PLAN DE LECTURA, ESCRITURA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN. REBEX

Durante las sesiones de trabajo se potenciará la lectura comprensiva mediante la aplicación de técnicas de estudio de la siguiente manera:

1. Lectura comprensiva del texto.

La parte teórica de la materia se facilitará en documento pdf que se proyectará en el aula para su explicación. Se animará al alumnado a la lectura en voz alta de los contenidos teóricos y a continuación se analizará el texto favoreciendo la lectura comprensiva y potenciando el debate.

2. Realización de esquema.

Se animará al alumnado a esquematizar los contenidos teóricos para una mejor interiorización y asimilación de cara a las pruebas teóricas.

3. Resúmenes del texto.

Al finalizar un apartado teórico se propiciará una puesta en común en la que deberán resaltar los aspectos más importantes de dicha parte del tema.

4. Reflexión.

El alumnado desarrollará un portfolio en el que reflejará sus sensaciones, intereses sobre la materia, expresión de la intención artística de sus trabajos, reflexiones sobre obras visionadas y todo aquello que considere importante transmitir.

5. Búsqueda de información a través del ordenador.

Harán uso de internet para buscar información sobre obras de arte, utilizar imágenes como modelo para después trabajarlas en clase, ver actividades realizadas por otros compañeros en cursos anteriores, etc.

Se utilizará la plataforma LIBRARIUM para la elaboración y consulta de revistas o libros.

Para el alumnado que quiera de manera voluntaria profundizar en la materia, se le recomendará libros especializados; algunos de ellos se podrán consultar en la Biblioteca del Centro.

Libros recomendados:

1º ESO

- **“El gran libro del dibujo”**, J.M. Parramón.

Manual sobre dibujo artístico.

- **“Libros de Arte de Benedikt Taschen”**

Colección de monográficos de artistas conocidos combinando texto e imágenes de sus obras.

Muy interesantes para iniciarse en el conocimiento de obras de arte.

- **“Los últimos gigantes”**, François Place.

Aventura acompañada de preciosas ilustraciones.

- **Cómics de distintas colecciones:**

Asterix y Obelix, Mortadelo y Filemón, Capitán Trueno, 13 rue del Percebe, Garfiel, etc.

3º ESO, 4º ESO y BACHILLERATO

- **“Mafalda”**, Quino

Cómic de carácter crítico.

- **“Maus”**, Art Spiegelman.

Novela gráfica que usa la metáfora para narrar el holocausto nazi.

- **“Persépolis”**, Marjane Satrapi.

Autobiografía de su infancia en Irán.

- **“Aprende a dibujar cómic”**, Álvaro Muñoz.

Manual de la mano de Álvaro Muñoz, dibujante durante años de la revista “Kiss Comix” y profesor de dibujo en la escuela10 de Carlos Diez.

- **“Emocionarte. La doble vida de los cuadros”**, Carlos del Amor.

Verdad y ficción en la interpretación de una selección de cuadros.

- **“Amazonas con pincel”**, Victoria Combalía.

Vida y obra de grandes artistas femeninas del siglo XVI al siglo XXI.

- **“Ni musas ni sumisas”**, Helena Sotoca.

Con ironía, sátira y un punto de vista feminista, la autora reflexiona sobre cuestiones como el arte, la mujer y su papel en la cultura, los cánones de belleza o la sexualidad femenina, de una manera insumisa y didáctica a partes iguales.

- **“Hª del arte para jóvenes”**, H. W. Janson y Anthony F. Janson

Esta obra constituye una visión global de la creación artística en el mundo occidental desde la Prehistoria a nuestros días.

4.6. Materiales que el alumnado debe aportar de forma obligatoria

Ningún nivel tendrá libro de texto y los contenidos se enviarán en formato pdf de manera digital.

Para el alumnado que lo desee (es aconsejable para 1º ESO) tendrán también acceso al mismo en formato papel.

MATERIAL ESPECÍFICO ARTÍSTICO Y DE DIBUJO TÉCNICO

1º ESO

- Cuaderno de dibujo DIN A4 con margen (que se arranque con facilidad)
 - Carpeta de gomas para láminas DIN A4 para guardar los trabajos corregidos
 - Lápiz de dibujo
 - Goma y sacapuntas
 - Tijeras de papel
 - Barra de pegamento
 - Lápices de colores (min. 12u.)
 - Rotuladores (min. 12u.)
 - Ceras blandas (min. 10u.)
 - Portaminas 0,5
 - Juego de reglas: escuadra y cartabón (tipo Faber Castell sin medidas)
 - Regla milimetrada
 - Compás con rueda de control de apertura (hay versiones económicas que están bastante bien)
- } que tengan un mínimo de calidad

Material puntual para técnicas húmedas (se avisará cuando se vaya a empezar con él pero es aconsejable tenerlo cuanto antes)

- Pinceles: nº2 y nº 12 para acuarela
- Témperas: amarillo, azul, magenta, rojo, negro y blanco
- Cubitera o paleta de mezcla blanca o transparente (para mezclas)
- Trapo

3º y 4º ESO

Mismo material excepto:

- Cuaderno de dibujo DIN A3 con margen (que se arranque con facilidad)
- Carpeta de gomas para láminas DIN A3 para guardar los trabajos corregidos
-

1º Y 2º Bachillerato

- Folios blancos
- Portaminas 0,5
- Juego de reglas: escuadra y cartabón (tipo Faber Castell sin medidas)
- Compás con rueda de control de apertura

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

5.1. MEDIDAS ORDINARIAS Y ESPECÍFICAS

La atención a la diversidad la asumimos como cambios habituales que el profesorado realiza para responder adecuadamente a las diferencias individuales o dificultades que presentan los alumnos y alumnas en sus aprendizajes, y que debe producirse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que maten los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

En atención al alumnado cuyo ritmo de aprendizaje y ejecución de los ejercicios prácticos sea más lento, se les dará más tiempo para la realización de los ejercicios prácticos y la profesora revisará sus tareas más frecuentemente. Son, normalmente, alumnos y alumnas que presentan dificultades a la hora de enfrentarse a actividades que requieren cierto nivel de destrezas en el manejo de determinados materiales, como son las plantillas de trazado, compás y regla graduada; y en la realización de ejercicios que requieren seguir una secuencia determinada, con lo que les daremos una pauta de pasos más clara. Si la atención que requieren de la profesora, durante la realización de los ejercicios prácticos, no fuera suficiente (hay demasiados/as alumnos/as en las aulas, y muchos de ellos/as con diferentes dudas al mismo tiempo) podemos poner a uno de sus compañeros de “ayudante”, para que hagan juntos los ejercicios y les sirvan de apoyo.

Si después de tomadas las medidas de atención a la diversidad del alumnado durante el desarrollo de las unidades, aún existen alumnos/as que no consiguen alcanzar los objetivos ya señalados en esta programación, y no se consideran medidas educativas específicas, estos deberán realizar actividades de recuperación que versarán sobre los aspectos más relevantes de los contenidos mínimos de las unidades didácticas correspondientes, haciendo especial mención en el desarrollo de aquellas capacidades en las que se observaron las deficiencias más significativas.

5.2. ALUMNOS DE PRIMARIA CON LOS OBJETIVOS NO ALCANZADOS

Al alumnado de 1º ESO con los objetivos de Primaria no alcanzados se les llevará un seguimiento más individualizado. Se les facilitará actividades de refuerzo donde se reforzarán los contenidos mínimos, para conseguir el mismo nivel que el resto del alumnado. Estas actividades se iniciarán en clase, pero deberán de ser finalizadas en casa.

5.3. PLAN ESPECÍFICO PARA ALUMNADO REPETIDOR

Los alumnos repetidores del curso anterior seguirán el mismo ritmo que el resto de sus compañeros/as, pero para no llegar al aburrimiento y desencadenar una falta de atención, se modificarán algunas actividades. Los contenidos serán los mismos, pero algunas actividades serán diferentes.

5.4. PROGRAMAS DE REFUERZO

Los alumnos que se encuentran en riesgo de ser calificados negativamente a final de curso, con el fin de poder recuperar y encauzar esta situación se hace necesario que trabajen los contenidos mínimos desarrollados en la asignatura en los correspondientes trimestres.

Se arbitrarán medidas de tipo metodológico y de flexibilización organizativa a lo largo del tercer trimestre para atender mejor a los alumnos con fundado riesgo, orientando en distintos momentos de las clases y controlando la elaboración de las actividades. También se podrá realizar algún agrupamiento especial dentro del aula.

En todo momento, la profesora se mostrará disponible para explicar los contenidos o actividades que no se comprendan.

Se ha de combinar la dimensión práctica de los contenidos con la vertiente conceptual de los mismos. No debe plantearse como algo esencialmente manual; los alumnos/as deben asimilar los contenidos trabajados, los conceptos deben estar bien definidos en cada una de las unidades, siendo las actividades una de las vías de acceso a la comprensión de estos conceptos.

Este alumnado deberá de volver a realizar las actividades suspensas realizadas a lo largo del curso.

En cuanto a los criterios de calificación es condición necesaria para la calificación positiva la entrega de cada uno de los ejercicios en una fecha concreta fijada por la profesora. Estos tiempos prefijados obligan al alumno/a a distribuirse la tarea en las sesiones dedicadas a ella.

Condiciones mínimas:

- Cada una de las actividades del cuadernillo deberá de ser realizada en su

totalidad.

- El cuadernillo no se evaluará si posee alguna actividad sin realizar.
- Es indispensable un mínimo de calidad y limpieza.
- Se valorará la presencia.
- En ningún caso se recogerá el trabajo más tarde de la fecha fijada.

5.5. ADAPTACIONES CURRICULARES

5.5.1. *Adaptaciones curriculares no significativas*

Se aconseja su uso cuando las dificultades de aprendizaje no son muy importantes.

Las características fundamentales de este tipo de medidas son:

- No precisan de una organización muy diferente a la habitual.
- No afectan a los componentes prescriptivos del currículo.

Algunas de las más usuales son:

- **Metodologías diversas**

Las adaptaciones en metodología didáctica son un recurso que se puede introducir en las formas de enfocar o presentar determinados contenidos o actividades como consecuencia de:

- Los distintos grados de conocimientos previos detectados en los alumnos.
- La existencia de diferentes grados de autonomía y responsabilidad entre el alumnado.
- La identificación de dificultades en procesos anteriores con determinados alumnos/as.

Estas modificaciones no deberían producirse sólo como respuesta a la identificación de dificultades, sino como prevención de las mismas.

- **Actividades de aprendizaje diferenciadas: refuerzo y ampliación**

Las actividades educativas que se planteen deben situarse entre lo que ya sabe hacer el alumnado de manera autónoma y lo que es capaz de hacer con la ayuda de la profesora o de sus compañeros/as, de tal forma que ni sean demasiado fáciles y, por consiguiente, poco motivadoras, ni que estén tan alejadas de lo que pueden realizar que les resulten igualmente desmotivadoras, además de contribuir a crear una sensación de frustración nada favorable para el aprendizaje.

Cuando se trata de alumnado que manifiesta alguna dificultad para trabajar determinados contenidos, se debe ajustar el grado de complejidad de la actividad y los requerimientos de la tarea a sus posibilidades.

Esto implica una doble exigencia:

- Un análisis de los contenidos que se pretenden trabajar, determinando cuáles son fundamentales y cuáles complementarios o de ampliación.
- Tener previsto un número suficiente de actividades para cada uno de los contenidos considerados como fundamentales, con distinto nivel de

complejidad, que permita trabajar estos mismos contenidos con exigencias distintas.

También tendremos actividades referidas a los contenidos complementarios o de ampliación para trabajarlos posteriormente.

- **Material didáctico complementario**

La utilización de materiales didácticos complementarios permite ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las diferencias individuales de los alumnos. De forma general, este tipo de material persigue lo siguiente:

- Consolidar contenidos cuya adquisición por parte de los alumnos y alumnas supone una mayor dificultad.
- Ampliar y profundizar en temas de especial relevancia para el desarrollo del área.
- Practicar habilidades instrumentales ligadas a los contenidos de cada área.
- Enriquecer el conocimiento de aquellos temas o aspectos sobre los que el alumnado muestran curiosidad e interés.

- **Agrupamientos flexibles y ritmos diferentes**

La organización de grupos de trabajo flexibles en el seno del grupo básico permite:

- Que el alumnado pueda situarse en distintas tareas.
- Proponer actividades de refuerzo o profundización según las necesidades de cada grupo.
- Adaptar el ritmo de introducción de nuevos contenidos.

5.5.2. Adaptaciones curriculares significativas

Consisten básicamente en la adecuación de los objetivos educativos, la eliminación o inclusión de determinados contenidos esenciales y la consiguiente modificación de los criterios de evaluación.

- **Destinatarios**

Estas adaptaciones se llevan a cabo para ofrecer un currículo equilibrado y relevante al alumnado con necesidades educativas especiales. Dentro de este colectivo, se contempla tanto a aquellas personas que presentan limitaciones de naturaleza física, psíquica o sensorial, como a las que poseen un historial escolar y social que ha producido “lagunas” que impiden la adquisición de nuevos contenidos y, a su vez, desmotivación, desinterés y rechazo.

- **Finalidad**

Tenderán a que el alumnado alcance las capacidades generales de la etapa de acuerdo con sus posibilidades.

- **Condiciones**

Las adaptaciones curriculares estarán precedidas de una evaluación de las necesidades especiales del alumno/a y de una propuesta curricular específica.

5.6. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y EVALUACIÓN DE MATERIA PENDIENTE. DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO

El alumnado que se encuentre en esta situación será convocado por el Dpto. de Artes Plásticas, durante la primera semana del mes de octubre, con el fin de facilitarles el plan de trabajo que deberán desarrollar a lo largo del curso, basado en los contenidos exigibles.

Los contenidos y ejercicios de la materia estarán alojados en Classroom y podrán consultar la plataforma al mismo tiempo que el alumnado que esté cursando la asignatura.

Se les convocará una vez al mes (primera semana) para realizar un seguimiento y para resolución de dudas.

La evaluación de materia pendiente se llevará a cabo en el período que estipule la administración.

CRITERIOS DE CONFIGURACIÓN DE LA PRUEBA	
La prueba constará de varios ejercicios geométrico -prácticos relacionados con las 3 ^a evaluaciones y los contenidos de cada bloque impartidos en el curso según la programación didáctica.	
Tipo de prueba	Material necesario
<p>– El examen está separado por bloques de contenidos que corresponden a las 3 evaluaciones, para superar la materia el alumno deberá hacer como mínimo uno o dos ejercicios de cada bloque, ajustándose a los requisitos del examen extraordinario.</p> <p>– En total deberá sacar un 5 sobre 10 Puntos.</p>	<p>– Bolígrafo, portaminas, compás, juego de reglas (escuadra y cartabón), lápiz de dibujo, goma de borrar.</p>

6. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales formarán parte de los procesos generales de aprendizaje del alumnado, debido al fuerte componente actitudinal, han de ser abordadas desde las diferentes

materias que forman el currículo, persiguiendo una educación integral, armónica y global de los y las estudiantes.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores. En Educación Plástica Visual y Audiovisual podemos educar actitudes relativas a:

- **Comprensión lectora.**

Se trabajará diariamente en la comprensión de los enunciados de las tareas que deberán abordar, en la asimilación de los contenidos teóricos que aumentará su vocabulario haciéndolo más técnico y específico, así como también en la lectura de textos relacionados con el ámbito artístico.

- **Expresión oral y escrita.**

Del mismo modo que buscarán su propio lenguaje artístico será importante que sepan transmitir sus sensaciones, inquietudes y expresiones de forma oral en los comentarios de obras de arte, por ejemplo, como por escrito a través de su portfolio o diario de aula.

- **Comunicación audiovisual y competencia digital.**

En el mundo de la imagen deberán expresarse a través de las nuevas tecnologías mediante el análisis de la publicidad, video arte o la elaboración de sus propias producciones. Las plataformas o herramientas digitales deben constituir un medio más que complementa la oferta posible como es el caso del uso de Classroom.

- **Emprendimiento social y empresarial.**

Mostrando las posibilidades versátiles del arte y la creatividad podrán tomar consciencia de su potencial y proyectar un futuro laboral incluso en profesiones aún por crearse.

La creatividad y la estética.

Por la propia naturaleza de la materia este contenido aflora en todo el desarrollo de la misma. El imaginar, pensar, esbozar y finalmente plasmar un producto artístico es un buen entrenamiento para abordar los problemas que puedan surgirles en la vida con imaginación y carácter resolutivo. Además, el estudio del equilibrio y las proporciones aumentará en el alumnado el gusto por lo bello y el trabajo bien hecho.

- **Fomento del espíritu crítico y científico.**

El estudio de la Hª del arte es un buen instrumento para desarrollar ideas críticas que ayuden a reflexionar en hechos pasado y trasladarlos a la época actual; así como, las teorías físicas del color o los principios del dibujo técnico impulsarán actitudes positivas hacia la ciencia y el pensamiento empírico.

- **Educación emocional y valores. Respeto mutuo y la cooperación entre iguales.**

Pretende educar para la convivencia en el pluralismo asimilando su entorno visual y plástico con una actitud reflexiva y crítica. Es importante trabajar la tolerancia ante las diferencias individuales y las distintas formas de expresión artística como reflejo de las múltiples sociedades. Las situaciones expuestas en actividades plásticas pueden contribuir a generar ambientes que propicien una convivencia pacífica y resolución de conflictos. También el trabajo colaborativo que promoverá el respeto y la cooperación de manera natural y madura.

- **Igualdad de género.**

Este aspecto deberá impregnar tanto las relaciones entre compañeros y compañera, en la expresión oral y escrita, así como que la realización de los proyectos educativos. Será la forma de interiorizar y normalizar esta forma de pensamiento y así llegar a una auténtica igualdad entre personas.

- **Educación para la salud y afectivo-sexual.**

A través del arte y de sus propias creaciones podrán tomar consciencia de la necesidad de hábitos saludables. Por otro lado, también permitirá un conocimiento del propio cuerpo y del de los y las demás. Puede ayudar a una aceptación propia, a una gestión de los sentimientos, de las sensaciones tratando con naturalidad el ámbito sexual.

- **Sostenibilidad y el consumo responsable.**

El análisis de la publicidad, el cine de ficción y documental son buenas herramientas para tomar consciencia sobre nuestro mundo, su disponibilidad y deterioro. Desde la plástica se puede tomar posiciones críticas y medidas de actuación para incluir un consumo responsable en nuestros hábitos diarios y entender la necesidad de una economía circular.

7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

7.1. INDICADORES DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ASPECTOS A EVALUAR	1	2	3	4	5
Comprende los conceptos teóricos					
Participa activamente durante las explicaciones					
Entiende el desarrollo para la ejecución de las láminas					
Aporta el material necesario					
Cuida el material y los apuntes					
Entrega las láminas puntualmente					
Entrega el portfolio					

Trabaja con limpieza					
Entrega las láminas terminadas					
Las láminas tienen buena presentación					
Trabaja de forma colaborativa en el grupo					
Es respetuoso/a con los/as demás					
Contribuye a la limpieza del aula					
Es puntual					

7.2. INDICADORES DE LA PRÁCTICA DOCENTE

	INDICADORES	1	2	3	4	5
PLANIFICACIÓN	Programa la asignatura teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje previstos en las leyes educativas.					
	Programa la asignatura teniendo en cuenta el tiempo disponible para su desarrollo.					
	Programa actividades y estrategias en función de los estándares de aprendizaje.					
	Planifica las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustados a la programación de aula y a las necesidades y a los intereses del alumnado					
	Se coordina con el profesorado de otros departamentos que puedan tener contenidos afines a su asignatura.					
MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO	Proporciona un plan de trabajo al principio de cada unidad.					
	Relaciona los contenidos y las actividades con los intereses del alumnado.					
	Estimula la participación activa de los estudiantes en clase.					
DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA	Resume las ideas fundamentales antes de pasar a una nueva unidad con mapas conceptuales, esquemas...					
	Tiene predisposición para aclarar dudas y ofrecer asesorías dentro y fuera de las clases.					
	Optimiza el tiempo disponible para el desarrollo de cada unidad didáctica.					
	Utiliza ayuda audiovisual o de otro tipo para apoyar los contenidos en el aula.					
	Promueve el trabajo cooperativo y mantiene una comunicación fluida con los estudiantes.					

	Desarrolla los contenidos de forma ordenada y comprensible para el alumnado.					
	Plantea actividades grupales e individuales.					
EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA	Realiza la evaluación inicial al principio de curso.					
	Detecta los conocimientos previos de cada unidad didáctica.					
	Revisa la metodología empleada.					
	Corrige los trabajos y las actividades de los alumnos y da pautas para la mejora de sus aprendizajes					
	Utiliza suficientes criterios de calificación					
	Favorece los procesos de autoevaluación y coevaluación.					
	Utiliza diferentes técnicas de evaluación.					
	Valora el ambiente y clima de trabajo en el aula.					
	Emplea diferentes medios para informar de los resultados a los/as estudiantes y a los/as padres/madres.					

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividades para realizar en el entorno del centro con el alumnado de 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACHILLERATO Y 2º BACHILLERATO

- Exposiciones periódicas de trabajos realizados en el aula.
- Salidas a los alrededores de Montánchez para realizar dibujos al natural.
- Actividades incluidas en la Programación del Día del centro.
- Participación en los Proyectos programados por la Junta de Extremadura.
- Participación en el Concurso de postales navideñas.
- Participación en las actividades de relacionadas con el Carnaval: concurso de Máscaras actuaciones, desfile...
- Colaboración y realización de diferentes actividades para el Día del Libro.

Actividades para realizar fuera del centro

1ª. Actividad: Visita al Museo Vanderlinde de Montánchez

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural cercano.
- Favorecer el entendimiento de la imagen como representación de la realidad.

- Impulsar la imaginación.
- Conocer técnicas artísticas.
- Familiarizarse con el lenguaje artístico.
- Adquirir referentes cercanos.
- Potenciar la capacidad de expresión oral y artística.
- Incentivar la contemplación.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: en cualquier trimestre por su accesibilidad.

2ª. Actividad: Visita al Museo y centro histórico de Cáceres.

Objetivos:

- Fomentar la identidad cultural.
- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato.

Temporalización: 1º o 2º trimestre

3º. Actividad: Visita al museo Helga de Alvear en Cáceres.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural cercano.
- Favorecer el entendimiento de la imagen como representación de la realidad.
- Familiarizarse con el lenguaje del arte contemporáneo.
- Impulsar la imaginación.
- Conocer técnicas artísticas.
- fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el arte.
- Incentivar la contemplación.
- Acercar las nuevas tecnologías desde una perspectiva cultural.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: 1º o 2º trimestre

4ª. Actividad: Visita al Museo Vostell de Malpartida de Cáceres

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural cercano.
- Favorecer el entendimiento de la imagen como representación de la realidad.
- Familiarizarse con el lenguaje del arte contemporáneo.
- Impulsar la imaginación.
- Conocer técnicas artísticas.
- Fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el arte.
- Incentivar la contemplación.
- Acercar las nuevas tecnologías desde una perspectiva cultural.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: 1º o 2º trimestre

5ª. Actividad: Festival de cine español de Cáceres.

Objetivos:

- Conocer las características específicas del lenguaje cinematográfico.
- Identificar autores y películas y contextualizarlos.
- Favorecer el entendimiento del metraje como representación de la realidad.
- Fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el cine.
- Examinar y analizar las características cinematográficas desde un punto de vista crítico.
- Impulsar la imaginación.
- Potenciar la capacidad de expresión oral y artística.
- Valorar la influencia del cine en la historia social y cultural.

Grupos: 3º y 4º ESO

Temporalización: según cuando se celebre.

6ª Actividad: Conjunto arqueológico y Museo romano de Mérida.

Objetivos:

- Fomentar la identidad cultural.
- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: final del 2º trimestre o principio del 3º trimestre.

7ª Actividad: Visita al Museo Provincial de Bellas Artes de Badajoz

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Conocer técnicas artísticas.
- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: final del 2º trimestre o principio del 3º trimestre.

8ª Actividad: Visitar el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) en Badajoz.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural cercano.
- Favorecer el entendimiento de la imagen como representación de la realidad.
- Familiarizarse con el lenguaje del arte contemporáneo.
- Impulsar la imaginación.
- Conocer técnicas artísticas.
- fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el arte.
- Incentivar la contemplación.
- Acercar las nuevas tecnologías desde una perspectiva cultural.

Grupos: 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: final del 2º trimestre o principio del 3º trimestre.

9ª Actividad: Visita al Museo del Prado en Madrid.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Conocer técnicas artísticas.
- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.

- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato.

Temporalización: 2º trimestre o 3º trimestre.

10ª Actividad: Visita al Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en Madrid.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural cercano.
- Favorecer el entendimiento de la imagen como representación de la realidad.
- Familiarizarse con el lenguaje del arte del s. XX y contemporáneo.
- Impulsar la imaginación.
- Conocer técnicas artísticas.
- Fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el arte.
- Incentivar la contemplación.
- Acercar las nuevas tecnologías desde una perspectiva cultural.

Grupos: 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: 2º trimestre o 3º trimestre.

11ª Actividad: Visita al Museo Nacional Thyssen-Bornemisza en Madrid.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Conocer técnicas artísticas.
- Fomentar la reflexión sobre los conceptos y cuestiones, artísticas o no, presentes en el arte.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato

Temporalización: 2º trimestre o 3º trimestre.

12ª Actividad: Visita al Museo Sorolla en Madrid.

Objetivos:

- Conocer y apreciar el patrimonio cultural.

- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.
- Indagar y comprender usos de épocas pasadas.
- Conocer técnicas artísticas.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato.

Temporalización: 2º trimestre o 3º trimestre.

13ª Actividad: Visita cultural a Madrid u otras ciudades del país, en incluso, del extranjero consideradas de interés turístico.

Objetivos:

- Fomentar la identidad cultural ajena como paralelismo de la propia.
- Conocer y apreciar el patrimonio cultural como riqueza global.
- Observar de forma directa el patrimonio y la historia que les rodea.
- Promover la adquisición de valores y actitudes de respeto, conservación y mejora del entorno.
- Encarar el arte como un testigo privilegiado de la historia y la cultura.
- Desarrollar valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo.
- Incentivar la contemplación.
- Impulsar la imaginación.

Grupos: 3º ESO, 4º ESO, 1º y 2º Bachillerato.

Temporalización: final del 2º trimestre o 3º trimestre.

Colaboración con otros departamentos

El Dpto. de Artes Plásticas podrá colaborar con cualquier departamento en la realización de actividades conjuntas.

Proyecto artístico de centro

El dpto. de artes plásticas seguirá participando en el “proyecto artístico de centro”, dentro de las posibilidades que ofrezca el horario ya que no contamos con una hora lectiva específica para este fin.