



DEPARTAMENTO
ARTES
PLÁSTICAS

CURSO 2024/25
IES SIERRA
DE MONTÁNCHEZ

Jefa de Departamento de
Artes Plásticas
HELENA CUENCA BERTOL

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO
3. ELEMENTOS CURRICULARES
 - 3.1. Objetivos didácticos
 - 3.1.1. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria
 - 3.1.2. Objetivos del Bachillerato
 - 3.2. Competencias específicas
 - 3.2.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO
 - 3.2.2. Expresión Artística. Cuarto de ESO
 - 3.2.3. Dibujo Técnico. Primero de Bachillerato
 - 3.3. Saberes básicos y distribución a lo largo del curso
 - 3.3.1. Educación Plástica Visual y audiovisual. Primero y tercero de ESO
 - 3.3.2. Expresión artística. Cuarto de ESO
 - 3.3.3. Dibujo Técnico. Primero y segundo de Bachillerato
 - 3.3.4. Distribución a lo largo del curso
 - 3.4. Contribución de la materia al logro de las Competencias Clave
 - 3.5. Evaluación
 - 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
4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES
 - 4.1. Medios, materiales y recursos didácticos
 - 4.2. Libros de texto
 - 4.3. Aula de dibujo y otras infraestructuras necesarias
 - 4.4. Implantación de las Nuevas Tecnologías en el Aula
 - 4.5. Plan de lectura, escritura y acceso a la información. REBEX
 - 4.6. Materiales que el alumnado debe aportar de manera obligatoria
5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
 - 5.1. Medidas ordinarias y específicas



- 5.2. Alumnos de primaria con los objetivos no alcanzados
- 5.3. Plan específico para alumnado repetidor
- 5.4. Programas de refuerzo
- 5.5. Adaptaciones curriculares
 - 5.5.1. Adaptaciones curriculares no significativas
 - 5.5.2. Adaptaciones curriculares significativas
- 5.6. Actividades de recuperación y evaluación de materia pendiente
- 6. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES
- 7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
 - 7.1. Indicadores de la programación didáctica
 - 7.2. Indicadores de la práctica docente
- 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES



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 tres 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 tecnológico 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.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales.

Toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. La educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. Desde esta materia se pretende incitar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con respeto y empatía.

La obra artística se realiza a menudo en grupo y ese trabajo en equipo permite desarrollar

habilidades sociales y emocionales en el alumnado. Cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Los trabajos que se propongan servirán para invitar a la reflexión, así como a la exposición de opiniones sobre temas relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos que son los temas que aparecen en la Agenda 2030 vinculados a los retos del siglo XXI. Por ello se insistirá en la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interrogue sobre la situación a la que se enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas.

Igualmente, la práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad. A la vez, durante el proceso aprenderá a ser responsable de sus decisiones y a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando así tanto su sentido del compromiso como su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo será importante también distinguir la creación de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y a la innovación. Para ello será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica, valorando el error como fuente de aprendizaje y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de



producciones artísticas cada vez más perfeccionadas, implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen. El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas, una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá el aprovechamiento de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicos. De esta manera se contribuirá al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa.

También hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística toma sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, mediante el desarrollo de la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización. Expresión Artística desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria.

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 2024-2025

Helena Cuenca Bertol (Jefa de Departamento de Artes Plásticas) y Ana Isabel Senso Caballero (Departamento de Orientación Educativa) 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. Al haber un exceso de horas lectivas (sobran 3 horas) el Departamento de Orientación Educativa se encargará de impartirlas, quedando distribuido el horario de la siguiente manera:

Helena Cuenca Bertol.

1º ESO B. EPVyA: 3h semanales

3º ESO A y 1º Diversificación. EPVyA: 2h semanales

3º ESO B. EPVyA: 2h semanales

4º ESO. Expresión Artística: 3h semanales

1º Bachillerato. Dibujo Técnico: 4h semanales

2º Bachillerato. Dibujo Técnico: 4h semanales

Ana Isabel Senso Caballero.

1º ESO A. EPVyA: 3h semanales

La reunión de Departamento se celebrará los lunes a 3º hora, realizándose al menos dos sesiones al mes; aunque al principio podrían ser cada semana para asesorar a la profesora del Departamento de Orientación Educativa en una materia en la que no es especialista.

Helena Cuenca Bertol que será también Jefa de Departamento de Artes Plásticas para el presente curso.

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

El desarrollo de esta competencia permite el logro de ciertos retos del siglo XXI, como son la aceptación y regulación de la incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas

- 7.
- 8.
- 9.



10. 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.

11. 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.

12. 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. Expresión Artística. Cuarto de ESO

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

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

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

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos y los estereotipos de género transmitidos a través del arte.

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

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que

analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa.

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

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

En el desarrollo de esta competencia, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas.

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

Igualmente, será capaz de elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales

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

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

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audio-visuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa.

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

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

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

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

manera diferenciada a unos u otros.

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

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

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

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

3.2.3. 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.

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. Expresión artística. Cuarto de ESO

Los saberes básicos propuestos para la materia de Expresión Artística ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Los saberes básicos seleccionados en el currículo de esta materia permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr expresar con éxito sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

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

Bloque B. Diseño y publicidad.

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

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

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

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	2.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.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

	<p>A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.</p>	
--	---	--

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
<p>A.2. Trazados en el plano.</p>	<p>A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</p>	
	<p>A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).</p>	
	<p>A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</p>	
<p>A.3. Relaciones geométricas.</p>	<p>A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales</p>	
	<p>A.3.1.2. Equivalencia.</p>	
	<p>A.3.1.3. Semejanza.</p>	
<p>A.4. Construcción de formas poligonales.</p>	<p>A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.</p>	
	<p>A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.</p>	<p>A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.</p>
	<p>A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.</p>	

A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
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.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.1. Fundamentos de la geometría	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	

proyectiva.	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.
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.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	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.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	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.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
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.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
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.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

	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: simbología industrial y arquitectónica.	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.
	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.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

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

3.3.4. 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 punto y la línea	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 Dibujo técnico 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.	trabajo eficaz en clase 10%	
UD 4 Dibujo técnico 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.		
2ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Dibujo técnico III	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 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.		
UD 3 Disco de Newton	CCL2 STEM 3 CPSAA 3 CE 1 CCEC 4	CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.1. B.2.2. C.1.1 C.2.1. C.3.1.	1.1. 4.1. 5.1. 6.1. 8.2. 8.3.		
UD 4 Mariposa	CCL2 STEM 2 CPSAA 4 CCEC 3	CE 2 CE 4 CE 5 CE 6 CE 8	B.2.1. B2.2. C1.2. C 2.1. C2.2.	2.3. 3.1. 4.3. 5.1. 8.3.		
UD 5 Arte abstracto	CCL2 STEM 2 CPSAA 4	CE 1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 8	A.1.2. B.2.1. B.2.2.	1.1. 2.2. 2.3. 2.4. 4.3.		

	CCEC 3 CCEC 4		C.1.1. C.1.2. C.2.1. C.2.2.	4.4.5.2. 5.3. 8.2. 8.3.		
3ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Bodegón	CCL2 STEAM3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CE3 CCEC3 CCEC4	CE1,4,5	A.1.2. B.2.2. C.1.1. C.1.2.	1.1. 2.2. 2.3. 4.1. 4.4. 8.2. 8.3.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 Cómic	CCL1 CCL2 STEAM3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CE3 CCEC3 CCEC4	CE2,4,5	A.1.2. B.2.1. C.1.1. C.1.2. C.2.2. D.1.1. D.3.5.	1.1. 2.2. 2.3. 3.1. 4.1. 4.2. 4.4. 8.2. 8.3.		
UD 3 La fotografía	CCL2 STEAM3 CD2 CD5 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CE3 CCEC3 CCEC4	CE1,2,4,5,7	A.1.1. D.1.1. D.1.2. D.3.1. D.3.3. D.3.4.	1.1. 2.2. 2.3. 3.1. 4.1. 4.2. 4.4. 7.2. 8.2. 8.3.		
UD 4 Traumatropo	CCL2 STEAM2 STEAM3 CPSAA4	CE1,2,4,5,7	A.1.2. C.1.1. D.3.8.	1.1. 2.2. 2.3. 4.1. 4.2. 4.4. 8.2. 8.3.		

	CPSAA5 CE3 CCEC3 CCEC4					
UD 5 Flipbook	CCL2 STEAM2 STEAM3 CPSAA4 CPSAA5 CE3 CCEC3 CCEC4	CE1,2,4,5,7	A.1.2. C.1.1. D.3.8.	1.1. 2.2. 2.3. 4.1. 4.2. 4.4.		

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 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.		
UD 3 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 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.		
2ª evaluación						

unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 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.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 2 Telaraña de primarios y secundarios	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 3 Arte abstracto	CCL2 STEM 2 CPSAA 4 CCEC 3 CCEC 4	CE 1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 8	A.1.2. B.2.1. B.2.2. C.1.1. C.1.2. C.2.1. C.2.2.	1.1. 2.2. 2.3. 2.4. 4.3. 4.4.5.2. 5.3. 8.2. 8.3.		
UD 4 Redes modulares	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	CE1 CE 2 CE 3 CE 4 CE 5 CE 6	A.1.1. B.1.2. B.3.1.	1.1. 2.1. 2.2. 2.3. 3.1. 3.2.		

	CC1,3,4 CCEC1,2,3,4	CE 8 C.3.1. C.3.2.	C.1.1. C.2.1. C.2.2. D.1.1. D.1.2.	4.1. 4.2. 4.3. 4.4. 5.1 5.2 5.46.1. 8.1. 8.2. 8.3.	lámina 60% trabajo eficaz en clase 10%	70%
UD 3 Cartel publicitario	CCL2 CD2 CPSAA 4,5 CC1,3 CE3 CCEC1,2,3,4	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE8	B.1.2. B.2.2. B.3.1. C.1.2. C.2.2. D.1.1. D.3.	2.1. 2.2. 3.1. 3.2. 4.2. 4.3. 4.4. 5.2 5.4. 8.2. 8.3.		
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.		

4º ESO						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
1ª evaluación						

UD 1 Al revés	CCL2 STEAM 1 STEAM3 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1	A.1.2. A.1.2. B.1.4.	2.1. 2.2. 4.2.	lámina 60%	70%
UD 2 Sombreado	CCL2 CPSAA1 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1	A.1.2. A.1.2. B.1.4.	2.1. 2.2. 4.2.		
UD 3 Escalas. Una imagen abstracta	CCL2 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1	A.1.2. A.1.2. B.2.4. B.2.5. B.1.4.	2.1. 2.2. 4.2.		
UD 4 Interpretación de obra	CCL2 CP3 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE4	A.1.2. A.1.2. A.1.3. B.1.4. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.	trabajo eficaz en clase 10%	
UD 5 Reproducción original	CCL2 CD1 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE4	A.1.2. A.1.2. A.1.3. B.1.4. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.		
UD 6 Proyecto mural	CCL2 STEAM1 STEAM3 CD1 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CE3	CE1 CE2 CE4	A.1.2. A.1.2. A.1.3. A.1.5. B.1.1. B.1.4. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.		

	CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4						
2ª evaluación							
unidades didácticas	deDIScriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación	
UD 1 Obra gráfica	CCL2 CD1 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE4	A.1.2. A.1.2. A.1.3. A.1.4. B.1.1. B.1.4. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.	lámina 60%	70%	
UD 2 Disfraz de carnaval	CCL2 STEM3 CD1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CE1 CE3 CCEC1,2,3,4	CE1,4,5,8	A.1.2.B.2.1. B.2.2. C.1.2. C.2.2.	1.1. 1.2. 2.2. 2.3. 2.4. 4.3. 4.4. 5.1. 5.2. 5.3. 5.4. 8.1. 8.2. 8.3.			
UD 2 Paisaje	CCL2 STEAM1 CD1 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE4	A.1.2. A.1.2. A.1.3. B.1.1. B.1.4. B.2.3. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.			trabajo eficaz en clase 10%
UD 3 Dibujo digital	CCL2 CD1 CD5 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE3 CE4	B.1.1. B.1.3. B.1.4. B.2.1. B.2.2. B.2.3. B.2.4. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.2. 4.3.			
3ª evaluación							
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación	
UD 1 Cartel publicitario	CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD5 CPSAA1	CE1 CE2 CE3 CE4	A.1.2. B.1.3. B.1.4. B.2.1. B.2.2.	2.1. 2.2. 4.2. 4.3.			

	CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4		B.2.3. B.2.4. B.2.5. B.4.1. B.4.2.		lámina 60%	
UD 2 Cómic	CCL2 CCL3 CD1 CE3	CE1 CE2 CE4	A.1.1CA.1.2. B.1.1. B.1.2. B.1.3. B.1.4. B.2.2. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3.2.1. 2.2. 4.2. 4.3.		
UD 3 Animación	CCL2 CD1 CD5 CPSAA1 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE3 CE4	A.1.1CA.1.2. B.1.1. B.1.2. B.1.3. B.1.4. B.2.2. B.2.5.	1.1. 1.2. 1.3.2.1. 2.2. 4.2. 4.3.		
UD 4 Corto	CCL2 CCL3 CD1 CD5 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	CE1 CE2 CE3 CE4	A.1.1CA.1.2. B.1.1. B.1.2. B.1.3. B.1.4. B.2.2. B.2.5. C.2.1.	1.1. 1.2. 1.3.2.1. 2.2. 4.2. 4.3.		

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	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		

	CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2				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 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 5 Polígonos regulares	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5	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		

	CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2					
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		
UD 2	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3	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	Exámenes 80%	80%

Proporcionalidad, semejanza y escalas	CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2					
UD 3 Equivalencia y rectificación	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.3.1.2 A.3.1.3	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
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	CE 1 CE 2 CE 3	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		

	1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2		B.3.1.4 B.3.1.5			
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		
-----------------------	---	------------------------	---	---	--	--

2º BACHILLERATO						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
1ª evaluación						
UD 1 Repaso geometría plana curso anterior	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 90%	90%
UD 2 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.6.2.1 A.6.2.2.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 3 homología	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3 CPSAA1.1	CE 1 CE 2 CE 3	A.6.2.1 A.6.2.2.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		

	1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2					
UD 4 potencia	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.5.2.1. A.5.2.2. A.5.2.3.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6		
UD 5 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		
2ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación
UD 1 Inversión	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.5.2.1. A.5.2.2. A.5.2.3.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 3.6		
UD 2	CCL1,2 STEM 1,2,4	CE 1 CE 2 CE 3	B.3.1.1 B.3.1.2	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4		

Representación de piezas en axonométrico	CD3 CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2		B.3.1.3 B.3.1.4 B.3.1.5	3.1 3.3 3.6 4.2	Exámenes 90%	90%
UD 3 Sistema diédrico. Repaso del curso anterior.	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 Sistema diédrico. Intersecciones	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 5 Sistema diédrico. Cambios de plano	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.2.2.2.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 6 Sistema diédrico. giros	CCL1,2 STEM 1,2,4 CD3	CE 1 CE 2 CE 3	B.2.2.2.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		

	CPSAA1.1 1.2 3.1 5 CC1,3,4 CE3 CCEC1 4.2					
UD 7 Sistema diédrico. abatimientos	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.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 8 Sistema diédrico. Distancia y Ángulos	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.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 4 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		
3ª evaluación						
unidades didácticas	descriptores	competencias específicas	saberes básicos	criterios de evaluación	instrumentos calificación	evaluación

UD 1 Sistema diédrico Tetraedro	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.2.2.6.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.6	Exámenes 90%	90%
UD 2 Sistema diédrico Hexaedro	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.2.2.6.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 3 Sistema diédrico Secciones	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.2.2.4.	1.1 1.2 2.1 2.2 2.4 3.1 3.2 3.6		
UD 4 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 5	CCL1,2	CE 1 CE 2	C.1.1.1	1.1 1.2		
Normalización	STEM 1,2,4	CE 3 CE 4	C.1.1.2	1.1 1.2		
	CD3		C.1.1.3	2.1 2.2 2.4		
	CPSAA1.1		C.1.1.4	3.4 3.6		
	1.2 3.1 5		C.1.1.5	4.1 4.2		
	CC1,3,4					
	CE3					
	CCEC1 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 tendrá 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 letreros, 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

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes..

Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

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.

Segundo de Bachillerato

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar 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.

Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.

Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

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. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

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

Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

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 o pruebas equivalentes

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 el alumnado pueda realizar en casa siguiendo las directrices dadas por la profesora. **No se les mandará deberes**, sin embargo, aquellas personas 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 5.6. 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: 70% (60% los ejercicios prácticos más un 10% el trabajo eficaz en clase), 20% examen o pruebas equivalentes y 10 % el portfolio.

- 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. Se valorará la creatividad y 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 la profesora y respeta el trabajo de sus compañeros y compañeras. 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, la calificación de ambas se realizará en conjunto.

- Los exámenes o pruebas equivalentes se referirán a los contenidos impartidos de la programación y consistirán en trabajos o test con preguntas teóricas o bien ejercicios prácticos en donde se deban aplicar los conceptos estudiados. En cada trimestre se llevarán a cabo las pruebas que se consideren necesarias. 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 ponderada con todas las obtenidas durante el trimestre, no pudiendo hacerse dicha media si la nota de examen y/o prueba equivalente 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 alumnado que sea más rápido en desarrollar las actividades correctamente realizará ejercicios de ampliación de los contenidos programados. La realización de estos ejercicios será considerado un hecho positivo y se podrá premiar desde 0'25 hasta 1 punto más que se sumará a 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 y apuntes de la profesora: 10%
- Portfolio 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 y apuntes de la profesora: 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 una nota de 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 coyunturas 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 H^a 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.

Ejemplos de Situaciones de aprendizaje

PRESENTACIÓN		
Situación de aprendizaje: conservación de las tradiciones populares		
Título : Carnaval		
Etapas: Todos los niveles		
Curso: 1º, 3º y 4º ESO 1º y 2º bachillerato		
Materia: EPVyA, Dibujo Técnico		
Temporalización: Dos semanas para preparación de disfraz. Jornada de la celebración		
Evidencias: fotografías y vídeos		
1. PUNTO DE PARTIDA		
Carnaval en Montánchez		
2. JUSTIFICACIÓN		
Participación en el carnaval del pueblo por ser una fiesta de gran importancia en Montánchez. Se formará parte de las celebraciones en conjunto con el resto de centros educativos de la localidad como pasacalles y baile en la plaza del pueblo. La jornada finalizará con una representación de número o interpretaciones en el teatro.		
3. RELACIÓN RESTO DE ELEMENTOS DEL CURRÍCULO		
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos

1, 3, 4, 5, 8	1.2 2.1 2.2 2.3 2.4 3.2 4.1 4.3 4.4 5.1 5.2 5.3 5.4 8.2 8.3	A.1.2 B.2.1. B.2.2 C.1.1 C.1.2 C.2.2
INTERDISCIPLINARIEDAD		
Geografía e Historia, Lengua y Literatura, Lenguas extranjeras, Física y Química, Filosofía, Educación Física, Matemáticas, Biología, Música, Tecnología		

PRESENTACIÓN		
Situación de aprendizaje: integración de la mujer en el currículum diario		
Título: Mujeres como referentes		
Etapa: ESO		
Curso: 1º, 3º y 4º ESO		
Materia: EPVyA y Expresión artística		
Temporalización: A lo largo del curso		
Evidencias: Exposición final		
1. PUNTO DE PARTIDA		
Falta de referentes femeninos en los materiales escolares. Desde las asignaturas del Dpto. de AAPP se trabajará la figura de las mujeres artistas		
2. JUSTIFICACIÓN		
En cada materia se investigarán mujeres significativas en los respectivos ámbitos para que el alumnado tenga referentes femeninos. Al final de curso se elaborará una exposición que se mantendrá de manera permanente en un espacio fijo del centro.		
3. RELACIÓN RESTO DE ELEMENTOS DEL CURRÍCULO		
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1, 2, 4	1.1 1.2 2.2 2.3 2.4 3.2 4.1 4.2 5.3 8.1	A.1.1 A.1.2 B.1.1

INTERDISCIPLINARIEDAD
Geografía e Historia, Lengua y Literatura, Lenguas extranjeras, Física y Química, Filosofía, Educación Física, Matemáticas, Biología, Música, Tecnología

PRESENTACIÓN
Situación de aprendizaje: Teoría del color
Título: Vidrieras
Etapas: ESO
Curso: 1º, 3º y 4º ESO
Materia: EPVyA y Expresión artística
Temporalización: Mes de diciembre
Evidencias: Montaje en ciertas cristaleras del centro

1. PUNTO DE PARTIDA
Estudio de la teoría del color y sus utilidades en el arte y otros ámbitos

2. JUSTIFICACIÓN
Una vez estudiada la teoría en las materias correspondientes al Dpto. de AAPP se hará un estudio de la utilización de la vidriera a través de la historia y se valorará los recursos necesarios para la elaboración y montaje de vidrieras originales en el centro.

3. RELACIÓN RESTO DE ELEMENTOS DEL CURRÍCULO						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Competencia específica</th> <th>Criterios de evaluación</th> <th>Saberes básicos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1, 2, 4, 5, 6, 8</td> <td>1.1 1.2 2.2 2.3 2.4 3.2 4.1 4.2 5.1. 5.3 8.1</td> <td>A.1.1 A.1.2 A.2.1. A.2.2. B.1.1 B.2.1. B.2.2. C.3.1.</td> </tr> </tbody> </table>	Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos	1, 2, 4, 5, 6, 8	1.1 1.2 2.2 2.3 2.4 3.2 4.1 4.2 5.1. 5.3 8.1	A.1.1 A.1.2 A.2.1. A.2.2. B.1.1 B.2.1. B.2.2. C.3.1.
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos				
1, 2, 4, 5, 6, 8	1.1 1.2 2.2 2.3 2.4 3.2 4.1 4.2 5.1. 5.3 8.1	A.1.1 A.1.2 A.2.1. A.2.2. B.1.1 B.2.1. B.2.2. C.3.1.				

INTERDISCIPLINARIEDAD
Geografía e Historia y Tecnología

--

PRESENTACIÓN		
Situación de aprendizaje: visita al casco antiguo de Cáceres y al museo Helga de Alvear		
Título: Cáceres: ciudad de blasones y arte contemporáneo		
Etapas: ESO		
Curso: 4º ESO		
Materia: Expresión artística		
Temporalización: Mes de marzo		
Evidencias: análisis y muestra de fotografías obtenidas de blasones palaciegos		
1. PUNTO DE PARTIDA		
Estudio de la simbología del arte desde la antigüedad hasta la época actual.		
2. JUSTIFICACIÓN		
Se realizará una actividad múltiple con tres actividades en conjunto: visita por la zona monumental de Cáceres fijando la atención en el mensaje que transmite el escudo de los palacios, visita más taller en el museo de arte contemporáneo “Helga de Alvear” y finalizará la actividad con una carrera de orientación por la zona monumental de Cáceres siendo la heráldica la temática de las pistas.		
3. RELACIÓN RESTO DE ELEMENTOS DEL CURRÍCULO		
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1, 2, 3	1.1 1.2. 1.3. 2.1. 2.2. 4.1 4.2 4.3.	A.1.1 A.1.2 A.1.3. B.1.3. B.2.1. B.2.2. C.1.1. C.1.3.
INTERDISCIPLINARIEDAD		
Geografía e Historia y Educación física		

PRESENTACIÓN
Situación de aprendizaje: educación no sexista
Título: juguete unisex
Etapas: bachillerato

Curso: 1º y 2º bachillerato		
Materia: Dibujo técnico		
Temporalización: segundo trimestre		
Evidencias: exposición del prototipo realizado		
1. PUNTO DE PARTIDA		
La perspectiva de género. Educando en igualdad		
2. JUSTIFICACIÓN		
Realización de un juguete con movimiento que desarrolle la creatividad y el juego grupal de la persona que lo utilice.		
3. RELACIÓN RESTO DE ELEMENTOS DEL CURRÍCULO		
Competencia específica	Criterios de evaluación	Saberes básicos
1, 2, 3, 4	1.1 1.2. 2.1. 2.2. 2.4. 3.2. 3.3. 3.4. 3.6. 4.1 4.2 5.2.	A.2.1.1. A.3.1.1. B.2. B.3. B.4. C.1. C.2.
INTERDISCIPLINARIEDAD		
Tecnología, matemáticas, física		

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
	- Láminas, fotos y	- Abundancia y fácil acceso.

<p>MATERIAL IMPRESO</p>	<p>similares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotocopias y apuntes - Libros y similares - Manuales - Monografías - Enciclopedias, otros 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje autónomo e independiente. - Facilitan el aprendizaje investigativo. - Bajo costo de utilización. - Flexibilidad y comodidad. - Dispersión de la comunicación escrita. - Densidad conceptual.
<p>PROYECCIONES</p>	<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
<p>MATERIALES FÍSICOS</p>	<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. -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 se 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 con una infraestructura que se encuentra detallada en el inventario presentado al equipo directivo y que se revisa anualmente. Este material se complementa con láminas que decoran el aula y suplementan la información de profesorado.

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 de una SIATIC.

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.

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 como ver fotos de actividades prácticas.
- 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 al mismo tiempo que el alumnado tendrá una copia individual. Cada persona deberá realizar una primera lectura del contenido que se imparta en ese momento. Se analizarán pequeños fragmentos para tener un ritmo ágil.

2. Análisis grupal.

Por grupos de trabajo se responderán a preguntas relacionadas con el tema y que cuya respuesta se deberá buscar en los apuntes. A continuación, se hará una puesta en común para contrastar las respuestas con el resto de grupos.

3. Debate del texto.

Al finalizar un apartado teórico se animará al alumnado a la lectura de los contenidos, de nuevo, pero esta vez en voz alta para que la profesora profundice en el tema con aspectos y curiosidades y así completar la información.

4. Reflexión.

El alumnado desarrollará un porfolio 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, Esther, 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 Combalá.

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 editarán en formato pdf de manera digital y física (formato papel) para los niveles de 1º y 3º ESO.

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 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. ALUMNADO 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

El alumnado repetidor del curso anterior tendrá una pauta diferente dependiendo de si aprobó la asignatura, de si la suspendió o si promocionó por imperativo legal con la materia suspensa. Se seguirá uno de los siguientes modelos según la situación.

MODELO 1. PLAN ESPECÍFICO PERSONALIZADO

Alumno/a:		Curso escolar:	
Curso:	Tutor/a:		
Materia:		Profesor/a:	
1.- JUSTIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN: Repetidor/a con la asignatura aprobada.			
2.- MEDIDAS DE REFUERZO ORGANIZATIVAS Y METODOLÓGICAS ESPECÍFICAS El alumnado en esta situación seguirá el mismo ritmo que el resto de sus compañeros/as, para fomentar la integración en un grupo nuevo. Al haber superado la asignatura el curso anterior conocerá ya los contenidos, la estructura de la materia y su metodología. No obstante, como ha sido tan solo con aprobado, se reforzará aquellos contenidos en los que			



estuvo más floja; además, para no llegar al aburrimiento y desencadenar una falta de atención, se le ampliarán algunas actividades e incluso se le pedirá su colaboración en el desarrollo de aquellas que se repitan para reforzar su autoestima.

MODELO 2. PLAN ESPECÍFICO PERSONALIZADO

Alumno/a:		Curso escolar:	
Curso:	Tutor/a:		
Materia:		Profesor/a:	
<p>1.- JUSTIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN: Repetidor/a con la asignatura suspensa.</p> <p>2.- MEDIDAS DE REFUERZO ORGANIZATIVAS Y METODOLÓGICAS ESPECÍFICAS El alumnado en esta situación seguirá el mismo ritmo que el resto de sus compañeros/as, para fomentar la integración en un grupo nuevo. Al no haber superado la asignatura el curso anterior podrá tener carencias en la mayoría de los contenidos, por lo que se prestará especial atención en aquellos que no se superaron y se reforzarán los que sí. No obstante, como ya conocerá la estructura de la materia y su metodología, se le podrá modificar algunas tareas para no llegar al aburrimiento y desencadenar una falta de atención. Se le ampliarán algunas actividades en las que se percibieron más problemas el curso anterior e incluso se le pedirá su colaboración en el desarrollo de aquellas que se repitan y que ya conoce para reforzar su autoestima.</p>			

PLAN PERSONALIZADO DE MATERIAS PENDIENTES DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS PARA EL ALUMNADO DE ESO QUE PROMOCIONA

Alumno/a:		Curso escolar:	
Curso:	Tutor/a:		
Materia:		Profesor/a:	
<p>MEDIDAS DE TIPO METODOLÓGICO: Realización de actividades síntesis-resumen que permitan relacionar los distintos contenidos que el alumno/a tuvo que adquirir en la Educación Primaria y que se repetirán y reforzarán a lo largo del presente curso. Realización de actividades de recuperación sobre contenidos distintos, con elementos también distintos, pretende alcanzar los objetivos que no se consiguieron con anterioridad. Realización de actividades de refuerzo insertas en el proceso de</p>			

enseñanza-aprendizaje diariamente. Realización de **actividades de consolidación** para contrastar las ideas nuevas con las previas y así aplicarlas en los nuevos aprendizajes. Estas cuatro tipologías de actividades estarán apoyadas unas en otras, en las que se retoman los contenidos tratados anteriormente, estableciendo asociaciones y, sobre todo, valorando el error como instrumento y ayuda para el aprendizaje.

MEDIDAS DE FLEXIBILIZACIÓN DENTRO DE LOS PROPIOS GRUPOS: Organización del aula con pequeños grupos, con distintos niveles y ritmos de aprendizaje.

MEDIDAS DE REFUERZO: se entregarán, si fuera necesario, actividades especialmente diseñadas para que el alumno las desarrolle en horario extraescolar. La supervisión de las actividades y la resolución de dudas planteadas se atenderán en horario escolar.

PLAN DE RECUPERACIÓN: (desarrollado en el apartado 5.6.)

ASPECTOS A EVALUAR	Alto	Medio	Bajo
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 porfolio			
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			

NIVEL DE CONSECUCIÓN: OBJETIVOS DE ÁREA E.S.O.	Alto	Medio	Bajo
--	------	-------	------



Saber utilizar los elementos gráficos básicos (punto, línea y plano) para crear imágenes.			
Reconocer las formas geométricas básicas en la naturaleza y en las artes visuales.			
Diferenciar y emplear correctamente los signos, líneas y operaciones básicas de dibujo técnico.			
Representar y desarrollar la construcción de figuras geométricas básicas.			
Utilizar y aplicar el uso de la escuadra y el cartabón.			
Conocer los conceptos básicos de la teoría del color.			
Aplicar correctamente los conceptos de la mezcla aditiva en la elaboración de imágenes.			
Manejar con corrección los materiales de color: lápiz de color, rotulador, cera blanda, técnicas húmedas, etc.			
Elaborar obras propias con el lenguaje del cómic			
Conocer el lenguaje de la fotografía y producir imágenes originales.			
Elaborar productos personales dentro de la imaginería del cine.			
Diferenciar obras del Patrimonio histórico y artístico de Extremadura de otros lugares y países.			
Saber expresar correctamente y por escrito los contenidos de esta asignatura.			

5.4. PROGRAMAS DE REFUERZO

El alumnado que se encuentra en riesgo de ser calificado negativamente a final de curso, con el fin de poder recuperar y encauzar esta situación, se hace necesario que trabaje 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; el alumnado debe 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 la fecha concreta fijada por la profesora. Estos tiempos prefijados obligan al alumno/a, a distribuir la tarea en las sesiones dedicadas a ella.

Condiciones mínimas:

- Cada una de las actividades deberá de ser realizada en su totalidad.
- Es indispensable un mínimo de calidad y limpieza.
- 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 del alumnado 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

E.S.O. CON LA ASIGNATURA PENDIENTE QUE NO PUEDE CURSAR EPVya

El alumnado que se encuentre en esta situación será convocado por el Dpto. de Artes Plásticas, durante la primera quincena 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 en un espacio específico. Además, se les facilitará físicamente el cuadernillo en papel, con la batería de ejercicios obligatorios que deberán presentar en el momento de la evaluación; y la teoría específica que tendrán que estudiar para la prueba.

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

La evaluación de materia pendiente se llevará a cabo el 19 de mayo

CRITERIOS DE CONFIGURACIÓN DE LA PRUEBA	
La prueba constará de varios ejercicios artísticos y geométricos prácticos relacionados con las tres evaluaciones y los contenidos impartidos en el curso según la programación didáctica.	
En este examen deberá obtenerse al menos un 2,5 sobre 10 puntos para hacer media con el cuadernillo.	
<u>Estructura de la prueba</u>	<u>Material necesario</u>

<p>Constará de dos partes:</p> <p>1ª parte. Temática artística tipo test, respuesta corta y preguntas gráficas sobre conceptos teóricos.</p> <p>2ª parte. Ejercicios prácticos de dibujo técnico.</p>	<p>Bolígrafo, lápices de colores, portaminas, compás, juego de reglas (escuadra y cartabón), lápiz de dibujo, goma de borrar.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La entrega del cuadernillo se realizará el mismo día del examen al inicio del mismo. ➤ El cuadernillo tendrá un valor del 60% ➤ La prueba a realizar en mayo tendrá un valor del 40% ➤ La media ponderada de ambas tareas dará la NOTA FINAL y se deberá obtener al menos 5 para considerar la asignatura aprobada. 	

DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO

El alumnado que se encuentre en esta situación será convocado por el Dpto. de Artes Plásticas, durante la primera quincena 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 para realizar un seguimiento y para resolución de dudas.

La evaluación de materia pendiente se llevará a cabo el 19 de mayo

CRITERIOS DE CONFIGURACIÓN DE LA PRUEBA	
<p>La prueba constará de varios ejercicios geométrico - prácticos relacionados con las 3ª evaluaciones y los contenidos de cada bloque impartidos en el curso según la programación didáctica.</p>	
<u>Estructura de la prueba</u>	<u>Material necesario</u>
<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</p>	<p>– Bolígrafo, portaminas, compás, juego de reglas (escuadra y cartabón), lápiz de dibujo, goma de borrar.</p>

dos ejercicios de cada bloque.	
En total deberá sacar un 5 sobre 10 Puntos.	

DIBUJO TÉCNICO DE BACHILLERATO. PRUEBA EXTRAORDINARIA (JUNIO)

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
– El examen está separado por bloques de contenidos que corresponden a las 3 evaluaciones; la estructura del mismo será similar a la de uno global siguiendo el perfil y calificación al de una prueba de acceso a la universidad.	– Bolígrafo, portaminas, compás, juego de reglas (escuadra y cartabón), lápiz de dibujo, goma de borrar.
En total deberá sacar un 5 sobre 10 Puntos.	

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 complemente 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 Y DENTRO DEL CENTRO CON EL ALUMNADO DE 1ºESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACHILLERATO Y 2º BACHILLERATO

- Exposiciones periódicas de trabajos realizados en el aula.
- Actividades incluidas en la Programación del Día del centro.
- Participación en los Proyectos programados por la Junta de Extremadura.
- Organización y participación del Concurso de postales navideñas.
- Participación en las actividades relacionadas con el Carnaval: concurso de Máscaras, actuaciones, desfile...
- Colaboración y realización en diferentes actividades para el Día del Libro.
- Colaboración y realización en diferentes actividades para el 25N y 8M.
- Salidas a los alrededores de Montánchez para realizar dibujos al natural o cualquier otro tipo de actividad artística que surja y se considere de interés pedagógico.

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.

11º 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 colaborará 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.