PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO ARTES PLÁSTICAS

CURSO 2024/25

LOMLOE 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACHILLERATO y 2º BACHILLERATO

ÍNDICE

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS. CURSO 2024-2025.

1. EL DEPARTAMENTO
2. LEGISLACIÓN VIGENTE
3. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A CONTEXTOS DIGITALES.
5. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
6. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA.
7. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.
9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE
10. CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS
11. NORMAS QUE EL ALUMNO TIENE QUE RESPETAR
12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º DE ESO.

I. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
J. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
K. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
L. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

M. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
N. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
O. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
P. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

MONOGRÁFICO DE PINTURA MURAL. PROYECTO VANGUARDIAS PARA 3º ESO

1. PROPUESTA PEDAGÓGICA. JUSTIFICACIÓN.
2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CONTRIBUCIÓN A LA CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA.
3. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.
4. REFORZAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS
5. ACTIVIDADES PROGRAMADAS Y TEMPORALIZACIÓN.
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
7. RECURSOS MATERIALES Y MEDIOS DIDÁCTICOS DE LOS QUE SE DISPONE PARA DESARROLLAR LA MATERIA.
8. DEPARTAMENTO RESPONSABLE DE SU DESARROLLO, ESPECIALIZACIÓN DOCENTE O CUALIFICACIÓN DEL PROFESORADO ENCARGADO DE IMPARTIRLA, DISPONIBILIDAD HORARIA DEL PROFESORADO Y ESTABILIDAD DEL MISMO.
9. COPIA DEL ACTA DEL CLAUSTRO DE PROFESORES.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
I. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

TALLER DE LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO DE 4º ESO

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
I. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

DIBUJO TÉCNICO I. 1º DE BACHILLERATO LOMLOE.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

DIBUJO TÉCNICO II. 2º DE BACHILLERATO LOMLOE.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS. 2º DE BACHILLERATO LOMLOE.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
H. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
I. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
J. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS. CURSO 2024-2025.

1. EL DEPARTAMENTO

El Departamento de Dibujo y Artes Plásticas inicia el curso 2024-2025 compuesto por **María Carbajal Massó, José Ignacio Lobato Aguirre**, ambos con plaza definitiva en el centro y **Luisa Carolina Gil Rojo** profesora en comisión de servicios en nuestro centro.

Se imparten las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual, en los cursos 1º de ESO, 3º de ESO con carácter obligatorio y Expresión artística en 4º de E.S.O, como optativa. Además se imparte en 4º de ESO la optativa de Taller de Lenguaje Cinematográfico. En 3º de ESO también impartimos el monográfico solicitado en el 2023 de Pintura mural. Dibujo técnico I y II son otras dos materias optativas que se imparten en 1º y 2º de Bachillerato respectivamente, en las modalidades de diurno y distancia-semipresencial. Este

departamento imparte también la optativa de 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico y Movimientos Culturales y Artísticos del 2º del Bachillerato General.

La distribución de materias y grupos entre los miembros del departamento es la que sigue:

	María Carbajal Massó		**Luisa Carolina Gil Rojo**		**J. Ignacio Lobato Aguirre**	
	Grupos	Nº Horas	Grupos	Nº Horas	Grupos	Nº Horas
Jefatura del Departamento		X		X	**Jefe de Dpto.**	**3**
Tutoría		X	**1º A**	**1**		X
Proyectos		**2**		X		X
1º ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual	**C**	**3**	**A** **B**	**6**		X
3º ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual	**C** **D+Div**	**4**	**A** **B**	**4**		X
3º ESO Monográfico Pintura Mural	**B+C+D+ Div**	**2**		X		X
4º Expresión Artística	**D** **D+Div**	**3**	**B**	**3**		X
4º Taller de Lenguaje Cinematográfico		X		X	**A+C+D+Di v**	**2**
1º Bach Dibujo Artístico I (Diurno)	**B+C+D+ E+F+G**	**4**		X		X
1º Bach Dibujo Técnico I (Diurno)		X	**C**	**4**		X
2º Bach Dibujo Técnico II (Diurno)		X		X	**A+B+C**	**4**
2º Bach Mov. Cult. y Artísticos (Diurno)		X		X	**G**	**4**

1º Bach Dibujo Técnico I (Semipresencial)		X		X	**SEMI**	**2**
2º Bach Dibujo Técnico II (Semipresencial)		X		X	**SEMI**	**3**
HORAS TOTALES	**18**		**18**		**18**	

El calendario de reuniones previsto para el departamento es de mínimo una vez cada 15 días como norma habitual y cada vez que se reúna la Comisión de Coordinación Pedagógica, para informar de los temas tratados en esta.

2. LEGISLACIÓN VIGENTE

Esta programación está basada en los decretos que se citan a continuación:

DECRETO 98/2016 de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

DECRETO 112/2018, de 17 de julio, por el que se modifica el Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. CORRECCIÓN de errores del Decreto 112/2018, de 17 de julio, por el que se modifica el Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

ORDEN de 9 de diciembre de 2022 por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

INSTRUCCIÓN N.º 4/2023, de 16 de octubre de 2023, de la Secretaría General de Educación y Formación Profesional, para la recuperación de materias no superadas en las etapas de educación secundaria obligatoria y bachillerato, como consecuencia de la aplicación del real DECRETO 205/2023, de 28 de marzo, por el que se establecen medidas relativas a la transición entre planes de estudios derivados de la ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación.

3. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.

El **artículo 14 de la LOMLOE** estipula que «la evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje».

Recordemos que las competencias clave conforman el perfil de salida del alumno, y que la ley recomienda trabajarlas a través de las competencias específicas. Cada competencia específica está constituida por sus criterios de evaluación. (Se detallarán en el siguiente apartado)

Para valorar si el alumnado ha desarrollado los desempeños que marcan estos criterios de evaluación, necesitamos una evaluación global y continua. Es necesario diseñar una secuencia de evaluación que nos permita recoger evidencias de aprendizaje para poder analizarlas e introducir cambios en el proceso de enseñanza, siempre con el objetivo de que los alumnos progresen.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Dadas las diferencias entre cada una de las competencias a conseguir haremos uso de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje. Los criterios de evaluación referidos a las competencias específicas se constituyen como herramientas para comprobar el grado de consecución de éstas. Mediante su utilización podremos obtener una evaluación cuantitativa y cualitativa del alumnado en un momento determinado.

Consideramos clave implicar al alumnado en el proceso de evaluación:

1. Compartir con el alumnado los objetivos de aprendizaje y saber cuáles son sus conocimientos previos. Así, podremos enfocar su aprendizaje. (Evaluación inicial)
2. Compartir cuáles son las competencias, saberes básicos, criterios de calificación, aquellos aspectos o pasos que han de seguir para hacer correctamente una actividad. Para ello, podemos usar instrumentos de evaluación que les ayuden a registrarlos y hacer así un seguimiento visual de

cómo van. Es recomendable diseñar estos instrumentos junto con el alumnado, probarlos para asegurarnos de que son útiles y mejorarlos si es necesario.

3. Ofrecer momentos para que el alumnado utilice los instrumentos que hemos diseñado con ellos y puedan valorar así su propio aprendizaje, tanto con respecto a los saberes como al proceso. Después, lo mejor es ofrecer oportunidades para que puedan mejorar, aplicar de nuevo los aprendizajes y afianzar estos conocimientos y competencias.

Nuestro departamento considera que la evaluación no es un fin en sí mismo, sino un medio para guiar la labor del profesorado y del alumnado y ha de ser una herramienta para motivar, orientar y facilitar el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior citamos algunos de los instrumentos de la evaluación que utilizaremos para evaluar por competencias:

- Observación directa y sistemática de lo que el alumnado hace a diario en el aula proporcionando un feedback personalizado del proceso de aprendizaje.
- Análisis de producción del alumnado (láminas de dibujo técnico, dibujos y creaciones personales individuales y grupales, proyectos interdisciplinares, resúmenes, trabajos, cuadernos de clase, diario de clase, diario de aprendizaje, resolución de ejercicios escritos y ejercicios orales, participación activa en el aula, manejo de las nuevas tecnologías en sus creaciones, etc.)
- Intercambios orales con el alumnado (entrevistas, diálogo, puestas en común, debates, tertulias dialógicas, grabaciones, presentaciones orales, juegos…)

4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A CONTEXTOS DIGITALES.

Los recursos materiales no deben condicionar el Currículo, pero tampoco debe elaborarse éste sin olvidar determinadas carencias o limitaciones. Surge la necesidad de disponer de unos recursos materiales precisos para el correcto desarrollo del currículo.

Los materiales y medios que pueden ser utilizados se describen a continuación.

Espacios disponibles:

- Dos aulas de Dibujo con mesas de dibujo y taburetes para veinticuatro alumnos y alumnas y con un pequeño espacio reservado para el Departamento y almacén del material.

Material propio del departamento:

- Pizarra digital en las dos aulas de Dibujo.

- Material de Bellas Artes: Caballetes para dibujo (no están en nuestro espacio) o pintura, tórculo, tableros contrachapado, tornos de madera, modelos geométricos, modelos de escayola, modelos metálicos de piezas, plantillas de mesa y pizarra, juegos de gubias y rodillos de estampación.

- Ordenador e impresora con escáner en las dos aulas.

- 12 Ordenadores que hemos solicitado para el uso del alumnado de plástica. Desde el equipo directivo se ha dado el visto bueno aunque todavía no se nos han entregado. Esperemos que se haga a lo largo del curso.

- Biblioteca de aula.

Materiales de uso común con el resto del centro

- Ordenadores portátiles en las aulas de grupo.

- Fotocopiadora.

- Cuarto oscuro para revelado de fotografía y material de fotografía.

- Biblioteca del Instituto (libros específicos de la materia).

Libros de texto

PRIMERO DE E.S.O.:

Sin libro de texto. Aunque para este curso se tienen en el departamento por si el alumnado los necesitase. Educación Plástica Visual y Audiovisual I, J. Ricart. Editorial Teide. ISBN 978-84-307-9034-0

TERCERO DE E.S.O.:

Sin libro de texto. Aunque para este curso se tienen en el departamento por si el alumnado los necesitase. Educación Plástica Visual y Audiovisual II, J. Ricart. Editorial Teide. ISBN 978-84-307-9035-7

CUARTO DE E.S.O.:

Sin libro de texto. Aunque para este curso se tienen en el departamento por si el alumnado los necesitase.

LAS TICS EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE E.S.O.

Dentro de los recursos didácticos que pueden emplearse en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, están los medios informáticos.

La instalación en las aulas de la pizarra digital (PDI) abre un amplio campo de visión y observación al alumno, rompiendo los límites que impone el aula física. A través de la P.D.I. se le muestra al alumnado, al instante, cualquier evento de interés que esté sucediendo o haya acontecido en el mundo. Se muestran imágenes, obras de arte, ejemplos, se resuelven dudas, etc, con la ayuda de Internet y la wifi. También aprenden a interactuar con esta herramienta.

El uso de los ordenadores por parte del alumnado en el aula tendría sus ventajas. Podemos destacar las siguientes:

Ofrecen el potencial del ordenador como medio de creación y expresión, estimulan la atención y permiten adquirir información de forma directa y fácil, reduciendo el tiempo de aprendizaje y haciéndolo más completo y eficaz.

Por otra parte, posibilitan la adaptación del proceso de enseñanza a la diversidad de alumnos y capacitan al docente para utilizar sus conocimientos y aplicarlos a actividades de aula: programaciones, fichas, controles, etc.

El uso **classroom** es una herramienta muy interesante en el desarrollo de las unidades didácticas porque el profesorado puede recomendar recursos sobre los temas tratados en clase y el alumnado repasar o ampliar sus conocimientos, bien en el aula o fuera de ella. Tenemos a disposición de nuestros alumnado una clase para cada grupo.

Por otro lado, se hará uso de los teléfonos móviles del alumnado para la realización de fotografías, vídeos… por ejemplo, en el proyecto de diseño de la campaña publicitaria del salón de actos se hará con los móviles. Si para ese momento disponemos de los ordenadores también se utilizarían.

5. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Dentro de cada ciclo, curso y grupo nos encontraremos con alumnos y alumnas con niveles de conocimientos, capacidades diversas así como con distintas necesidades.

Es imprescindible poner en marcha una serie de estrategias de enseñanza y aprendizaje para atender adecuadamente a este alumnado y cumplir con el principio de atención a la diversidad, especialmente importante en la E.S.O.

Se planificará dentro de la programación y en la tarea diaria dentro del aula y los objetivos y contenidos deberán:

- prestar atención a las diversas capacidades: cognitivas, motrices, afectivas, de relación personal y

social.

- teniendo como referente los contenidos básicos, hay que respetar los distintos ritmos de aprendizaje.

- tratar los tipos de contenidos y de saberes de forma equilibrada, no fijar sólo los contenidos de tipo conceptual, pues habrá alumnos y alumnas que desarrollen más las capacidades a través de saberes más procedimentales. Esto es especialmente relevante en una materia como la que nos ocupa, en esencia práctica.

- conectar los saberes nuevos con los previos, incluso al abordar cada tema.

Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos/as partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje. Un primer paso para ello son los ejercicios de evaluación inicial en los primeros días de clase y a partir de aquí el trabajo diario con los alumnos y las alumnas.

Las actividades se realizarán en el aula, con ello el profesorado tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de las mismas, de las dudas que le surgen al alumnado, posibles lagunas en los conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento.

Se contemplará la variedad de procedimientos y estrategias de trabajo y así el alumnado podrá desarrollar las actividades más adecuadas a sus capacidades para conseguir los objetivos. La presentación de una variada gama de actividades graduadas en dificultad y en profundidad respecto a los saberes y competencias generales y específicas, favorece la participación de la totalidad del alumnado tanto en trabajos personales como de grupo.

Acerca del método, se establecerá un equilibrio entre las explicaciones del profesorado y el trabajo de los alumnos y alumnas. Se propondrán situaciones de aprendizaje que permitan diversos niveles de ejecución, vincular las mismas a problemas cercanos a los alumnos y realizar agrupamientos flexibles de alumnos y alumnas para determinadas actividades.

Siempre que sea posible se llevará a cabo una enseñanza personalizada, todo ello encaminado a que el alumnado llegue a conseguir los objetivos mínimos y competencias programados para el curso.

En la evaluación, valorar los tipos de saberes, medir no sólo los resultados finales, sino el proceso de aprendizaje que ha seguido cada alumno dentro de sus capacidades. En este sentido, es muy valiosa toda la información que proporcionan las actividades diarias en el aula, las específicas de la evaluación y en general las que se derivan de la enseñanza aprendizaje contempladas en la programación.

En todo momento el profesorado de área estará en contacto con el Departamento de Orientación y sobre todo con el profesor de apoyo, intercambiando información, experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje

En atención a la diversidad consideramos que nuestra actividad de enseñanza, no sólo debe ser respetuosa con las diferencias individuales (exigiendo al alumnado que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren enriquecedoras. Desde el área de Expresión Plástica y Visual hemos de cooperar al establecimiento en los centros y en las aulas de un clima en el que la libre expresión y las capacidades creativas encuentren un verdadero impulso.

Para el alumnado de Diversificación que en EPVyA siempre forman parte del grupo de su nivel y en general aquellos que así lo demanden por sus posibles limitaciones en la materia, sobre todo a nivel de ejecución, siguiendo el criterio de individualización del aprendizaje, se ajustarán los contenidos de los saberes a sus posibilidades, buscando alternativas técnicas de manera que puedan realizar trabajos similares a los de los compañeros y compañeras, pero en este caso atendiendo a los mínimos exigibles.

En cuanto al alumnado con discapacidades, contamos con el asesoramiento y apoyo de los profesionales del medio, como son los logopedas y maestros de audición y lenguaje en el caso de los alumnos y alumnas con deficiencias auditivas. A principios de curso y durante el mismo son frecuentes las reuniones con ellos para obtener orientaciones acerca de las adaptaciones curriculares según el nivel de competencia de los alumnos y alumnas con este tipo de problemas.

En lo que respecta al alumnado de altas capacidades también se tendrá en cuenta la adaptación de los saberes para que consigan el máximo rendimiento en cuanto a sus capacidades.

6. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA.

Los programas de refuerzo que se llevan a cabo en este departamento son los siguientes:

A los alumnos y alumnas que se quedan repitiendo en el mismo nivel se les ofrecerá ayuda por parte del profesorado que imparte la materia. Se hará un seguimiento específico, ofreciéndoles su apoyo para evitar las circunstancias y hechos que llevaron al alumno o alumna a no aprobar la asignatura.

Los alumnos y alumnas que promocionaron con evaluación negativa podrán recuperar la

asignatura pendiente de 1º o 3º de ESO.

El seguimiento del proceso de recuperación lo hará el profesor o profesora que imparta la asignatura en el curso siguiente y transmitirá los resultados al jefe o jefa del departamento.

Se pueden plantear dos posibilidades:

- que el alumno o la alumna con la asignatura pendiente de cursos anteriores **no** se haya matriculado en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Este alumno o alumna podrá recuperar con estas opciones:

a) Completando un cuadernillo de ejercicios durante el primer trimestre y entregándolo en el plazo fijado por el Departamento (antes de finalizar el mes de febrero). Si dicho cuadernillo está completo y los ejercicios bien resueltos, el alumno o la alumna recupera la asignatura.

b) Presentándose a un único examen de toda la materia, en la fecha fijada por el Departamento, generalmente en mayo.

- que el alumno o alumna con la asignatura pendiente de cursos anteriores **si** se haya matriculado en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual en el presente curso. En este caso el profesor o profesora del curso podría considerar que el alumno o la alumna habiendo conseguido los objetivos de la asignatura propuestos al finalizar el presente curso, recupere también la asignatura suspensa del nivel inferior. Si esto no se diera, en cualquier caso el alumno o la alumna tiene las mismas opciones a) y b) que los alumnos y las alumnas que no han elegido la asignatura de Plástica en el presente curso.

A principios de noviembre el departamento convocará a todos los pendientes a una reunión donde se le explicará el procedimiento de recuperación.

7. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Las normas de evaluación en Educación Secundaria establecen que los profesores evaluarán los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo.

Esta evaluación tendrá también un carácter continuo e incluirá referencias a aspectos tales como:

* La organización del aula.

* El aprovechamiento de los recursos del centro.

* La relación entre el profesorado y el alumnado.

* La relación entre el profesorado.

* La convivencia entre el alumnado,

Al finalizar el curso lectivo se revisarán los apartados que se mencionan a continuación, quedando estas

reflexiones reflejadas en la Memoria Anual del Departamento.

- El grado de adecuación de los objetivos marcados.
- Grado de consecución competencial del alumnado así como grado de satisfacción por parte del mismo.
- El grado de adecuación de las actividades a los objetivos.
- Adecuación de la metodología.
- Temporalización.
- Adecuación de los materiales y recursos empleados
- Adecuación de los temas transversales utilizados.
- Adecuación del empleo de las Tics.
- Tipo de evaluación y su desarrollo.
- El tratamiento de la diversidad.

También es procedente que el alumnado vaya haciendo una evaluación continua de las actividades y situaciones de aprendizaje realizadas en clase. Esto se puede hacer con los diarios de metacognición, diarios de aprendizaje, cuestionarios, rúbricas, escalas de evaluación, etc y se les puede preguntar:

- ¿Qué han aprendido?
- ¿Cómo lo he aprendido?
- ¿Qué habilidades he mejorado?
- ¿Para qué me ha servido y para qué me puede valer?
- Valoración del ambiente de trabajo.
- Propuestas de cambio y mejora
- ¿Qué actividades o situaciones de aprendizaje les han gustado más?

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Los objetivos que se pretenden básicamente con estas actividades y proyectos son los de profundizar en los contenidos desde una vertiente práctica por medio de actividades colectivas, grupales, tanto en el aula como fuera de ella, incluso fuera del ámbito escolar. Además, fomentar la colaboración en trabajos interdisciplinares, organización de eventos, en que el diseño artístico tiene un papel protagonista como mensaje visual informativo, descriptivo o puramente estético.

Como viene siendo habitual, el Departamento de Artes Plásticas participará en todas aquellas actividades de carácter artístico que se organicen en el Centro o en colaboración con otros departamentos, montaje de exposiciones, convocatoria y participación en concursos, carteles, revista, decorados de teatro, etc.

Se expondrán los trabajos realizados por los alumnos dentro del aula, fuera del aula en los pasillos de los pabellones y en la biblioteca.

La relación de temas en torno a los que se desarrollarán estas actividades son variados:

Día del Centro, Semana Cultural, Constitución Española, Derecho de la Infancia, Paz y No Violencia, Día del Libro, Unión Europea, 25 de noviembre, 8 de marzo así como otros temas de especial significado para la formación de los alumnos y como complemento de la educación en valores y tratamiento de los temas transversales.

EXPOSICIONES Y TALLERES

- Participación en el **PROYECTO DE FORMACIÓN EN CONTINUIDAD EN EL MUSEO HELGA DE ALVEAR**: Se trata de una visita por trimestre, en el primer trimestre se hará una visita guiada y en los otros dos trimestres talleres. Participa el alumnado de 1º de ESO de Educación plástica, visual y audiovisual, de 3º ESO Pintura Mural, de 4º de ESO de la optativa de Educación Plástica, visual y audiovisual y de la optativa de Lenguaje cinematográfico y de Bachillerato, el alumnado de Dibujo Artístico 1 y el de Movimientos Culturales y Artísticos de 2º Bach.

OBJETIVOS DEL DEPARTAMENTO

Acercar el arte contemporáneo al alumnado mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Ayudar con esta actividad a la adquisición de las competencias específicas número 1,2,3,4 y 5.

GRUPOS Y FECHAS DE LAS VISITAS Y TALLERES:

GRUPO	FECHA	VISITA	TALLER	DOCENTE COORDINADOR
1º ESO A	23 OCT, 10.30 H.	X		LUISA CAROLINA GIL
1º ESO B	25 OCT, 10.00 H.	X		LUISA CAROLINA GIL

1º ESO C	22 OCT, 10.00 H.	X		MARÍA CARBAJAL
3º ESO PINTURA MURAL	13 NOV, 12.30 H.	X		MARÍA CARBAJAL
4º ESO B (EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	31 OCT, 10.00 H.	X		LUISA CAROLINA GIL
4º ESO D+DIV	14 NOV, 10.00 H.	X		MARÍA CARBAJAL
4º ESO BCD +DIV (TALLER LENG. CINEMAT)	21 NOV, 10.30 H.	X		JOSÉ IGNACIO LOBATO
1º BACH B+C+D+E+F+G (DIB. ART I)	15 NOV, 10.30 H.	X		MARÍA CARBAJAL
2º BACH G (MOV. ARTÍSTICOS Y CULTURALES)	22 NOV, 10.30 H.	X		JOSÉ IGNACIO LOBATO
1º ESO A	15 ENE, 10.30 H		X	LUISA CAROLINA GIL
1º ESO B	17 ENE, 10.00 H.		X	LUISA CAROLINA GIL
1º ESO C	14 ENE, 10.00 H.		X	MARÍA CARBAJAL
3º ESO PINTURA MURAL	11 DIC, 12.30 H.		X	MARÍA CARBAJAL
4º ESO B (EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	12 DIC, 10.00 H.		X	LUISA CAROLINA GIL
4º ESO D+DIV	19 DIC, 10.00 H.		X	MARÍA CARBAJAL
4º ESO B + C + D + DIV (TALLER LENG. CINEMAT)	9 ENE, 10.30 H.		X	JOSÉ IGNACIO LOBATO
1º BACH B+C+D+E+F+G (DIB. ART I)	10 ENE, 10.30 H.		X	MARÍA CARBAJAL
2º BACH G (MOV. ARTÍSTICOS Y CULTURALES)	7 FEB, 10.30 H		X	JOSÉ IGNACIO LOBATO
1º ESO A	19 MARZO, 10.30 H.		X	LUISA CAROLINA GIL
1º ESO B	21 MAR, 10.00 H.		X	LUISA CAROLINA GIL
1º ESO C	18 MAR, 10.00 H.		X	MARÍA CARBAJAL
3º ESO PINTURA MURAL	22 ENE, 12.30 H.		X	MARÍA CARBAJAL
4º ESO B (EXPRESIÓN ARTÍSTICA)	23 ENE, 10.00 H.		X	LUISA CAROLINA GIL
4º ESO D+DIV	16 ENE, 10.00 H.		X	MARÍA CARBAJAL

4º ESO BCD +DIV (TALLER LENG. CINEMAT)	6 FEB, 10.30 H.		X	JOSÉ IGNACIO LOBATO
1º BACH B+C+D+E+F+G (DIB. ART I)	31 ENE, 10.30 H.		X	MARÍA CARBAJAL
2º BACH G (MOV. ARTÍSTICOS Y CULTURALES)	14 MARZO, 10.30 H.		X	JOSÉ IGNACIO LOBATO

*** PARTICIPA TODO EL ALUMNADO QUE CURSA ESTA OPTATIVA YA QUE SE TRATA DE UNA ACTIVIDAD OBLIGATORIA**

DECORACIÓN NAVIDEÑA.

Los alumnos de 1º y 3º de la ESO decoran diferentes estancias del centro con motivos navideños hechos en la asignatura de Educación Plástica, visual y audsiovisual. Utilizan cartulinas y otros materiales. Toda esa decoración está guardada en el departamento de plástica para reutilizarla el próximo curso y añadir otros elementos.

EXPOSICIÓN OBRAS DE HALLOWEEN

Exposición de obras del alumnado sobre temática de terror para Halloween y talleres organizados por nuestro departamento en los dos recreos de ese día, trabajando en colaboración con la biblioteca.

MAQUILLAJE CARNAVAL

Taller de maquillaje de terror y prótesis para el alumnado de 3º ESO de la optativa de Lenguaje cinematográfico.

SEMANA DE LA MUJER Y LA NIÑA EN LA CIENCIA-11F

El departamento de plástica colabora con los departamentos de matemáticas y física y química en la semana de la ciencia. Exposición en la biblioteca.

8 de MARZO. DÍA DE LA MUJER.

Todos los alumnos de plástica de la ESO realizarán varios paneles con cuadros significativos en los que aparecían imágenes de mujeres relevantes, con la técnica del collage y lo montarán en el patio del pabellón C

EXPOSICIONES A LO LARGO DEL CURSO DE LOS TRABAJOS DE 1º Y 3º DE ESO.
A lo largo del curso se realizan diferentes exposiciones de los trabajos de los alumnos de plástica. Lugar: pasillo del pabellón C.

TALLERES PARA EL DÍA DEL CENTRO DESDE EL DEPARTAMENTO DE ARTES

PLÁSTICAS.

1. TALLER DE HAMA BEADS
2. TALLER PARA REALIZAR FLORES CON GOMINOLAS. CANDY WORKSHOP.
3. TALLER DE DIBUJO MANGA.
4. TALLER DE HABILIDADES BLANDAS Y TRABAJO EN EQUIPO, En coordinación con el Aula de Emprendimiento-Departamento de FOL
5. TALLER DE ENCUADERNACIÓN. (Plegados de papel)

COLABORACIÓN EN OBRAS DE TEATRO DE TALLER DE TEATRO

Desde la asignatura de plástica se colabora con la realización del cartel, folleto, diseño de camisetas y vídeo promocional de la obra en la que participan los alumnos y alumnas de 4º de ESO en la asignatura de Artes Escénicas.

PARTICIPACIÓN EN LOS PROYECTOS DE LA NOCHE DEL BROCENARTE.

Escenografía, vestuario, luces, ambientación de la Noche del Brocenarte por parte del alumnado y del profesorado de este departamento.

PARTICIPACIÓN EN EL INTERNATIONAL YOUTH FILM FESTIVAL, Plasencia, Cáceres.

PARTICIPACIÓN EN EL FESTIVAL FOCO en Fuenteobejuna**,** Córdoba.

PARTICIPACIÓN EN CÁCERES ABIERTO, un programa bianual de arte y cultura contemporánea que integra intervenciones en el espacio público, exposiciones, debates y talleres.

VISITA A LA FERIA DE ARTE ARCO MADRID Y/O ART MADRID con el alumnado de Dibujo Artístico de 1º de Bachillerato y el de Movimientos Culturales y Artísticos de 2º de Bachillerato, que este año se va celebrar la semana del 5 al 9 de marzo. Será una salida de un día, el viernes 7 de marzo.

Además de estos proyectos tenemos previsto todavía sin fechas concretas:

-Visita a museos, salas de exposiciones o representaciones teatrales donde los alumnos puedan apreciar distintas facetas artísticas. Alumnos de ESO visitarán el Museo de las Pedrillas.

- Salidas con los alumnos por los alrededores del Instituto para realizar actividades artísticas fuera del aula (en cualquier momento del curso)

- Utilización de la biblioteca y otros espacios del Centro, como complemento a las clases

habituales.

- Por último, colaborar en actividades desarrolladas por otros departamentos, como el de Lengua, Música, Religión, Matemáticas, Biología, Educación física, etc.

Este tipo de actividades están sujetas a un criterio de colaboración y disponibilidad, flexible en las fechas y la duración de las mismas.

Se informará a los alumnos de la convocatoria de Concursos de Dibujo, Pintura, Carteles, etc., que ofrezcan distintos organismos y asociaciones, además de los que se convoquen dentro del I.E.S.

9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Se establecerán mecanismos para proceder a esta evaluación mediante: 11 1. A través de las reuniones de Departamento, revisión de programaciones y análisis de resultados de las evaluaciones en fichas mensuales y trimestrales. 2. Mediante la formación continua del profesorado y su repercusión en el aula. 3. Mediante la realización de encuestas anónimas a los alumnos para que evalúen la acción docente.

10. CRITERIOS PARA LA ATRIBUCIÓN DE MENCIONES HONORÍFICAS

El número de menciones honoríficas por materia en un curso no podrá superar en ningún caso el 10 por 100 del número de alumnos matriculados en esa materia en el curso.

Requisitos generales:

- Se podrá conceder al alumnado que haya obtenido una nota superior a 9, en la calificación final ordinaria, y redondeada a 10.

- Implicación en proyectos propuestos, desarrollo de su trabajo diario en el aula, y participación en actividades lectivas y en complementarias. También se tendrá en cuenta el grado de desarrollo adquirido en Competencias Clave.

Los criterios que se tendrán en cuenta para la obtención de la Mención Honorífica, cuando exista un mayor número de alumnado que cumpla con los requisitos generales o **en el caso de que se produzca empate**, son:

1) Nota más alta de la materia, en la evaluación final ordinaria, ordenada con dos decimales.

2) Nota más alta de la 3ª Evaluación, ordenada con dos decimales.

3) Nota más alta de la 2ª Evaluación ordenada con dos decimales.

4) Nota más alta de la 1ª Evaluación ordenada con dos decimales.

5) Mayor grado de desarrollo de las Competencias Clave.

6) Mayor participación o aportación en proyectos, en actividades lectivas y en complementarias.

11. NORMAS EN EL AULA

Las normas que el alumno/a debe respetar están recogidas en el documento de Normas de Convivencia del centro, en lo que se refiere a todo el centro en su conjunto.
Por otro lado están las **Normas del Aula de Plástica** y del trabajo diario en cualquier asignatura del departamento de DIBUJO, entre las que se citan las siguientes:
El alumno/a tiene como deber:

- Asistir a clase de plástica con puntualidad y buena disposición para el trabajo.
- No faltar a clase si no es por causa justificada.
- Traer el material de dibujo siempre.
- Trabajar con regularidad y motivación, tanto individual como colectivamente con el resto de compañeros cuando así lo indique el profesor/a.
- No hablar continuamente, con idea de poder mantener un nivel de concentración óptimo.
- No levantarse de su asiento sin permiso del profesor/a.
- No molestar a los compañeros/as mientras trabajan o atienden en clase.

• Atender en todo momento las explicaciones del profesor/a de forma respetuosa y mostrando interés. No interrumpirle cuando está explicando.
• Levantar la mano cuando se quiera preguntar o interpelar al profesor/a.
• Respetar las instalaciones y el material disponible en el aula de Plástica, así como, cuidar el material y los recursos propios y del resto de compañeros.
• Mantener una actitud de respeto hacia todos los compañeros/as, favoreciendo la convivencia y la igualdad dentro del aula.
• Mantener una actitud de respeto en relación a los trabajos y láminas que los compañero/as
vayan realizando, manteniendo una actitud colaborativa y participativa cuando sea necesario.
• Cuidar el material de dibujo técnico.

12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Según Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. [2022/6659].
La definición de situaciones de aprendizaje es: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.
Toda situación de aprendizaje debe definir muy claramente cuál será su finalidad y su contribución al desarrollo competencial del estudiante. Partiendo de este principio básico, ofrecemos una serie de consideraciones que pueden utilizarse para su diseño:

1. Justificación: debe definirse, claramente, cuál será su finalidad y su contribución al desarrollo competencial del estudiante.

2. Contextualización: deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad, planteando problemas presentes en la vida diaria del estudiante o en el entorno sociocultural y geográfico en el que se encuentre.

3. Fundamentación curricular: deben concretarse las competencias específicas que se pretenden desarrollar, así como los criterios de evaluación necesarios para ello y los saberes básicos que se integren.

4. Metodología: ha de hacerse referencia a la metodología que va a utilizarse en el desarrollo de las actividades propuestas, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de instrumentos y modalidades de trabajo variados, promoviendo intencionalmente, dentro o fuera del aula, actividades de observación, cuestionando la realidad e integrando el conocimiento.

5. Recursos: deben incluirse recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

6. Tareas y actividades:

- Flexibles y accesibles.
- Adaptadas a las situaciones y problemas presentes en la vida diaria del estudiante o en el entorno sociocultural y geográfico en el que se encuentre, mediante la utilización de materiales y recursos diversificados.
- Deben desarrollar el aprendizaje cooperativo, estar orientadas a la integración y el intercambio de conocimientos así como al desarrollo de la propia conciencia de uno mismo y de los demás.
- Deben posibilitar la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.
- Claras, precisas, adaptables a diferentes tipos de agrupamiento y modalidades de trabajo, que permitan asegurar la equidad.

- Deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.
- Pueden estar enfocadas a desarrollar proyectos escolares o extraescolares.
- Deben desarrollarse en diferentes ámbitos: personal, familiar, educativo o social.
- Han de promover la capacidad de elección, el uso crítico de diversas fuentes de información y el empleo de herramientas digitales variadas.
- Pueden contemplar nuevos espacios y horarios en el centro educativo, para que los estudiantes intervengan de manera libre y responsable.
- Deben ser complejas, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes.

- Pueden integrar aprendizajes de diferentes áreas o materias.

7. Evaluación: el diseño de cualquier situación de aprendizaje debe poner en práctica los saberes básicos adquiridos y permitir conocer el grado de desarrollo de las competencias, alcanzado por el alumnado, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Este proceso será evaluado por medio de los criterios de evaluación.

Las siguientes tablas permiten definir y trabajar cualquier situación de aprendizaje.

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título			
Etapa		Ciclo/Curso	
Área/materia/ámbito			
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito			
Descripción y finalidad de los aprendizajes			
Temporalización			

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Descriptores operativos de las competencias clave/competencias clave		
Objetivos de etapa		
Área/materia/ámbito	Competencias específicas	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos

3. METODOLOGÍA	
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	O Aprendizaje basado en el pensamiento. O Aprendizaje basado en problemas. O Aprendizaje basado en proyectos. O Aprendizaje Cooperativo. O Aprendizaje-servicio. O Clase invertida. (Flipped Classroom) O Gamificación. O Pensamiento de diseño. O Técnicas y dinámicas de grupo. O Otros: _____

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL

• Actividad 1. • Actividad 2. • Actividad 3.	**Productos evaluables:** (1) Actividad 2 (2) Actividad 4 (Criterios de evaluación: 5.1, 9.1,…)
• Actividad 4.	**Herramientas e instrumentos de evaluación:**

5. EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (Práctica docente)

Evaluación del diseño

- Adecuación de la secuencia de actividades para el desarrollo de la competencia específica.
- Idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados.
- Pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado.
- Coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Evaluación de la implementación.

- Grado de cumplimiento de la temporalización.
- Ambiente de cooperación, diálogo y aprendizaje generado en el aula.
- Aplicación de los criterios e instrumentos de evaluación.
- Eficacia de las medidas de individualización de la enseñanza.

Propuesta de mejora.

- En el diseño de la situación de aprendizaje.
- En el desarrollo de la situación de aprendizaje.

1º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

CURSO 2023/24

PROGRAMACIÓN LOMLOE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Los objetivos didácticos hacen referencia a los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias clave que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes de la materia de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas

clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

Dando continuidad a esas habilidades, el alumnado de ESO al final de la etapa debe ser capaz de realizar ilustraciones con distintas técnicas, diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas del uso de la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición. Del mismo modo, conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico, y será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos o aplicaciones digitales, representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación y utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En la materia de Educación plástica, visual y audiovisual trabajaremos con las ocho competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

El objetivo es que el alumnado conozca 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.

Nuestra propuesta es abordar parte de esos conocimientos trabajando con parte del patrimonio que existe en la comunidad de Extremadura como por ejemplo el Museo Helga de Alvear, el Museo Vostell o las cuevas de Maltravieso.

Competencia específica nº 2 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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 visual y artística con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones así como fundamentar y expresar su opinión.

La realización de obras propias contribuirá al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado podrá superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Vivir y experimentar el proceso hará que el alumnado sea más respetuoso y empático con el resto de producciones artísticas, tanto de sus compañeros o de sus compañeras como las de fuera del aula.

Plantearemos trabajos en grupo, presentaciones en público, debates, análisis de sus creaciones y de las de otros, así como tertulias dialógicas y concursos para que el diálogo y la reflexión contribuyan a la consecución de esta competencia.

Competencia específica nº 3 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.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 y autoras.

El objetivo es que alcancen esa competencia mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

El alumnado será capaz de analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones audiovisuales estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipografías, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

Competencia específica nº 4 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

Es fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede
identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.
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. Estos aprendizajes ayudarán a la integración de los objetivos de desarrollo sostenible.

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.

Competencia específica nº 5 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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.

Competencia específica nº 6 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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

El alumnado será capaz de realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

Competencia específica nº 7 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

El alumnado será capaz de crear, a manipular dibujos y fotografías y de 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.

Competencia específica nº 8 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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. 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.

C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

A. Patrimonio artístico y cultural.	**1º ESO**	**Distribución a lo largo del curso.**
A.1. Historia del arte	A.1.1.Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. Análisis de obras de arte del museo local Helga de Alvear. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2. CE.EPVA.3.** **CE.EPVA.4. CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal con otros contenidos y con el proyecto de continuidad del museo Helga de Alvear.
	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. (Proyecto de continuidad con el museo local Helga de Alvear). **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.3.CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal con otros contenidos y con el proyecto de continuidad del museo Helga de Alvear.
Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.	**1º ESO**	
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.6. (para todos los contenidos que aparecen en este apartado)**	PRIMER TRIMESTRE

	Trazado de paralelas y perpendiculares con la escuadra y el cartabón. Operaciones con segmentos: suma, resta, mediatriz, división en partes iguales y multiplicación. Ángulos. Tipos de ángulos. Operaciones con ángulos: suma, resta, bisectriz. Circunferencia, elementos y posiciones relativas. Triángulos. Clasificación según sus lados y según sus ángulos. Construcciones básicas. Cuadriláteros. Clasificación. Construcciones básicas. Formas poligonales. Ejercicios básicos de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Triángulo, cuadrado, pentágono y hexágono. Polígonos estrellados. C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.**CE.EPVA.5. CE.EPVA.6.**	
C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones. **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.4. CE.EPVA.5. CE.EPVA.6.CE.EPVA.8.** C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.CE.EPVA.8.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal como aplicación de otros contenidos.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.5.** C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.**CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal como aplicación de otros contenidos.
Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	**1º ESO**	**Distribución a lo largo del curso.**
B.1. Percepción y	B.1.1. El lenguaje visual como forma de	SEGUNDO

comunicación visual.	comunicación.Introducción al tema.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.4.** B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.8.**	TRIMESTRE
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano (posibilidades y recursos expresivos de cada uno de ellos para crear formas bi y tridimensionales. Forma, color (color luz y pigmento, colores primarios y secundarios, gamas de colores, círculo cromático y colores complementarios), escalas de grises, gradaciones y texturas (naturales y artificiales, visuales y táctiles). **CE.EPVA.5.CE.EPVA.8.** Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5. CE.EPVA.8.** B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.**CE.EPVA.5.**	SEGUNDO TRIMESTRE
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. **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3. CE.EPVA.5.**	SEGUNDO TRIMESTRE
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	**1º ESO**	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.4.**	TERCER TRIMESTRE
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.**CE.EPVA.5.**	TERCER TRIMESTRE

	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5.**	
D.3. Fotografía, cómic.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.**CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.4.CE.EPVA.7.** D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.**CE.EPVA.8.** D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5. CE.EPVA.7.CE.EPVA.8.** D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5. CE.EPVA.7.** D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.4.CE.EPVA.7.** D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.7.** D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3. CE.EPVA.7.** D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.7.**	TERCER TRIMESTRE

D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Para comenzar, se presenta el análisis de las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se organiza en dos ejes estructurales sobre los que se establecen estas conexiones. Estos dos ejes equivalen a dos capacidades, que son crear y comprender obra artística y mensajes visuales. La comprensión se

compone de una primera fase de percepción y una segunda fase de análisis, el cual requiere de un aprendizaje para ser riguroso. Muchos confunden percibir con comprender. Todospercibimos, pero no todos comprendemos lo que vemos.
Del análisis de la obra artística se ocupan especialmente las competencias específicas 1, 2 y 3, que aportan conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de las otras competencias. Las competencias específicas 4 y 6 aúnan análisis y creación y las competencias específicas 5, 7 y 8 se centran en la práctica.

Del mismo modo, se pueden establecer otras relaciones entre competencias específicas de la materia. Así, por ejemplo, el alumnado al crear obra artística analizará las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos (competencia específica 4), mostrand interés por utilizar distintos programas informáticos (competencia específica 7), desarrollando y compartiendo proyectos, de forma individual o colectiva con una finalidad preestablecida (competencia específica 8).
Por otra parte, el hecho de reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano (competencia específica 1) le llevará a poder expresar opiniones sobre su propia obra o la ajena (competencia específica 2), exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad (competencia específica 5).

Asimismo, analizando manifestaciones culturales y artísticas y descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas (competencia específica 4), se desarrolla la competencia para interpretar las intenciones, declaradas o no, de los autores (competencia específica 3), entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia personal de los individuos y de los grupos sociales en los que están integrados y que, por ello, deben ser protegidas y conservadas (competencia específica 1).

Y, finalmente, la utilización de forma creativa de programas informáticos de dibujo (competencia específica 7) facilitará la recreación de formas geométricas presentes en la naturaleza (competencia específica 6).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa se exponen a continuación las más significativas.

En primer lugar, **la competencia específica 1 de Educación Plástica Visual y Audiovisual** permite entender los distintos periodos históricos y reconocer la importancia que las

manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, por lo que muestra un paralelismo con las competencias 1 y 2 de Geografía e Historia, centradas en la búsqueda y organización crítica de información para adquirir conocimientos, y en desarrollar un pensamiento crítico para construir la propia identidad y enriquecer el acervo común. Al mismo tiempo está relacionada con la competencia específica 3 de Formación y Orientación Personal y Profesional, que se orienta al respeto a lo diferente mediante el conocimiento del ser humano, sus sociedades y culturas.

En lo que respecta a la **competencia específica 2**, orientada a capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística para que disfrute de la argumentación y el intercambio de opiniones en el aula, se aprecian grandes similitudes con la competencia específica 3 de Lengua Castellana y Literatura, la cual fomenta la producción de textos con coherencia, fluidez y en el registro adecuado posibilitando interacciones orales para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales
La competencia específica 3 posibilita al alumno el análisis de mensajes visuales, tanto fijos como secuenciados, así como la interpretación de las intenciones de los autores. Aquí se encuentra una conexión con las competencias 5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura, las cuales permiten producir textos escritos coherentes que den respuesta de manera eficaz y creativa a cualquier demanda comunicativa, así como textos orales fluidos que les permitan participar en interacciones orales de manera activa e informada. También se establece una relación con la competencia 9 de Geografía e Historia, por estar centrada esta en la valoración de las aportaciones de nuestro país a la construcción de la cultura mundial y de un mundo más solidario, sostenible y justo.

La cuarta competencia específica, explorar y aplicar las técnicas y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, apreciando las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas, facilitará también la consecución de la competencia específica 3 de Economía y Emprendimiento, la cual está orientada a favorecer la progresión con visión creativa y emprendedora mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

La competencia específica 5 se dirige a la realización de obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, y en las que se combinen racionalidad, sentido crítico y sensibilidad, para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos. Por todo ello se aprecia una relación directa con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos en la medida en que esta contribuye a construir una adecuada autoestima y valoración del entorno, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás

y a la naturaleza. Y simultáneamente se establece una conexión con la competencia específica 2 de Geografía e Historia por cuanto esta se ocupa de indagar y elaborar productos sobre problemas relevantes en la actualidad, desarrollando un pensamiento respetuoso con las diferencias y contribuyendo a la construcción una identidad propia y al enriquecimiento del patrimonio común.

En lo que respecta a la **competencia específica 6**, ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas con una actitud de disfrute, ciertamente se establece conexión con las competencias específica 6 y 7 de Matemáticas que implican el reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones y contextos diversos, así como su aplicación en situaciones reales y en otras materias. Y, por otro lado, también se relaciona con la competencia específica 2 de Biología y Geología, centrada en identificar y seleccionar información para organizarla y dar respuesta a cuestiones relacionadas con la biología y la geología.

En séptimo lugar, utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas disfrutando de la experimentación y de los resultados, **competencia específica 7**, tiene una relación estrecha con la competencia específica 2 de Tecnología y Digitalización, que busca soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas y aplicando conocimientos interdisciplinares, en trabajos cooperativos.

Por último, **la competencia específica 8** facilitará a nuestro alumnado desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial, de modo que pueda valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. Indudablemente se percibe aquí una relación con la competencia específica 2 de Economía y Emprendimiento, focalizada en el trabajo colaborativo y la constitución de grupos de trabajo que fomenten habilidades sociales, de comunicación e innovación para aplicar todo ello a distintos contextos y desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras. Y también se puede conectar con la competencia específica 10 de Lengua Castellana y Literatura por cuanto fomenta el diálogo y la convivencia democrática aplicándolos a la resolución de conflictos, haciendo siempre un uso eficaz, ético y respetuoso del lenguaje.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el **descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales**, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el

descriptor 1 de la competencia ciudadana por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.
La competencia específica 2 se relaciona con el **descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales** al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el **descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística**, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de **la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3** que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el **descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.** Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el **descriptor 1 de la competencia digital.** Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.
La competencia específica 4 se relaciona con el **descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales** que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el **descriptor 3 de la competencia emprendedora**, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la **competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3,** que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del **descriptor 2** por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el **descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística,** al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el **descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería,** puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la competencia digital y su descriptor 2 por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor 5, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, **la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3**, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

Este apartado está incluido también en la tabla anterior siguiendo la codificación que se explica al principio del mismo. **CE.EPVA.1.CE.EPVA.2….**

E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

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

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 5.3. 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.

Sentar las bases para que al finalizar 3º de ESO sean capaces de adquirir los criterios 6.1, 6.2 y 6.3. esto es:
Trazar paralelas y perpendiculares con la escuadra y el cartabón.
Trazar la mediatriz de un segmento y la bisectriz de un ángulo.
Realizar operaciones con segmentos y ángulos. (suma, resta, multiplicación y división)
Trazar circunferencias con el compás y dibujar sus elementos)
Clasificar triángulos según sus lados y ángulos y construcciones sencillas de los mismos. (dados los lados)
Clasificar los cuadriláteros y realizar construcciones sencillas. (dados los lados)
Inscribir polígonos regulares en circunferencias.

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

Competencia específica 7.
Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

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

Competencia específica 8.

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

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

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

CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN. (Resumen de lo anterior para que el alumnado tenga claro qué es lo mas importante que ha de aprender y que se le va a evaluar relacionado con la adquisición de competencias y saberes básicos).

1.Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales y audiovisuales básicos.
2. Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas…) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
3. Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas, figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición.
4. Experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza y variaciones de presión.
5. Ser capaz de reproducir texturas táctiles y visuales.
6. Utilizar diferentes recursos para crear sensaciones espaciales, claroscuro, superposición, variaciones de intensidad del color, cambios de tamaño y posición.
7. Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabaja con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
8. Identificar los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Utiliza las nuevas tecnologías en el proceso de creación.
9. Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón,

regla).

10. Ser capaz de trazar mediatrices, bisectrices, operar con segmentos y ángulos.

11. Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).

12. Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente triángulos y cuadriláteros.

13. Utilizar con propiedad las técnicas gráfico plásticas básicas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

14. 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.

15. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades

15.. Resolver las láminas propuestas por el profesorado en cada una de las evaluaciones y entregar las mismas dentro de los plazos establecidos.

16. Cumplir las normas de convivencia del Centro adoptando una actitud tolerante, solidaria y respetuosa con todos los miembros de la comunidad educativa.

F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de Evaluación mencionados anteriormente, asignando a cada apartado un porcentaje sobre la calificación final del modo siguiente:

*** Puesto que en la ESO, tal y como dicta la legislación vigente, ha de asignarse el mismo peso a cada competencia, el departamento cumplirá con esta normativa a la hora de evaluar. Cada una de las ocho competencias tendrá un valor de 12,5% del total de la nota.**

En cada evaluación se hará la nota media de las competencias trabajadas.

Se llevará un registro de las competencias que se están trabajando y en qué actividades y UD lo estamos haciendo para ir trabajando todas de igual manera.

Tendrán un carácter prioritario los criterios de evaluación de carácter general, basados en la observación y el seguimiento continuado de la actividad en el aula. Se valorará la adquisición de saberes reflejados en los trabajos llevados a cabo por el alumnado, así como el empleo de las técnicas y procedimientos estudiados a lo largo del curso. El respeto e interés manifestado en clase también serán tenidos muy en cuenta.

A continuación se muestra un ejemplo de rúbrica para la evaluación: (se puede ver en el apartado en el que se muestran la conexión entre saberes y competencias y como se corresponden cada una de ellas).

CRITERIOS	INDICADORES DE LOGRO

	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
1.Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales y audiovisuales básicos.	Solamente conoce un lenguaje visual y audiovisual y no es capaz de planificar un proceso creativo ni expresarse con el resto de lenguajes.	Conoce alguno de los lenguajes visuales e intenta expresarse a través de ellos pero le falta planificación, orden, originalidad, limpieza.	Conoce y se expresa a través de algunos de los lenguajes visuales y audiovisuales con cierta creatividad, necesita ayuda en el proceso, en la mayoría de los casos y necesita mas orden y limpieza en las creaciones.	Conoce y se expresa a través de casi todos los lenguajes visuales y audiovisuales con creatividad, bastante autonomía, siguiendo en la mayoría de los casos un proceso de planificación y orden en su proceso.	Conoce y se expresa a través de todos los lenguajes visuales y audiovisuales con creatividad, originalidad, autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso.
2. Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas, colores…) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.	Solamente conoce uno de los elementos y no es capaz de planificar un proceso creativo ni expresarse con el resto de elementos visuales.	Los trazados son inseguros, no hay variedad de elementos pero hay un intento de planificación y orden el la creación. La presentación se podría mejorar. Bastante.	Las composiciones incluyen algunos de los elementos citados pero no hay madurez en el trazo y no se dominan todos los elementos. La presentación se podría mejorar.	Conoce y se expresa a través de casi todos elementos visuales (puntos, líneas, planos, texturas, con creatividad, originalidad, bastante autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso. La presentación es bastante buena.	Conoce y se expresa a través de todos elementos visuales (puntos, líneas, planos, texturas, con creatividad, originalidad, autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso. Se observa muy buena presentación.
3. Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas, figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones	No identifica los lementos de configuración básicos de las formas, figura/fondo, figurativo/abstr	Solo reconoce uno de los elementos.	Reconoce alguno de los elementos.	Reconoce casi todos los elementos.	Reconoce todos los elementos.

de composición.	acto, estructura y direcciones de composición.				
4. Experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza y variaciones de presión.	No es capaz de conseguir una mínima gradación tonal. El dibujo aparece con la misma intensidad.	Intenta experimentar con las posibilidades tonales pero los resultados se quedan en una primera fase de aprendizaje.	Consigue experimentar con las posibilidades tonales logrando alguna variación en el dibujo.	Consigue con la línea y el punto diferentes posibilidades tonales con bastante limpieza y claridad.	Consigue con la línea y el punto diferentes posibilidades tonales con mucha limpieza y claridad variando la presión y grados de dureza.
5. Ser capaz de reproducir texturas táctiles y visuales.	Distingue texturas pero no es capaz de reproducirlas.	Distingue y es capaz de reproducir texturas pero el resultado se queda en una primera fase del dibujo.	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales aunque las proporciones, los colores y la presentación se pueden mejorar.	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales y las proporciones, los colores y la presentación son bastante buenas.	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales y las proporciones, los colores y la presentación son muy buenas. Utiliza gradaciones, cambios de tamaño y presión en los trazados.
6. Utilizar diferentes recursos para crear sensaciones espaciales, claroscuro, superposición, variaciones de intensidad del color, cambios de tamaño y posición.	En sus creaciones no es capaz de utilizar esos recursos para crear sensaciones espaciales. Lo hace todo plano, desordenado, sin madurez.	En sus creaciones es capaz de utilizar dos de esos recursos para crear sensaciones espaciales.	En sus creaciones es capaz de utilizar tres de esos recursos para crear sensaciones espaciales	En sus creaciones es capaz de utilizar cuatro de esos recursos para crear sensaciones espaciales	En sus creaciones es capaz de utilizar todos los recursos para crear sensaciones espaciales
7. Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabaja con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.	No distingue colores primarios de secundarios. No es capaz de realizar mezclas de colores.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en

			sus composiciones.	sus composiciones. Es capaz de realizar composiciones que contengan una misma gama. Planifica el proceso y el resultado es bastante bueno.	sus composiciones. Es capaz de realizar composiciones que contengan una misma gama y contrastes cromáticos. Planifica el proceso y el resultado es muy bueno.
8. Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla).	Distingue la escuadra del cartabón pero no sabe manejarlos. No es capaz de medir.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas con poca precisión.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas y perpendiculares con bastante precisión.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas y perpendiculares con mucha precisión y limpieza.
9. Ser capaz de trazar mediatrices, bisectrices, operar con segmentos y ángulos.	Es incapaz de trazar estos trazados de manera autónoma.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos y de aplicar el teorema de Tales.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos y de aplicar el teorema de Tales. Opera con segmentos
10. Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).	No es capaz de realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).	Es capaz de trazar paralelas pero con poca precisión. Es capaz de trazar circunferencias.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares pero con poca precisión. Es capaz de trazar circunferencias.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares con bastante precisión. Es capaz de trazar circunferencias con un trazo seguro y limpio.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares con mucha precisión. Es capaz de trazar circunferencias con un trazo muy seguro y limpio.
11.Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente triángulos y cuadriláteros.	Solo es capaz de reconocer y diferenciar triángulos y	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros.

	cuadriláteros.		Construye gráficamente triángulos.	Construye gráficamente casi todos los triángulos y cuadriláteros de manera bastante limpia.	Construye gráficamente todos los triángulos y cuadriláteros de manera muy limpia.
12.. Identificar los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Utilizar las nuevas tecnologías en el proceso de creación. Fotografías y vídeos con el móvil.	No es capaz de identificar los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. No utiliza las nuevas tecnologías en el proceso de creación.	Identifica algún elemento que interviene en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil pero hay poca planificación en el proceso.	Identifica algún elemento que interviene en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay algo de planificación en el proceso.	Identifica bastantes elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay bastante planificación en el proceso.	Identifica todos los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay mucha planificación en el proceso.
Aprender a disfrutar del arte como expresión social y cultural, respetando y analizando los sentimientos propios y culturales y comprendiendo el patrimonio cultural.	No es sensible a las expresiones del arte propias ni ajenas. No respeta las producciones de los demás.	Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta pero no es capaz de realizar análisis de ellas.	Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta y es capaz de analizarlas.	Disfruta del arte como expresión social y cultural, Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta y es capaz de analizarlas.	Disfruta del arte como expresión social y cultural, respetando y analizando los sentimientos propios y culturales y comprendiendo el patrimonio cultural.
13. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades	No trae el material.	Trae el material bastantes veces y hay poco orden en el espacio de trabajo.	Suele traer el material y hay algo de orden en su espacio de trabajo.	Trae el material casi siempre y su espacio de trabajo está bastante limpio y ordenado.	Trae el material siempre y su espacio de trabajo está muy limpio y ordenado.
14. Resolver las actividades propuestas por el profesorado en cada una de las evaluaciones y entregar las mismas dentro de los plazos establecidos.	Resuelve menos de la mitad de las actividades propuestas en clase.	Resuelve la mitad de las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve mas de la mitad de las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve casi todas las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve todas las actividades propuestas en clase y siempre dentro de plazo.
15. Cumplir las normas de convivencia del	No cumple las normas de	Cumple casi todas las	Cumple casi todas las	Cumple todas las normas de	Cumple todas las normas de

Centro adoptando una actitud tolerante, solidaria y respetuosa con todos los miembros de la comunidad educativa.	convivencia. Falta de respeto a compañeros y comunidad educativa. Se le llama la atención constantemente.	normas de convivencia pero su actitud no es respetuosa. Se le llama la atención bastante.	normas de convivencia y su actitud es respetuosa. Se le llama la atención a veces.	convivencia y su actitud es respetuosa. Se le llama la atención alguna vez.	convivencia y su actitud es muy respetuosa.

G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Proponemos el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula proponemos distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados.

Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje favoreceremos la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la

Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos y que veremos de forma transversal en la visita al Museo Helga de Alvear analizando obras del arte Povera, por ejemplo.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. Se respetará la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y lo haremos con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo evaluaremos el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, valoraremos la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto nos permitirá que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación nos servirá para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Para cada situación de aprendizaje desplegaremos el desarrollo de distintas actividades que irán siempre destinadas al logro de las competencias y los objetivos de la materia. Por ejemplo: láminas de dibujo técnico, creaciones personales con diferentes materiales y técnicas, diarios de metacognición y de aprendizaje, gamificación por equipos -por ejemplo: grupos de aprendizaje-, fipped classroom- clase invertida-, producciones audiovisuales individuales y en equipo, classroom como una herramienta de comunicación entre el profesorado y el alumnado para sirvan como evidencias de lo trabajado por parte de ambos, visitas a museos, preguntas en clase, presentaciones, bits de información, lluvia de ideas, manejo de apps como Genially o Canva, stop motion, edición de foto y vídeo con el móvil, etc. Todo esto son solo ejemplos y sugerencias para que el profesorado del departamento tenga un amplio abanico de de posibilidades.

Ejemplo de situación de aprendizaje: Diseño de un salón de actos para el IES El Brocense abierto al alumnado del centro y a toda la ciudad (3º ESO). Campaña publicitaria del proyecto para promocionarlo en el instituto, en la ciudad de Cáceres y para el turismo (1º ESO). Proyecto para 1º y 3º y 4º.

Introducción y contextualización:

Se propone que el alumnado realice el diseño del interior del salón de actos y una campaña publicitaria que lo promocione en la ciudad y en la comunidad educativa del IES El Brocense.

- Nivel: 1º y 3º de ESO
- Agrupación: Por grupos de 4.
- Formato: Láminas A3 para el diseño del interior y exterior del edificio lo hará 3º ESO, maqueta en 3D para 1º de ESO, 4º de ESO diseño de la fachada exterior en perspectiva cónica en formato de lámina A3. Para la campaña publicitaria: spot publicitario de 1 minuto (3º ESO) junto con cartelería (1º ESO) en formato A3.
- Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 8 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades del alumnado.
- Materiales y técnica: A elegir por los autores y las autoras. Recomendación: lápices de madera y rotuladores para los dibujos, cartones y material de reciclaje para las maquetas.

Objetivos didácticos:

- Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales del diseño y ser capaz de realizar un análisis formal.
- Identificar la arquitectura significativa de su ciudad (o localidad objeto de estudio).
- Utilizar el lenguaje visual para transmitir un mensaje.
- Aplicar las reglas de composición para que el diseño de su cartel sea coherente con la idea que quieren transmitir.
- Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final.
- Distinguir entre realidad y representación.

Elementos curriculares involucrados:

Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Se desarrollan las 8 competencias específicas de la materia: CE.EPVA.1, CE.EPVA.2, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4, CE.EPVA.5, CE.EPVA.6, CE.EPVA.7, CE.EPVA.8,

En cuanto a los bloques de saberes implicados, son los siguientes:

A. Patrimonio artístico y cultural

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

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Conexiones con otras materias:

La conexión se da principalmente con la materia de Geografía e Historia en tanto en cuanto hace referencia al Patrimonio Cultural y Artístico.

La conexión con la materia de Lengua Castellana y Literatura también es evidente ya que deberán hacer uso de sus enseñanzas a la hora de justificar y exponer sus ideas, el proceso y el resultado final de su trabajo en la exposición pública.

El alumnado deberá recurrir a las enseñanzas de Atención educativa de cara a la realización de los análisis, tanto de obras realizadas por profesionales del diseño como de las producciones de sus compañeros o de sus compañeras. Deben ser capaces de manifestar sus ideas de forma respetuosa y constructiva.

Descripción de la situación de aprendizaje:

El objetivo final de la actividad es la realización de la producción gráfica, en 3D y audiovisual. Para ello se establecerá la siguiente temporalización con la distribución de tareas del siguiente modo (es importante recalcar que esta es la previsión inicial pero lo adaptaremos a la realidad y especificidades de los grupos y sus circunstancias):

SESIÓN 1:

Actividades de activación y motivación: Antes de presentar la actividad se les mostrarán campañas turísticas de promoción de diferentes ciudades y se les harán preguntas relacionadas con el mensaje que tienen, sobre qué pretenden transmitir, a quién van dirigidas... Tras estas preguntas iniciales se presentarán perfiles arquitectónicos de salones de actos y teatros de ciudades para ver. Y por último se les hará una visita al lugar donde va a estar el salón de actos que tienen que reformar. Es un espacio ubicado en el IES El Brocense y que ahora mismo está precintado porque no reúne las condiciones necesarias para su uso.

Conviene que en esta sesión se realice en la biblioteca o en la sala de informática para que tengan la posibilidad de buscar información de forma autónoma.

Presentación de la actividad: explicar lo que se les va a solicitar, cómo se van a desarrollar las sesiones de trabajo, la agrupación (es buen momento para hacer los grupos), las tomas de datos de evaluación y las condiciones que debe cumplir su producción.

SESIÓN 2:

Reparto de tareas y realización de lluvia de ideas, bocetos, etc. Cada equipo se encargará de diseñar uno de estos elementos: las butacas, el escenario, la ilumninación, los aseos, decoración

de paredes y suelo. En la primera mitad de la sesión cada equipo hará una lluvia de ideas para esos diseños. En la segunda parte de la sesión cada equipo comenzará a hacer bocetos de esas ideas y anotarán las técnicas y materiales necesarios. Responsables de material. Organización temporal del trabajo….Para cerrar se firmará el contrato inicial, documento que explicitará las condiciones de trabajo que deben cumplirse entre los miembros de cada equipo

- Condiciones de trabajo: Cooperación. Ayuda al compañero o a la compañera ante dudas o dificultades. Contribuir a la buena convivencia. Tratar de llevar el mismo ritmo.
- Condiciones de organización: Traer siempre el material. Ser ordenado y tener todo preparado. Aceptar las diferentes tareas y responsabilidades.
- Condiciones de comunicación: Cuidar las formas y el tono. Escuchar al compañero o a la compañera y al profesorado. Colaborar en la propuesta de soluciones.
- Fortalezas y debilidades que presenta el equipo ante este tipo de tarea:

SESIÓN 3, 4 y 5:

En la tercera sesión empieza el desarrollo concreto. Deben determinar la idea e iniciar los esquemas compositivos previos. Al determinar el boceto reconsiderarán si la técnica que habían planteado sigue siendo la correcta y a partir de ahí cerrarán aspectos formales, el color y el grafismo. Es el momento de realizar una evaluación para valorar si el resultado obtenido en el boceto final mantiene la coherencia con la idea propuesta, valorar si se han conseguido los objetivos establecidos, si creen que el mensaje que llega es el adecuado... es decir, deben realizar un pequeño análisis de lo que de momento tienen, de cómo están trabajando y ver si hay aspectos que pulir y solucionar.

SESIÓN 6: Ejecución de la propuesta final aplicando las conclusiones obtenidas en la evaluación posterior al boceto final.

SESIÓN 7 y 8: Presentación a los compañeros o a las compañeras a través de la muestra y de la exposición oral. Evaluación final (cada propuesta recibirá la evaluación del docente o de la docente, de los autores o de las autoras y de una pareja de compañeros o compañeras que no haya intervenido en el proceso) y determinar las propuestas de mejora. La evaluación final se realizará a partir de una plantilla que con indicadores de logro y grados de consecución. Si al final es necesaria una calificación habrá que establecer una relación entre el grado de consecución de los indicadores y su valor numérico. Sería muy interesante que la rúbrica final esté disponible para el alumnado desde la segunda sesión, es importante que sepan qué se les va a pedir de forma concreta.

H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los contenidos transversales formarán parte de nuestra materia a lo largo del curso integrándose con los saberes que iremos trabajando a diario.
Incorporaremos los siguientes contenidos transversales:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Para incorporar estos contenidos participaremos en concursos regionales de carteles y vídeos de igualdad y contra la violencia de género. El concurso anual de la ONCE también es otro recurso que utilizaremos. Por otro lado celebraremos días significativos como el 25N o el 8M tal y como venimos haciendo en cursos anteriores con instalaciones, obras artísticas realizadas por el alumnado e intervenciones en los patios.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso. Esto lo trabajaremos en el bloque de audiovisuales.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Este apartado se trabajará en el proyecto de diseño de un salón de actos.

3º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

CURSO 2023/24

PROGRAMACIÓN LOMLOE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º DE ESO.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
I. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Los objetivos didácticos hacen referencia a los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias clave que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes de la materia de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la

educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

Dando continuidad a esas habilidades, el alumnado de ESO al final de la etapa debe ser capaz de realizar ilustraciones con distintas técnicas, diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas del uso de la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición. Del mismo modo, conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico, y será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos o aplicaciones digitales, representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación y utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

Resumen de objetivos didácticos.

- Interpretar las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las imágenes y las formas del entorno de forma crítica.
- Profundizar gradualmente en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos, identificando sus valores expresivos y eligiendo la fórmula más adecuada para la expresión de emociones, vivencias y sentimientos.
- Reconocer el patrimonio cultural de Extremadura (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) contribuyendo a su conservación
- Expresar de forma creativa ideas y experiencias utilizando herramientas específicas del área y estableciendo relaciones interdisciplinares con otras áreas.
- Utilizar elementos del lenguaje plástico: formas, elementos de expresión, color, luz, volumen, sistemas de representación y perspectiva como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.
- Enriquecer el conocimiento y dominio de materiales y técnicas de expresión plástica aplicándolas a las propias creaciones y valorando los avances en su proceso creativo y en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Identificar y representar con creatividad cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

- Planificar los pasos a seguir en la realización de composiciones respetando las realizadas por los compañeros.
- Participar en actividades de grupo respetando los modos de expresión visual y plástica diferentes a los propios con actitudes de interés, flexibilidad, tolerancia y favoreciendo el diálogo intercultural.
- Desarrollar actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza y conservación del material individual y colectivo.
- Valorar la diversidad cultural en la expresión de ideas, sentimientos y vivencias.
- Reconocer la diversidad cultural como valor enriquecedor interpretando con respeto otras maneras de expresión visual y plástica diferentes a las propias.
- Respetar los valores y las normas en los procesos comunicativos e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En la materia de Educación plástica, visual y audiovisual de 3º de ESO trabajaremos con las ocho competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

El objetivo es que el alumnado conozca 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.

Nuestra propuesta es abordar parte de esos conocimientos trabajando con parte del patrimonio que existe en la comunidad de Extremadura como por ejemplo el Museo Helga de Alvear, el Museo Vostell o las cuevas de Maltravieso.

Competencia específica nº 2 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la

intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

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 visual y artística con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones así como fundamentar y expresar su opinión.

La realización de obras propias contribuirá al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado podrá superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Vivir y experimentar el proceso hará que el alumnado sea más respetuoso y empático con el resto de producciones artísticas, tanto de sus compañeros o de sus compañeras como las de fuera del aula.

Plantearemos trabajos en grupo, presentaciones en público, debates, análisis de sus creaciones y de las de otros, así como tertulias dialógicas y concursos para que el diálogo y la reflexión contribuyan a la consecución de esta competencia.

Competencia específica nº 3 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.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 y autoras.

El objetivo es que alcancen esa competencia mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

El alumnado será capaz de analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras

producciones audiovisuales estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipografías, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

Competencia específica nº 4 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

Es fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede
identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.
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. Estos aprendizajes ayudarán a la integración de los objetivos de desarrollo sostenible.

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.

Competencia específica nº 5 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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.

Competencia específica nº 6 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

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

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

El alumnado será capaz de realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

Competencia específica nº 7 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

El alumnado será capaz de crear, manipular dibujos y fotografías y de 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.

Competencia específica nº 8 de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

CE.EPVA.8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a

la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

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. 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.

C.SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.
— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

A. Patrimonio artístico y cultural.	**3º ESO**	**Distribución a lo largo del curso.**
A.1. Historia del arte	A.1.1.Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. Análisis de obras de arte del museo local Helga de Alvear. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2. CE.EPVA.3.** **CE.EPVA.4. CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal con otros contenidos y con visitas a museos.
	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. (Proyecto de continuidad con el museo local Helga de Alvear). **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.3.CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal con otros contenidos y con el proyecto de continuidad del museo Helga de Alvear.
Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.	**1º ESO**	
C.3. Geometría.	C.3.1. Repaso de la introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.(esto se ve en 1º de ESO pero en 3º hay que hacer un repaso rápido) **CE.EPVA.2. CE.EPVA.6. (para todos los contenidos que aparecen en este apartado)** Trazado de paralelas y perpendiculares con la escuadra y el cartabón. Operaciones con segmentos: suma, resta, mediatriz, división en partes iguales y multiplicación.	PRIMER TRIMESTRE

	Ángulos. Tipos de ángulos. Operaciones con ángulos: suma, resta, bisectriz. Circunferencia, elementos y posiciones relativas. Triángulos. Clasificación según sus lados y según sus ángulos. Construcciones básicas. Cuadriláteros. Clasificación. Construcciones básicas. Formas poligonales. Ejercicios básicos de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Triángulo, cuadrado, pentágono y hexágono. Polígonos estrellados. C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.**CE.EPVA.5. CE.EPVA.6.** Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano. C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas. **CE.EPVA.6.** C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.**CE.EPVA.4.CE.EPVA.6.** C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica,sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos. **CE.EPVA.6. CE.EPVA.8.**	
C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones. **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.4. CE.EPVA.5. CE.EPVA.6.CE.EPVA.8.** C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.CE.EPVA.8.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal como aplicación de otros contenidos.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.5.** C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.**CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5.**	Todos los trimestres pues se trabajará de manera transversal como aplicación de otros contenidos.
	1º ESO	**Distribución a lo largo del**

Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.		**curso.**
B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.Introducción al tema.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.4.** B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.8.**	SEGUNDO TRIMESTRE
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano (posibilidades y recursos expresivos de cada uno de ellos para crear formas bi y tridimensionales. Forma, color (color luz y pigmento, colores primarios y secundarios, gamas de colores, círculo cromático y colores complementarios), escalas de grises, gradaciones y texturas (naturales y artificiales, visuales y táctiles). **CE.EPVA.5.CE.EPVA.8.** Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5. CE.EPVA.8.** B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.**CE.EPVA.5.**	SEGUNDO TRIMESTRE
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. **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3. CE.EPVA.5.**	SEGUNDO TRIMESTRE
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	**1º ESO**	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Lectura y	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual.	TERCER

análisis de mensajes visuales inclusivos.	Imágenes visuales y audiovisuales. (esto es de 1º de ESO) **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.4.** D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5.** D.1.3. Desinformación y manipulación. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.**	TRIMESTRE
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.(1º ESO) **CE.EPVA.5.** D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.(1º ESO)**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5.** D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5.** D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.5.**	TERCER TRIMESTRE
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.**CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.4.CE.EPVA.7.** D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.**CE.EPVA.8.** D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5. CE.EPVA.7.CE.EPVA.8.** D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.5. CE.EPVA.7.** D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.4.CE.EPVA.7.** D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.**CE.EPVA.2. CE.EPVA.7.** D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3. CE.EPVA.7.** (Hasta este punto se ve en 1º de ESO) D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.**CE.EPVA.4. CE.EPVA.7.** D.3.9. Nuevos formatos digitales.**CE.EPVA.4. CE.EPVA.7.**	TERCER TRIMESTRE

	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3. CE.EPVA.4.** 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 subtitulado y audiodescripción. **CE.EPVA.2. CE.EPVA.5. CE.EPVA.7.** D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.7.**	

D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Para comenzar, se presenta el análisis de las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se organiza en dos ejes estructurales sobre los que se establecen estas conexiones. Estos dos ejes equivalen a dos capacidades, que son crear y comprender obra artística y mensajes visuales. La comprensión se compone de una primera fase de percepción y una segunda fase de análisis, el cual requiere de un aprendizaje para ser riguroso. Muchos confunden percibir con comprender. Todospercibimos, pero no todos comprendemos lo que vemos.
Del análisis de la obra artística se ocupan especialmente las competencias específicas 1, 2 y 3, que aportan conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de las otras competencias. Las competencias específicas 4 y 6 aúnan análisis y creación y las competencias específicas 5, 7 y 8 se centran en la práctica.

Del mismo modo, se pueden establecer otras relaciones entre competencias específicas de la materia. Así, por ejemplo, el alumnado al crear obra artística analizará las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos (competencia específica 4), mostrando interés por

utilizar distintos programas informáticos (competencia específica 7), desarrollando y compartiendo proyectos, de forma individual o colectiva con una finalidad preestablecida (competencia específica 8).
Por otra parte, el hecho de reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano (competencia específica 1) le llevará a poder expresar opiniones sobre su propia obra o la ajena (competencia específica 2), exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad (competencia específica 5).

Asimismo, analizando manifestaciones culturales y artísticas y descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas (competencia específica 4), se desarrolla la competencia para interpretar las intenciones, declaradas o no, de los autores (competencia específica 3), entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia personal de los individuos y de los grupos sociales en los que están integrados y que, por ello, deben ser protegidas y conservadas (competencia específica 1).

Y, finalmente, la utilización de forma creativa de programas informáticos de dibujo (competencia específica 7) facilitará la recreación de formas geométricas presentes en la naturaleza (competencia específica 6).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa se exponen a continuación las más significativas.

En primer lugar, **la competencia específica 1 de Educación Plástica Visual y Audiovisual** permite entender los distintos periodos históricos y reconocer la importancia que las manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, por lo que muestra un paralelismo con las competencias 1 y 2 de Geografía e Historia, centradas en la búsqueda y organización crítica de información para adquirir conocimientos, y en desarrollar un pensamiento crítico para construir la propia identidad y enriquecer el acervo común. Al mismo tiempo está relacionada con la competencia específica 3 de Formación y Orientación Personal y Profesional, que se orienta al respeto a lo diferente mediante el conocimiento del ser humano, sus sociedades y culturas.

En lo que respecta a la **competencia específica 2**, orientada a capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística para que disfrute de la argumentación y el intercambio de opiniones en el aula, se aprecian grandes similitudes con la

competencia específica 3 de Lengua Castellana y Literatura, la cual fomenta la producción de textos con coherencia, fluidez y en el registro adecuado posibilitando interacciones orales para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales

La competencia específica 3 posibilita al alumno el análisis de mensajes visuales, tanto fijos como secuenciados, así como la interpretación de las intenciones de los autores. Aquí se encuentra una conexión con las competencias 5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura, las cuales permiten producir textos escritos coherentes que den respuesta de manera eficaz y creativa a cualquier demanda comunicativa, así como textos orales fluidos que les permitan participar en interacciones orales de manera activa e informada. También se establece una relación con la competencia 9 de Geografía e Historia, por estar centrada esta en la valoración de las aportaciones de nuestro país a la construcción de la cultura mundial y de un mundo más solidario, sostenible y justo.

La cuarta competencia específica, explorar y aplicar las técnicas y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, apreciando las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas, facilitará también la consecución de la competencia específica 3 de Economía y Emprendimiento, la cual está orientada a favorecer la progresión con visión creativa y emprendedora mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

La competencia específica 5 se dirige a la realización de obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, y en las que se combinen racionalidad, sentido crítico y sensibilidad, para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos. Por todo ello se aprecia una relación directa con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos en la medida en que esta contribuye a construir una adecuada autoestima y valoración del entorno, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. Y simultáneamente se establece una conexión con la competencia específica 2 de Geografía e Historia por cuanto esta se ocupa de indagar y elaborar productos sobre problemas relevantes en la actualidad, desarrollando un pensamiento respetuoso con las diferencias y contribuyendo a la construcción una identidad propia y al enriquecimiento del patrimonio común.

En lo que respecta a la **competencia específica 6**, ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas con una actitud de disfrute, ciertamente se establece conexión con las competencias específica 6 y 7 de Matemáticas que implican el reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones y contextos diversos, así como su aplicación en situaciones reales y en otras materias. Y, por otro lado, también se relaciona con la competencia específica 2 de Biología y Geología,

centrada en identificar y seleccionar información para organizarla y dar respuesta a cuestiones relacionadas con la biología y la geología.

En séptimo lugar, utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas disfrutando de la experimentación y de los resultados, **competencia específica 7**, tiene una relación estrecha con la competencia específica 2 de Tecnología y Digitalización, que busca soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas y aplicando conocimientos interdisciplinares, en trabajos cooperativos.

Por último, **la competencia específica 8** facilitará a nuestro alumnado desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial, de modo que pueda valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. Indudablemente se percibe aquí una relación con la competencia específica 2 de Economía y Emprendimiento, focalizada en el trabajo colaborativo y la constitución de grupos de trabajo que fomenten habilidades sociales, de comunicación e innovación para aplicar todo ello a distintos contextos y desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras. Y también se puede conectar con la competencia específica 10 de Lengua Castellana y Literatura por cuanto fomenta el diálogo y la convivencia democrática aplicándolos a la resolución de conflictos, haciendo siempre un uso eficaz, ético y respetuoso del lenguaje.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el **descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales**, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el **descriptor 1 de la competencia ciudadana** por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.
La competencia específica 2 se relaciona con el **descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales** al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el **descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística**, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de **la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3** que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el

mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el **descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.** Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el **descriptor 1 de la competencia digital.** Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.
La competencia específica 4 se relaciona con el **descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales** que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el **descriptor 3 de la competencia emprendedora**, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la **competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3,** que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del **descriptor 2** por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el **descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística,** al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el **descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería,** puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la competencia digital y su descriptor 2 por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor 5, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, **la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3**, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

Este apartado está incluido también en la tabla anterior siguiendo la codificación que se explica al principio del mismo. **CE.EPVA.1.CE.EPVA.2….**

E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

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.

Sentar las bases para que al finalizar 3º de ESO sean capaces de adquirir los criterios 6.1, 6.2 y 6.3. esto es:
Trazar paralelas y perpendiculares con la escuadra y el cartabón.
Trazar la mediatriz de un segmento y la bisectriz de un ángulo.
Realizar operaciones con segmentos y ángulos. (suma, resta, multiplicación y división)
Trazar circunferencias con el compás y dibujar sus elementos)
Clasificar triángulos según sus lados y ángulos y construcciones sencillas de los mismos. (dados los lados)
Clasificar los cuadriláteros y realizar construcciones sencillas. (dados los lados)
Inscribir polígonos regulares en circunferencias.

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

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

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

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

Competencia específica 7.

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

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

Competencia específica 8.

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

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

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

CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN. (Resumen de lo anterior para que el alumnado tenga claro qué es lo mas importante que ha de aprender y qué se le va a evaluar).

1. Realizar composiciones básicas o modulares en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
2. Realizar modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento.
3. Ser capaz de reproducir texturas mediante distintas técnicas.
4. Comprender y emplear los diferentes niveles de iconicidad (realismo, figuración y abstracción)

de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos y analíticos. Ser capaz de analizar obras de arte describiendo los elementos compositivos y los recursos expresivos.

5. Utilizar con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. Paisaje urbano, dibujo de formas orgánicas y de la figura humana.

6. Utilizar el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.

7. Experimentar con las témperas, ceras grasas y otros materiales,creando sus propias composiciones.

8. Diseñar un story board para un corto o un anuncio publicitario utilizando de manera adecuada diferentes recursos (viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas).

9. Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. Ser capaz de utilizar las nuevas tecnologías en el proceso creativo. Realizar proyectos digitales, por ejemplo: un vídeo y editarlo.

10. Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente: triángulos, cuadriáteros y polígonos regulares. Saber realizar trazados geométricos básicos: paralelas, perpendiculares, operaciones con segmentos y ángulos.

11. Ser capaz de construir espirales de dos o más centros. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

12. Dibujar correctamente las vistas principales de piezas sencillas (planta, alzado y perfil)

13. Realizar la perspectiva caballera y/o isométrica de volúmenes sencillos.

14. Resolver las láminas propuestas en clase y entregar las mismas dentro de los plazos establecidos, valorando el correcto acabado del dibujo, expresándose gráficamente con precisión, claridad y limpieza.

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

16. Ser capaz de disfrutar el arte propio y ajeno, reconociendo técnicas, recursos compositivos, haciendo un análisis que relacione los diferentes lenguajes artísticos y haciendo conexiones con el mundo que nos rodea.

15. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.

16. Cumplir las normas de convivencia del Centro adoptando una actitud tolerante, solidaria y respetuosa con todos los miembros de la comunidad educativa.

F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de Evaluación mencionados anteriormente, asignando a cada apartado un porcentaje sobre la calificación final del modo siguiente:

*** Puesto que en la ESO, tal y como dicta la legislación vigente, ha de asignarse el mismo peso a cada competencia, el departamento cumplirá con esta normativa a la hora de evaluar. Cada una de las ocho competencias tendrá un valor de 12,5% del total de la nota.**

En cada evaluación se hará la nota media de las competencias trabajadas.

Se llevará un registro de las competencias que se están trabajando y en qué actividades y UD lo estamos haciendo para ir trabajando todas de igual manera.

Tendrán un carácter prioritario los criterios de evaluación de carácter general, basados en la observación y el seguimiento continuado de la actividad en el aula. Se valorará la adquisición de saberes reflejados en los trabajos llevados a cabo por el alumnado, así como el empleo de las técnicas y procedimientos estudiados a lo largo del curso. El respeto e interés manifestado en clase también serán tenidos muy en cuenta.

A continuación se muestra un ejemplo de rúbrica para la evaluación: (se puede ver en el apartado en el que se muestran la conexión entre saberes y competencias como se corresponden cada una de ellas).

CRITERIOS	INDICADORES DE LOGRO 3º

	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE
1.Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales y audiovisuales básicos.	Solamente conoce un lenguaje visual y audiovisual y no es capaz de planificar un proceso creativo ni expresarse con el resto de lenguajes.	Conoce alguno de los lenguajes visuales e intenta expresarse a través de ellos pero le falta planificación, orden, originalidad, limpieza.	Conoce y se expresa a través de algunos de los lenguajes visuales y audiovisuales con cierta creatividad, necesita ayuda en el proceso, en la mayoría de los casos y necesita mas	Conoce y se expresa a través de casi todos los lenguajes visuales y audiovisuales con creatividad, bastante autonomía, siguiendo en la mayoría de los casos un proceso de	Conoce y se expresa a través de todos los lenguajes visuales y audiovisuales con creatividad, originalidad, autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso.

			orden y limpieza en las creaciones.	planificación y orden en su proceso.	
2. Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas, colores…) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.	Solamente conoce uno de los elementos y no es capaz de planificar un proceso creativo ni expresarse con el resto de elementos visuales.	Los trazados son inseguros, no hay variedad de elementos pero hay un intento de planificación y orden el la creación. La presentación se podría mejorar. Bastante.	Las composiciones incluyen algunos de los elementos citados pero no hay madurez en el trazo y no se dominan todos los elementos. La presentación se podría mejorar.	Conoce y se expresa a través de casi todos elementos visuales (puntos, líneas, planos, texturas, con creatividad, originalidad, bastante autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso. La presentación es bastante buena.	Conoce y se expresa a través de todos elementos visuales (puntos, líneas, planos, texturas, con creatividad, originalidad, autonomía, siguiendo un proceso de planificación y orden en su proceso. Se observa muy buena presentación.
3. Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas, figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición.	No identifica los lementos de configuración básicos de las formas, figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición.	Solo reconoce uno de los elementos.	Reconoce alguno de los elementos.	Reconoce casi todos los elementos.	Reconoce todos los elementos.
4. Experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza y variaciones de presión.	No es capaz de conseguir una mínima gradación tonal. El dibujo aparece con la misma intensidad.	Intenta experimentar con las posibilidades tonales pero los resultados se quedan en una primera fase de aprendizaje.	Consigue experimentar con las posibilidades tonales logrando alguna variación en el dibujo.	Consigue con la línea y el punto diferentes posibilidades tonales con bastante limpieza y claridad.	Consigue con la línea y el punto diferentes posibilidades tonales con mucha limpieza y claridad variando la presión y grados de dureza.
5. Ser capaz de reproducir texturas táctiles y visuales.	Distingue texturas pero no es capaz de reproducirlas.	Distingue y es capaz de reproducir texturas pero el resultado se	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales y las	Distingue y es capaz de reproducir texturas táctiles y visuales y las

		queda en una primera fase del dibujo.	aunque las proporciones, los colores y la presentación se pueden mejorar.	proporciones, los colores y la presentación son bastante buenas.	proporciones, los colores y la presentación son muy buenas. Utiliza gradaciones, cambios de tamaño y presión en los trazados.
6. Utilizar diferentes recursos para crear sensaciones espaciales, claroscuro, superposición, variaciones de intensidad del color, cambios de tamaño y posición.	En sus creaciones no es capaz de utilizar esos recursos para crear sensaciones espaciales. Lo hace todo plano, desordenado, sin madurez.	En sus creaciones es capaz de utilizar dos de esos recursos para crear sensaciones espaciales.	En sus creaciones es capaz de utilizar tres de esos recursos para crear sensaciones espaciales	En sus creaciones es capaz de utilizar cuatro de esos recursos para crear sensaciones espaciales	En sus creaciones es capaz de utilizar todos los recursos para crear sensaciones espaciales
7. Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabaja con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.	No distingue colores primarios de secundarios. No es capaz de realizar mezclas de colores.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en sus composiciones.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en sus composiciones. Es capaz de realizar composiciones que contengan una misma gama. Planifica el proceso y el resultado es bastante bueno.	Conoce los colores primarios y secundarios y sus mezclas. Es capaz de realizar mezclas y utilizarlas en sus composiciones. Es capaz de realizar composiciones que contengan una misma gama y contrastes cromáticos. Planifica el proceso y el resultado es muy bueno.
8. Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla).	Distingue la escuadra del cartabón pero no sabe manejarlos. No es capaz de medir.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás.	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas	Sabe la diferencia entre escuadra y cartabón. Sabe medir en centímetros y milímetros y utilizar el compás y trazar paralelas

			con poca precisión.	y perpendiculares con bastante precisión.	y perpendiculares con mucha precisión y limpieza.
9. Ser capaz de trazar mediatrices, bisectrices, operar con segmentos y ángulos.	Es incapaz de trazar estos trazados de manera autónoma.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos y de aplicar el teorema de Tales.	Es capaz de trazar la mediatriz y la bisectriz y de sumar y restar segmentos y de aplicar el teorema de Tales. Opera con segmentos
10. Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).	No es capaz de realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).	Es capaz de trazar paralelas pero con poca precisión. Es capaz de trazar circunferencias.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares pero con poca precisión. Es capaz de trazar circunferencias.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares con bastante precisión. Es capaz de trazar circunferencias con un trazo seguro y limpio.	Es capaz de trazar paralelas y perpendiculares con mucha precisión. Es capaz de trazar circunferencias con un trazo muy seguro y limpio.
Realizar paisajes urbajos y representación de volúmenes sencillos basados en los sistemas de representación. Axonometría, caballera, cónica y diédrico.	Es incapaz de realizar dibujos de paisajes urbanos y volúmenes sencillos utilizando al menos uno de los sistemas: axonométrico, diédrico, caballera y cónico.	Es capaz de realizar dibujos de paisajes urbanos y volúmenes sencillos con bastante ayuda utilizando alguno de los sistemas: axonométrico, diédrico, caballera y cónico.	Es capaz de realizar dibujos de paisajes urbanos y volúmenes sencillos con bastante precisión gráfica utilizando uno de los sistemas sistemas: axonométrico, diédrico, caballera y cónico.	Es capaz de realizar dibujos de paisajes urbanos y volúmenes sencillos con bastante precisión gráfica utilizando al menos dos sistemas: axonométrico, diédrico, caballera y cónico.	Es capaz de realizar dibujos de paisajes urbanos y volúmenes sencillos con mucha precisión gráfica utilizando el sistema axonométrico, diédrico, caballera y cónico.
11.Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente triángulos, cuadriláteros y polígonos. .	Solo es capaz de reconocer y diferenciar triángulos y cuadriláteros y polígonos.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros. Construye gráficamente triángulos. Construye gráficamente polígonos.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros. Construye gráficamente casi todos los triángulos y cuadriláteros y polígonos de manera bastante limpia.	Reconoce y clasifica triángulos y cuadriláteros. Construye gráficamente todos los triángulos y cuadriláteros y polígonos de manera muy limpia.

12.. Identificar los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Utilizar las nuevas tecnologías en el proceso de creación. Fotografías y vídeos con el móvil.	No es capaz de identificar los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. No utiliza las nuevas tecnologías en el proceso de creación.	Identifica algún elemento que interviene en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil pero hay poca planificación en el proceso.	Identifica algún elemento que interviene en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay algo de planificación en el proceso.	Identifica bastantes elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay bastante planificación en el proceso.	Identifica todos los elementos que intervienen en los actos de comunicación visual. Realiza fotografías y vídeos con el móvil y hay mucha planificación en el proceso.
Aprender a disfrutar del arte como expresión social y cultural, respetando y analizando los sentimientos propios y culturales y comprendiendo el patrimonio cultural.	No es sensible a las expresiones del arte propias ni ajenas. No respeta las producciones de los demás.	Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta pero no es capaz de realizar análisis de ellas.	Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta y es capaz de analizarlas.	Disfruta del arte como expresión social y cultural, Reconoce las expresiones de arte ajenas y las respeta y es capaz de analizarlas.	Disfruta del arte como expresión social y cultural, respetando y analizando los sentimientos propios y culturales y comprendiendo el patrimonio cultural.
13. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades	No trae el material.	Trae el material bastantes veces y hay poco orden en el espacio de trabajo.	Suele traer el material y hay algo de orden en su espacio de trabajo.	Trae el material casi siempre y su espacio de trabajo está bastante limpio y ordenado.	Trae el material siempre y su espacio de trabajo está muy limpio y ordenado.
14. Resolver las actividades propuestas por el profesorado en cada una de las evaluaciones y entregar las mismas dentro de los plazos establecidos.	Resuelve menos de la mitad de las actividades propuestas en clase.	Resuelve la mitad de las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve mas de la mitad de las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve casi todas las actividades propuestas en clase y casi siempre dentro de plazo.	Resuelve todas las actividades propuestas en clase y siempre dentro de plazo.
15. Cumplir las normas de convivencia del Centro adoptando una actitud tolerante, solidaria y respetuosa con todos los miembros de la comunidad educativa.	No cumple las normas de convivencia. Falta de respeto a compañeros y comunidad educativa. Se le llama la atención	Cumple casi todas las normas de convivencia pero su actitud no es respetuosa. Se le llama la atención bastante.	Cumple casi todas las normas de convivencia y su actitud es respetuosa. Se le llama la atención a veces.	Cumple todas las normas de convivencia y su actitud es respetuosa. Se le llama la atención alguna vez.	Cumple todas las normas de convivencia y su actitud es muy respetuosa.

	constantemente.				

G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Proponemos el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula proponemos distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados.

Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje favorecemos la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección

del medioambiente y la defensa de los derechos humanos y que veremos de forma transversal en la visita al Museo Helga de Alvear analizando obras del arte Povera, por ejemplo.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. Se respetará la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y lo haremos con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo evaluaremos el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, valoraremos la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto nos permitirá que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación nos servirá para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.
Para cada situación de aprendizaje desplegaremos el desarrollo de distintas actividades que irán siempre destinadas al logro de las competencias y los objetivos de la materia. Por ejemplo: láminas de dibujo técnico, creaciones personales con diferentes materiales y técnicas, diarios de metacognición y de aprendizaje, gamificación por equipos -por ejemplo: grupos de aprendizaje-, fipped classroom- clase invertida-, producciones audiovisuales individuales y en equipo, classroom como una herramienta de comunicación entre el profesorado y el alumnado para sirvan como evidencias de lo trabajado por parte de ambos, visitas a museos, preguntas en clase, presentaciones, bits de información, lluvia de ideas, manejo de apps como Genially o Canva, stop motion, edición de foto y vídeo con el móvil, etc. Todo esto son solo ejemplos y sugerencias para que el profesorado del departamento tenga un amplio abanico de de posibilidades.

Ejemplo de situación de aprendizaje: Diseño de un salón de actos para el IES El Brocense abierto al alumnado del centro y a toda la ciudad (3º ESO). Campaña publicitaria del proyecto

para promocionarlo en el instituto, en la ciudad de Cáceres y para el turismo (1º ESO). Proyecto para 1º y 3º y 4º.

Introducción y contextualización:

Se propone que el alumnado realice el diseño del interior del salón de actos y una campaña publicitaria que lo promocione en la ciudad y en la comunidad educativa del IES El Brocense.

- Nivel: 1º y 3º de ESO
- Agrupación: Por grupos de 4.
- Formato: Láminas A3 para el diseño del interior y exterior del edificio lo hará 3º ESO, maqueta en 3D para 1º de ESO, 4º de ESO diseño de la fachada exterior en perspectiva cónica en formato de lámina A3. Para la campaña publicitaria: spot publicitario de 1 minuto (3º ESO) junto con cartelería (1º ESO) en formato A3.
- Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 8 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades del alumnado.
- Materiales y técnica: A elegir por los autores y las autoras. Recomendación: lápices de madera y rotuladores para los dibujos, cartones y material de reciclaje para las maquetas.

Objetivos didácticos:

- Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales del diseño y ser capaz de realizar un análisis formal.
- Identificar la arquitectura significativa de su ciudad (o localidad objeto de estudio).
- Utilizar el lenguaje visual para transmitir un mensaje.
- Aplicar las reglas de composición para que el diseño de su cartel sea coherente con la idea que quieren transmitir.
- Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final.
- Distinguir entre realidad y representación.

Elementos curriculares involucrados:

Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Se desarrollan las 8 competencias específicas de la materia: CE.EPVA.1, CE.EPVA.2, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4, CE.EPVA.5, CE.EPVA.6, CE.EPVA.7, CE.EPVA.8,

En cuanto a los bloques de saberes implicados, son los siguientes:

A. Patrimonio artístico y cultural

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

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Conexiones con otras materias:

La conexión se da principalmente con la materia de Geografía e Historia en tanto en cuanto hace referencia al Patrimonio Cultural y Artístico.

La conexión con la materia de Lengua Castellana y Literatura también es evidente ya que deberán hacer uso de sus enseñanzas a la hora de justificar y exponer sus ideas, el proceso y el resultado final de su trabajo en la exposición pública.

El alumnado deberá recurrir a las enseñanzas de Atención educativa de cara a la realización de los análisis, tanto de obras realizadas por profesionales del diseño como de las producciones de sus compañeros o de sus compañeras. Deben ser capaces de manifestar sus ideas de forma respetuosa y constructiva.

Descripción de la situación de aprendizaje:

El objetivo final de la actividad es la realización de la producción gráfica, en 3D y audiovisual. Para ello se establecerá la siguiente temporalización con la distribución de tareas del siguiente modo (es importante recalcar que esta es la previsión inicial pero lo adaptaremos a la realidad y especificidades de los grupos y sus circunstancias):

SESIÓN 1:

Actividades de activación y motivación: Antes de presentar la actividad se les mostrarán campañas turísticas de promoción de diferentes ciudades y se les harán preguntas relacionadas con el mensaje que tienen, sobre qué pretenden transmitir, a quién van dirigidas... Tras estas preguntas iniciales se presentarán perfiles arquitectónicos de salones de actos y teatros de ciudades para ver. Y por último se les hará una visita al lugar donde va a estar el salón de actos que tienen que reformar. Es un espacio ubicado en el IES El Brocense y que ahora mismo está precintado porque no reúne las condiciones necesarias para su uso.

Conviene que en esta sesión se realice en la biblioteca o en la sala de informática para que tengan la posibilidad de buscar información de forma autónoma.

Presentación de la actividad: explicar lo que se les va a solicitar, cómo se van a desarrollar las sesiones de trabajo, la agrupación (es buen momento para hacer los grupos), las tomas de datos de evaluación y las condiciones que debe cumplir su producción.

SESIÓN 2:

Reparto de tareas y realización de lluvia de ideas, bocetos, etc. Cada equipo se encargará de diseñar uno de estos elementos: las butacas, el escenario, la ilumninación, los aseos, decoración de paredes y suelo. En la primera mitad de la sesión cada equipo hará una lluvia de ideas para esos diseños. En la segunda parte de la sesión cada equipo comenzará a hacer bocetos de esas

ideas y anotarán las técnicas y materiales necesarios. Responsables de material. Organización temporal del trabajo….Para cerrar se firmará el contrato inicial, documento que explicitará las condiciones de trabajo que deben cumplirse entre los miembros de cada equipo

- Condiciones de trabajo: Cooperación. Ayuda al compañero o a la compañera ante dudas o dificultades. Contribuir a la buena convivencia. Tratar de llevar el mismo ritmo.
- Condiciones de organización: Traer siempre el material. Ser ordenado y tener todo preparado. Aceptar las diferentes tareas y responsabilidades.
- Condiciones de comunicación: Cuidar las formas y el tono. Escuchar al compañero o a la compañera y al profesorado. Colaborar en la propuesta de soluciones.
- Fortalezas y debilidades que presenta el equipo ante este tipo de tarea:

SESIÓN 3, 4 y 5:

En la tercera sesión empieza el desarrollo concreto. Deben determinar la idea e iniciar los esquemas compositivos previos. Al determinar el boceto reconsiderarán si la técnica que habían planteado sigue siendo la correcta y a partir de ahí cerrarán aspectos formales, el color y el grafismo. Es el momento de realizar una evaluación para valorar si el resultado obtenido en el boceto final mantiene la coherencia con la idea propuesta, valorar si se han conseguido los objetivos establecidos, si creen que el mensaje que llega es el adecuado... es decir, deben realizar un pequeño análisis de lo que de momento tienen, de cómo están trabajando y ver si hay aspectos que pulir y solucionar.

SESIÓN 6: Ejecución de la propuesta final aplicando las conclusiones obtenidas en la evaluación posterior al boceto final.

SESIÓN 7 y 8: Presentación a los compañeros o a las compañeras a través de la muestra y de la exposición oral. Evaluación final (cada propuesta recibirá la evaluación del docente o de la docente, de los autores o de las autoras y de una pareja de compañeros o compañeras que no haya intervenido en el proceso) y determinar las propuestas de mejora. La evaluación final se realizará a partir de una plantilla que con indicadores de logro y grados de consecución. Si al final es necesaria una calificación habrá que establecer una relación entre el grado de consecución de los indicadores y su valor numérico. Sería muy interesante que la rúbrica final esté disponible para el alumnado desde la segunda sesión, es importante que sepan qué se les va a pedir de forma concreta.

H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los contenidos transversales formarán parte de nuestra materia a lo largo del curso integrándolos con los saberes que iremos trabajando a diario.

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Para incorporar estos contenidos participaremos en concursos regionales de carteles y vídeos de igualdad y contra la violencia de género. El concurso anual de la ONCE también es otro recurso que utilizaremos. Por otro lado celebraremos días significativos como el 25N o el 8M tal y como venimos haciendo en cursos anteriores con instalaciones, obras artísticas realizadas por el alumnado e intervenciones en los patios.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso. Esto lo trabajaremos en el bloque de audiovisuales.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Este apartado se trabajará en el proyecto de diseño de un salón de actos.

3º ESO
MONOGRÁFICO

PINTURA MURAL: PROYECTO VANGUARDIAS.

CURSO 2024/25

UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA LOMLOE
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
IES EL BROCENSE.

PINTURA MURAL. PROYECTO VANGUARDIAS.

1. **PROPUESTA PEDAGÓGICA. JUSTIFICACIÓN.**
2. **OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CONTRIBUCIÓN A LA CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA.**
3. **CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**
4. **REFORZAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS**
5. **ACTIVIDADES PROGRAMADAS Y TEMPORALIZACIÓN.**
6. **CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**
7. **RECURSOS MATERIALES Y MEDIOS DIDÁCTICOS DE LOS QUE SE DISPONE PARA DESARROLLAR LA MATERIA.**

1.- PROPUESTA PEDAGÓGICA. JUSTIFICACIÓN.

"La creatividad se aprende igual que se aprende a leer y es tan importante en educación como la alfabetización". (Ken Robinson)

Un aprendizaje basado en proyectos, y en concreto este monográfico, se articulará teniendo en cuenta las siguientes premisas:

- Se realizarán actividades engarzadas y relacionadas para la consecución de un producto final: pintura mural.
- Va a ser un proceso abierto: admite soluciones y formas de hacerlas.
- Contribuirá a la adquisición y desarrollo de las competencias clave y a la consecución de los objetivos de etapa.
- Se intentará dar respuesta a las cuestiones planteadas obteniendo como resultado un producto final.
- Será un proceso reflexivo y madurado, de análisis y materialización de ese análisis.
- Este monográfico se conectará con los intereses del alumnado.

Ingredientes principales:

- Creatividad
- Educación cultural
- Transversalidad
- Cooperación y aceptación de la diversidad cultural, personal….
- Motivación
- Visión amplia, global sobre las vanguardias artísticas dentro de su contexto histórico.
- Uso de las TIC

La importancia de la **creatividad** en el proceso de aprendizaje es un hecho largamente reivindicado por maestros y pedagogos. **Ken Robinson**, uno de los

nombres propios del panorama educativo la define como ***"la fuente de todo logro humano".***

Investigación, sistematización, recursos e implicación de todos los actores de este monográfico son fundamentales para lograr aprender más y mejor, y tener la capacidad de hacerlo durante toda nuestra vida.

¿Por qué el uso de las Vanguardias artísticas como base del proyecto?

Las conocidas vanguardias históricas fueron a principios del siglo XX un aire renovador en la concepción de arte y su lenguaje, sentando las bases, incluso, de las actuales creaciones. Rompiendo con la forma tradicional del arte académico, no suponen una excesiva innovación en sus creaciones, pero sí un importante paso en cómo éstas se introducen en el concepto de Arte y cómo dotan a estas creaciones, las cuales muchas de ellas nacen casi a partir de un juego, de un sentido psicológico, técnico y formal que imprimen en sus obras un hito para la Historia del Arte universal. Son, nada más y nada menos, el resultado de una serie de confluencias técnicas, filosóficas, sociales, económicas, psicológicas, políticas y, por supuesto, artísticas. Desde la Revolución francesa, el artista experimenta paulatinamente cierta libertad creadora, sin estar poderosamente sujeto a Academias igualmente ligadas a los poderes reales y la representación cortesana. La fotografía y su capacidad de captar la figuración más realista posible, haciendo del lenguaje del artista algo sustituible, pero a la vez sirviendo de inspiración como método creador. Los avances tecnológicos, la electricidad, la teoría de la relatividad y su nueva concepción del espacio, el psicoanálisis y los nuevos retratos interiores que plantea, y la Guerra y la muerte. Una Guerra y unas vivencias que hacen del hombre de principios del siglo XX un individuo que cuestiona el mundo y sus valores, y poco a poco los transforma en mundos y vivencias nuevas. Una explosión global de muchos aspectos, vivencias y hechos que se están dando desde el siglo XIX y que moldean nuestro mundo actual. En un periodo de 40 años se ha destruido o transformado todo lo que hasta ahora era conocido y que pasará a ser El mundo de ayer.

Por ello debemos reflexionar sobre qué, cómo son y cuándo se producen estos movimientos artísticos y qué relación encontramos entre ellos y el proceso cognitivo y de la personalidad del adolescente. No es sino esto mismo la adolescencia del hombre, el paso de ese "mundo de ayer" a un

estado novedoso y de rebeldía emocional, a un cambio en su forma de expresión y sus problemas a exponer. Una vanguardia que es adolescencia. Un adolescente que es vanguardia de la vida adulta.

Proponemos un monográfico basado en la pintura mural de obras realizadas en ese periodo de las Vanguardias Artísticas.
Las teorías y estudios sobre la didáctica de la Historia del arte en las aulas de secundaria, o la percepción del arte y la imagen , no dejan de basar la percepción tradicional de limitar al espectador como un individuo casi al margen de la obra. Se cita al artista como un ente a parte del mundo. Se habla de su mirada, su percepción, su formación, etc. Algo que es, desde luego, innegablemente necesario. Pero también estas teorías obvian la capacidad inherente en todo ser humano de ser también creador, de ser también "artista".

"Al final no es el arte el que imita la vida; es la vida la que imita al arte. Los resultados de la educación artística van mucho más allá de aprender a crear o contemplar los objetos que pueblan los museos y las galerías" (Eisner, 2004, p. 68.).

Este es un proyecto artístico dirigido al alumnado de 3º de ESO. No existe en el centro ninguna materia de este tipo y desde esta materia se contribuirá a que el alumnado adquiera las competencias clave desde la ampliación de su formación en el campo artístico y de investigación. Son campos que dan importancia en el currículum de secundaria, tanto dentro de las competencias clave como de los objetivos de etapa. Por otro lado, no se solapan contenidos con ninguna de las materias ya existentes. La historia del arte siempre ha denostado **la figura de la mujer artista** y desde esta investigación **se pondrá en valor** el trabajo de estas creadoras, también.

Este Monográfico tiene **un carácter inclusivo, de aceptación de aquello que es diferente** o que incluso no podemos comprender a simple vista, ya que a través de la profundización en el hecho concreto (el hecho artístico) se llegará al entendimiento. Este análisis es trasladable a las relaciones personales con su entorno, con las personas que conviven a diario y en el aula, fomentando la

aceptación de la diversidad y a ser receptivos para escuchar y entender el discurso de los demás.

La estructura de trabajo del monográfico de cada trimestre estará basada en tres fases que llevarán a la consecución de un producto final colectivo del que disfrutará toda la comunidad educativa del centro: la creación de pinturas murales sobre las vanguardias.

1) INVESTIGACIÓN: El alumnado investigará un movimiento artístico de la Pintura de Vanguardias. Dentro de esa investigación se hará un estudio de los principales artistas del movimiento así como de sus coetáneos en otras disciplinas como la literatura, el cine, la filosofía, etc de manera que adquieran un conocimiento del contexto histórico. Esta fase posibilita la participación de otros departamentos como el de Historia, Literatura o Filosofía para enriquecer el conocimiento y puedan entender el arte de estos momentos históricos de una manera transversal.

2) PRÁCTICA INDIVIDUAL: En un segundo momento harán un estudio de las obras de los artistas y las artistas de un movimiento de las Vanguardias, centrándose cada alumno y alumna en un autor o autora del movimiento elegido.En esta fase se hará un análisis de los elementos de expresión artística de la obra: color, composición, técnica, recursos expresivos, etc. Una vez estudiado al pintor o pintora el alumnado realizará su propia creación en el estilo del movimiento, interpretando de manera creativa una de las obras estudiadas. Se utilizarán distintos soportes en esa experimentación. Se trata de que comprendan y dominen la técnica del movimiento artístico y que tengan conocimiento del momento histórico y personal de sus artistas.
   SOBRE EL AUTOR
   - BIOGRAFÍA
   - MOMENTO HISTÓRICO QUE VIVIÓ
   - TENDENCIAS ARTÍSTICAS QUE HABÍA CUANDO DESARROLLÓ SU CARRERA (SU FORMACIÓN)
   - COETANÉOS
   -

SOBRE LA OBRA (ELIGEN UNA CONCRETA)

- - DESCRIPCIÓN
- - DÓNDE ESTÁ/HA ESTADO
- -TÉCNICA Y SOPORTE
- -ANÁLISIS FORMAL (RITMO, COMPOSICIÓN, GAMAS DE COLOR….)
- -COMENTARIO PERSONAL SOBRE LA OBRA

3) PINTURA MURAL EN EQUIPOS: Realización de una pintura mural por equipos de 5 personas dentro de los espacios comunes del IES El Brocense. En esta última fase de cada trimestre se llevará a cabo la creación de la pintura mural de una de las obras elegidas en las dos fases anteriores. Con esta última fase se persigue el objetivo de fomentar la inclusión de manera transversal. Hoy en día los movimientos artísticos de Vanguardias son los menos estudiados en los currículums y por falta de conocimiento suelen ser los más rechazados porque el alumnado no reconoce de manera directa lo que la obra artística presenta (o representa), ya que no está familiarizado con estos movimientos artísticos. Les suele resultar más asequible entender de entrada un cuadro figurativo o realista. Con el proceso de trabajo de este monográfico acercaremos lo desconocido, lo diferente, lo menos trabajado, para facilitar su comprensión y apreciación y contribuir así a la adquisición de la competencia en conciencia y expresiones culturales. De esta forma acercaremos el arte contemporáneo al alumnado.

Con ese proceso inicial de investigación a través de fuentes literarias que se realizará en la biblioteca y también a través de medios informáticos irán adquiriendo los conocimientos necesarios para familiarizarse con el período artístico, artistas, técnicas, etc. Contribuiremos a desarrollar así, las destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos y desarrollar las competencias tecnológicas básicas así como avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

También se desarrollará 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 ya que al iniciar el proyecto el profesorado marcará las directrices a seguir y el alumnado realizará su

investigación y posterior ejecución contando con el profesorado como guía y adquiriendo, por lo tanto, autonomía.

El proyecto de investigación de un período artístico permitirá al alumnado adquirir conocimientos culturales, de la historia de la época, de personalidades célebres en el ámbito cultural artístico y de otras disciplinas. De esta forma se contribuirá a la consecución de otro de los grandes objetivos de la etapa como es: 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.

Al realizar un proyecto de investigación previo, el alumnado adquirirá los conocimientos necesarios para poder defender su proyecto con un discurso coherente. Facilitando así, la consecución del objetivo de etapa de 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.

El alumnado planificará varios trabajos prácticos tanto individualmente como en grupo y se desarrollarán y consolidarán 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.

Todo el proceso de investigación de diferentes períodos artísticos y la posterior ejecución de una obra, permitirá al alumnado apreciar y conocer de primera mano otros medios de expresión. Implicarse de manera tan práctica y activa hará que puedan apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

La parte del proyecto que se realizará en grupo, el mural, proporcionará situaciones donde fomentar el compañerismo y las relaciones personales saludables. Se busca 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 que puedan surgir.

Además, se harán visitas a museos locales de arte contemporáneos que servirán como motivación, inspiración y refuerzo e integración de la información sobre los distintos movimientos artísticos de las vanguardias.

Finalmente, se realizará un proceso de difusión del producto artístico final de este monográfico a través de internet. El monográfico tendrá una continuidad anual, de manera que en cada curso académico se irán ampliando las pinturas murales en el centro.

Todo este producto final, en definitiva, revertirá también en promover el sentimiento de pertenencia, pues el alumnado podrá ver una parte de ellos reflejada en las paredes del instituto, en la historia del centro. Dejarán una huella que hará que les haga partícipes no solo en el momento presente sino también en un futuro, permitiendo reconocerse e identificarse en los cuadros pintados y así sembrando un arraigo al que poder volver siempre que así lo deseen.

2.- OBJETIVOS DIDÁCTICOS Y CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA.

Objetivos de etapa que aparecen en el Artículo 6 del DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

OBJETIVOS DEL MONOGRÁFICO	OBJETIVOS DE LA ETAPA
1.- Conocer las particularidades del lenguaje pictórico de las Vanguardias (principales movimientos, técnicas pictóricas, materiales, etc)	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.
2.- Identificar los diferentes movimientos y artistas de la pintura de Vanguardias. (Expresionismo, Futurismo, Cubismo, Surrealismo, Constructivismo, Bauhaus, Der Blaue Reiter, Grupo 64,	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

Expresionismo abstracto, Pop Art, Conceptualismo, Arte povera, Happening, Instalaciones, Fluxus…) así como aprender las principales características para poder pintar atendiendo a esos estilos.	estudio de la literatura. l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
3.- Investigar sobre los movimientos artísticos y posteriormente realizar un proyecto escrito del período artístico en el que se basará su pintura mural.	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. 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.
4. - Conocer y utilizar herramientas TIC para investigar y familiarizarse con el período artístico, artistas, técnicas, contexto, etc.	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.
5.- Interpretar una obra de Vanguardia de manera creativa utilizando las técnicas y recursos expresivos del estilo pictórico al que pertenezca la obra.	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. l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
6.- Identificar, valorar la importancia y establecer cada uno de los diferentes pasos a desempeñar en el proceso de creación de la pintura mural para poder trabajarlo en equipo.	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. 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.
7.- Fomentar la creatividad colectiva, el espíritu crítico, la tolerancia y la cooperación como elementos	c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y

fundamentales base de la creación de un mural en equipo.	oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres 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.
8.- Planificar y preparar todos los pasos preparatorios necesarios para realizar el mural (materiales, técnicas, bocetos, paleta de colores, etc), así como valorar la importancia del seguimiento de esos pasos teniendo en cuenta el encajado, los bocetos, etc.	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.
9.- Dar visibilidad a los trabajos realizados a través de la difusión en Internet o a través de la preparación de una exposición con visita guiada.	l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.- CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El monográfico contribuirá a la adquisición de las siguientes competencias clave que se acompañan de los descriptores correspondientes. Competencias que aparecen en el Artículo 7 del *DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.*

OBJETIVOS DEL MONOGRÁFICO	**COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES.**

1.- Conocer las particularidades del lenguaje pictórico de las Vanguardias (principales movimientos, técnicas pictóricas, materiales, etc)	c). Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería (STEM) STEM2- STEM3. d). Competencia digital (CD) CD1- CD2- CD3- CD4-CD5 -CE3. e). Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA) CPSAA4. h)competencia en conciencia y expresión culturales(CCEC) CCEC3- CCEC1- CCEC2- CCEC3- CCEC4.
2.- Identificar los diferentes movimientos y artistas de la pintura de Vanguardias. (Expresionismo, Futurismo, Cubismo, Surrealismo, Constructivismo, Bauhaus, Der Blaue Reiter, Grupo 64, Expresionismo abstracto, Pop Art, Conceptualismo, Arte povera, Happening, Instalaciones, Fluxus…) así como aprender las principales características para poder pintar atendiendo a esos estilos.	a). Competencia en comunicación lingüística (CCL) CCL1- CCL2 - CCL3- CCL4. e). Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA) CPSAA4. f). Competencia ciudadana(CC). CC1-CC2-CC3. h)competencia en conciencia y expresión culturales(CCEC) CCEC3- CCEC1- CCEC2- CCEC3- CCEC4.
3.- Investigar sobre los movimientos artísticos y posteriormente realizar un proyecto escrito del período artístico en el que se basará su pintura mural.	e) Competencia personal, social y de aprender a aprender(CPSAA) CPSAA4- CPSAA5. h)competencia en conciencia y expresión culturales(CCEC) CCEC3- CCEC1- CCEC2- CCEC3- CCEC4.
4. - Conocer y utilizar herramientas TIC para investigar y familiarizarse con el período artístico, artistas, técnicas, contexto, etc.	d) Competencia digital(CD).CD1- CD2- CD3- CD4-CD5.
5.- Interpretar una obra de Vanguardia de manera creativa utilizando las técnicas y recursos expresivos del estilo pictórico al que pertenezca la obra.	g)Competencia emprendedora(CE)CE3 h)Competencia en conciencia y expresión culturales(CCEC)CCEC2- CCEC4.
6.- Identificar, valorar la importancia y establecer cada uno de los diferentes pasos a desempeñar en el proceso de creación de la pintura mural para poder trabajarlo en equipo.	h)Competencia en conciencia y expresión culturales(CCEC)CCEC2- CCEC4. e) Competencia personal, social y de aprender a aprender(CPSAA) CPSAA3.

7.- Fomentar la creatividad colectiva, el espíritu crítico, la tolerancia y la cooperación como elementos fundamentales base de la creación de un mural en equipo.	e) Competencia personal, social y de aprender a aprender(CPSAA) CPSAA3.
8.- Planificar y preparar todos los pasos preparatorios necesarios para realizar el mural (materiales, técnicas, bocetos, paleta de colores, etc), así como valorar la importancia del seguimiento de esos pasos teniendo en cuenta el encajado, los bocetos, etc.	e). Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA) CPSAA3-CPSAA5.
9.- Dar visibilidad a los trabajos realizados a través de la difusión en Internet o a través de la preparación de una exposición con visita guiada.	d) Competencia digital(CD)CD2-CD3. e). Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA) CPSAA3-CPSAA4-CPSAA5. f) Competencia ciudadana(CC)CC1.

4.- REFORZAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Se consideran funciones ejecutivas, entre otras, la memoria de trabajo, la planificación, flexibilidad cognitiva, fluidez verbal, inhibición y el control atencional *(la inhibición ejecutiva, que se refiere al control inhibitorio que permite abstenerse o interrumpir acciones, pensamientos y emociones que dificultan o no aportan a la actividad que se realiza)* (Rojas-Barahona, 2017). También forman parte del funcionamiento ejecutivo la capacidad de tener iniciativa para emprender acciones, perseverancia para continuar en la tarea hasta finalizarla y la automonitorización, es decir, la capacidad de revisar nuestras acciones mientras las implementamos y modificar nuestras estrategias cuando no son adecuadas.

4.1.-Objetivos para reforzar las funciones ejecutivas

- Mejorar la capacidad de inhibición comportamental, frenando las conductas salientes en favor de otras más reflexivas, elaboradas y adecuadas de acuerdo a la situación.

- Mejorar la capacidad de autorregulación: planificación, implementación y automonitorización de conductas. Es decir, mejorar la capacidad de los alumnos de establecer objetivos, trazar planes para lograrlos, y supervisar su propio plan mientras está siendo puesto en práctica, para corregir sus errores.

- Mejorar la capacidad de inhibición de información interferente.

- Mejorar la flexibilidad cognitiva.

- Favorecer la capacidad para evocar información y el uso de estrategias de organización y recuperación de la información verbal.

- Mejorar la eficiencia de la memoria de trabajo, ampliando el span, es decir, la cantidad de unidades de información que los niños pueden manipular mentalmente; y mejorar el uso estratégico de la misma. Tanto en la modalidad verbal como visual.

- Mejorar el control atencional, en las siguientes modalidades:
    - ✴ Focalización, la capacidad de centrar el foco atencional en determinado estímulo o tarea.
    - ✴ Sostenimiento de la atención en determinados estímulos o tarea: mejorar la concentración.
    - ✴ La división de los recursos atencionales: su distribución de forma simultánea entre diferentes campos estimulares o tareas.
    - ✴ La alternancia: el cambio flexible del foco atencional de unos estímulos a otros, o de una a otra tarea.

5.- ACTIVIDADES PROGRAMADAS Y TEMPORALIZACIÓN.

La propuesta pedagógica del monográfico Pintura mural, un proyecto de Vanguardias artísticas tendrá la siguiente estructura de trabajo que ya hemos comentado en la introducción.

1). FASE DE INVESTIGACIÓN: El alumnado investigará un movimiento artístico de la Pintura de Vanguardias. Dentro de esa investigación se hará un estudio de los principales artistas del movimiento así como de sus coetáneos en otras disciplinas como la literatura, el cine, la filosofía, etc de manera que adquieran un conocimiento del contexto histórico. Esta fase posibilita la participación de otros departamentos como el de Historia, Literatura o Filosofía para enriquecer el conocimiento.

2). PRÁCTICA INDIVIDUAL: En un segundo momento harán un estudio de las obras de los artistas y las artistas de un movimiento de las Vanguardias, centrándose cada alumno y alumna en un autor o autora del movimiento elegido. En esta fase se hará un análisis de los elementos de expresión artística de la obra: color, composición, técnica, recursos expresivos, etc. Una vez estudiado al pintor o pintora el alumnado realizará su propia creación en el estilo del movimiento, interpretando de manera creativa una de las obras estudiadas. Se trata de que comprendan y dominen la técnica del movimiento artístico y que tengan conocimiento del momento histórico y personal de sus artistas.

3). PINTURA MURAL EN EQUIPOS: Realización de una pintura mural por equipos de 5 personas dentro de los espacios comunes del IES El Brocense. En esta última fase de cada trimestre se llevará a cabo la creación de la pintura mural de una de las obras elegidas en las dos fases anteriores.

Se realizará un proyecto por trimestre. Se tiene en cuenta que según la carga lectiva de 2 horas semanales contamos con unas 25 horas por trimestre.

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE	NÚMERO DE SESIONES POR TRIMESTRE
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FAUVISMO, EXPRESIONISMO Y CUBISMO. (La elección de las vanguardias es abierta y flexible)	**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** FUTURISMO, BAUHAUS Y CONSTRUCTIVISMO. (La elección de las vanguardias es abierta y flexible)	**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** SUPREMATISMO, DADAÍSMO, NEOPLASTICISMO Y SURREALISMO. (La elección de las vanguardias es abierta y flexible)	5
PROCESO CREATIVO PERSONAL (Pintura sobre distintos soportes)	**PROCESO CREATIVO PERSONAL** (Pintura sobre distintos soportes)	**PROCESO CREATIVO PERSONAL** (Pintura sobre distintos soportes)	6
PINTURA MURAL EN EQUIPOS DE 5	**PINTURA MURAL EN EQUIPOS DE 5**	**PINTURA MURAL EN EQUIPOS DE 5**	12
DIFUSIÓN EN INTERNET Y EXPOSICIONES Y VISITAS GUIADAS DEL PROYECTO	**DIFUSIÓN EN INTERNET Y EXPOSICIONES Y VISITAS GUIADAS DEL PROYECTO**	**DIFUSIÓN EN INTERNET Y EXPOSICIONES Y VISITAS GUIADAS DEL PROYECTO**	2
VISITAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES DE ARTE CONTEMPORÁNEO LOCALES.	**VISITAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES DE ARTE CONTEMPORÁNEO LOCALES.**	**VISITAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES DE ARTE CONTEMPORÁNEO LOCALES.**	(al menos una salida por trimestre) Museo Helga de Alvear, Sala de Exposiciones El Brocense, etc.

6.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Aprender a través de proyectos implica realizar un proceso de aprendizaje que conduce, entre otras cosas, a la obtención de un producto final determinado. Sin embargo, ambos conceptos son aplicables a cualquier proceso de enseñanza.

Para la **evaluación del proceso** podemos usar, entre otros, diarios de aprendizaje, plantillas de observación, cuestionarios de satisfacción o rúbricas. Para la **evaluación del producto** podemos usar listas de control, análisis de documentos o demostraciones.

A continuación se detallan los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta a la hora de evaluar.

- Conoce y reconoce las corrientes artísticas, sus características principales y algunas de sus obras.
- Comprende y conoce las técnicas de vanguardia mediante su elección y realización.
- Reflexiona sobre los conceptos aportados en el aula y, por lo tanto, sobre sí mismo.
- Expresa algunos conceptos de manera artística, mediante la creación de obras
- relacionadas con las vanguardias.
- Reconoce que el arte contemporáneo conlleva un proceso de reflexión y significado que aunque a veces sea de difícil acceso, es digno de valorar como manifestación emocional, ideológica, histórica y artística.
- Ejerce de artista y se enfrenta a los problemas de composición al igual que un artista, acercándose así a la experiencia vital de los creadores de arte.
- Traslada a su vida diaria las expresiones artísticas, relacionándolas con su entorno y experiencia vivencial.
- Valora la obra contemporánea de vanguardia como una manifestación artística de una época histórica, en especial la española, y la entiende como un elemento a conservar y proteger, por ser una muestra de expresión

humana universal, y por lo tanto representativa de él mismo.

- Acepta y valora el arte contemporáneo como una muestra de expresiones artísticas propias de su tiempo, y entiende que esas manifestaciones tienen, en parte, un origen en el periodo estudiado.
- Comprende que el arte utiliza un lenguaje distinto al verbal, pero no por ello menos interesante y válido. Asumiendo que toda creación artística no es más que una “escritura” utilizada por los artistas, con técnicas y expresiones propias, como cualquier lenguaje.
- Empieza a ver el arte como un lenguaje más con el que expresar y expresarse, tan válido como el oral o el verbal.
- Dibuja o utiliza elementos artísticos para expresarse.
- Escucha, respeta e intenta entender las creaciones de los compañeros y lo que en ellas quieren transmitir.
- Comprende los sentimientos ajenos al posicionarse creando un elemento artístico a partir de una emoción de otro compañero.
- Se expresa de forma oral y escrita con un lenguaje apropiado para el arte, dotando de relevancia a la obra creada que le representa.

Cada problema puede tener múltiples soluciones y puede ser abordado desde diferentes puntos de vista: esto es un obstáculo para la evaluación de la consecución o no de los objetivos conceptuales.

El alumnado no ha de ser el único sujeto de evaluación: también la propia técnica y el profesorado deben ser evaluados. De hecho, en un Aprendizaje Basado en Proyectos el alumnado debe tener la oportunidad de evaluarse a sí mismo, a sus compañeros y compañeras, al profesorado, al proceso de trabajo en equipo y a los resultados del proceso.

El objetivo fundamental de estas evaluaciones es proveer al alumnado y al profesorado de retro-alimentación específica de sus puntos fuertes y débiles, de tal modo que pueda aprovechar posibilidades y rectificar las deficiencias identificadas. La retro-alimentación no debe leerse en clave positiva ni negativa, sino que más bien

debe tener un propósito descriptivo, **identificando y aprovechando todas las áreas de mejora posibles.**

Ejemplos de rúbricas para la evaluación, autoevaluación y co-evaluación:

	0 PUNTOS	**2 PUNTOS**	**4 PUNTOS**	
ADECUACIÓN Y CANTIDAD DE RECURSOS	Los recursos ofrecidos no han sido suficientes para el desarrollo del trabajo al que nos íbamos a enfrentar o son demasiados y han podido provocar abandono, desidia o desinterés del alumno/a menos capaz o menos motivado	Hay cierta relación entre los recursos ofrecidos, las tareas y actividades preparatorias y trabajo a el que nos íbamos a enfrentar o algunos de los recursos han sido repetitivos o excesivos	Hay clara relación entre recursos seleccionados, tarea y actividades preparatorias para el trabajo al que nos íbamos a enfrentar o cada recurso aporta información diferente y significativa	
CALIDAD DE LOS RECURSOS SELECCIONADOS	Los recursos son insustanciales y no aportan nada que el alumno/a no pueda encontrar por medios más cercanos	Algunos recursos conducen a información significativa que el alumno no puede encontrar con facilidad por medios más cercanos	Los recursos aportan información significativa que obligan al alumno a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad	
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre la evaluación de los recursos, trabajos previos, medios... ?

La **Auto-evaluación** te permite pensar cuidadosamente acerca de lo que sabes, de lo que no sabes y de lo que necesitas saber sobre el trabajo que se has realizado.

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (auto-evaluación)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
1. ¿Hice en todo momento un uso respetuoso y adecuado del lenguaje?				
2. ¿Ayudo a los compañeros de grupo y valoro la cooperación?				
3. ¿Asumo riesgos? (Voy a lo fácil o me implico para obtener un resultado de más calidad)				
4. ¿He mostrado interés por realizar un trabajo de calidad en beneficio de todos?				
5. ¿He generado conflictos que han afectado al grupo negativamente?				
6. ¿Me mostré receptivo a valorar las posibles implicaciones éticas de la situación-problema?				
7. ¿Respeto la autoridad del profesor como guía-tutor?				
8. ¿Me siento responsable de mi propia formación? ¿Entiendo que lo que voy a aprender es en beneficio propio?				
9. ¿Seré capaz de aplicar lo que he aprendido a otras situaciones parecidas?				
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre tu auto-evaluación?

En la Co-evaluación se trata de ver el proceso de evaluación de los compañeros dentro del grupo.

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (co-evaluación)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
2. ¿Termina todos los trabajos asignados a tiempo?				
3. ¿Asisten a clase con el material visto o trabajado necesario para avanzar satisfactoriamente?				
4. ¿Escuchan atentamente las aportaciones de los demás?				
5. ¿Contribuyes a las discusiones en grupo para mejorar el proceso o el resultado?				
6. ¿Tienen dominio sobre la información que se discute?				
7. ¿Aportan ideas e información nueva y relevante a los planteamientos que se hacen?				
8. ¿Utilizan recursos apropiados para investigar en pro de un trabajo mejor				
9. ¿Presentan ideas lógicas y argumentadas?				
10. ¿Ayudan al grupo a implementar técnicas para mejorar?				
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre la co-evaluación?

La evaluación al profesor busca retro-alimentar a este acerca de la manera en que participó con el grupo. .

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (al profesor/a)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
1. Muestra un interés activo en mi grupo, es honesto, amigable y se interesa en los procesos del grupo				
2. Crea un ambiente relajado y abierto para iniciar una discusión				
3. Escucha y responde adecuadamente a nuestras preguntas y dudas				
4. Admite los conocimientos que él/ella no sabe				
5. Ayuda al grupo a identificar la importancia de aprender temas y a describir temas aprendidos, para poderlos discutir				
6. Realiza comentarios constructivos acerca de la información que aportamos				
7. Guía al grupo en planear qué es lo que podemos mejorar en otra ocasión.				
8. Sugiere recursos de aprendizaje apropiados y ayuda al grupo a aprender cómo encontrarlos				
9. Anima y motiva al grupo para seguir adelante a pesar de los problemas encontrados				
10. Plantea preguntas que estimulan mi pensamiento y mi habilidad para analizar el problema				
11. Permite y fomenta el intercambio de ideas entre el profesor y el alumnado				
12. Acepta de buen grado propuestas de soluciones diferentes a las que que él plantea				
13 Consigue que te sientas parte importante dentro del grupo				
TOTAL				

¿Algo más que quieras decir sobre la evaluación al profesor?

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del

alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de Evaluación mencionados anteriormente, asignando a cada apartado un porcentaje sobre la calificación final del modo siguiente:

- al proyecto de investigación se le aplica hasta un 30 % de la calificación total.

- al proceso creativo personal (pinturas sobre distintos soportes) hasta un 30% de la calificación total.

- al la fase de pintura mural por equipos hasta un 30% de la calificación total.

- La Observación directa: actitud, interés, limpieza, puntualidad, autonomía, iniciativa, entrega puntual de las tareas, participación, un 10%

Tendrán un carácter prioritario los criterios de evaluación de carácter general, basados en la observación y el seguimiento continuado de la actividad en el aula. Se valorará la adquisición de saberes reflejados en los trabajos llevados a cabo por el alumnado, así como el empleo de las técnicas y procedimientos estudiados a lo largo del curso. El respeto e interés manifestado en clase también serán tenidos muy en cuenta.

7.- RECURSOS MATERIALES Y MEDIOS DIDÁCTICOS DE LOS QUE SE DISPONE PARA DESARROLLAR LA MATERIA.

Los recursos y medios que el IES El Brocense posee necesarios para llevar a cabo las tres fases del proyecto son: dos aulas de dibujo que cuentan con pilas de agua para poder trabajar con técnicas húmedas y poder limpiar el material en el aula, en el departamento de dibujo se cuenta con un armario de doce ordenadores portátiles para el uso del alumnado, que serían necesarios en el proceso de investigación. En el centro disponemos de una biblioteca bien documentada y con espacios habilitados para trabajar en ella tanto de manera digital como analógica. El centro cuenta con numerosos espacios abiertos, paredes blancas que podrán servir de soporte para la realización de los murales. Por otro lado contamos con una materia optativa relacionada con la rama artística: **Taller de Lenguaje Cinematográfico para 4º ESO**, así completarán una oferta encaminada a la formación desde 3º ESO

del alumnado interesado en ciclos formativos de Imagen y Sonido, en particular, y los prepararía para un mundo cada vez más enfocado en el uso de la imagen (fija o en movimiento), en general. Por otro lado, sirve de preparación para la asignatura de Dibujo Artístico de bachillerato que se ofertará el próximo curso.

El IES “El Brocense”, cuenta en sus instalaciones con:

- Dos aulas de dibujo y pintura con ordenadores portátiles
- Una biblioteca
- Plató de Televisión.
- Estudio de Radio.
- Estudio Fotográfico.
- Laboratorio Fotográfico.
- Aulas Digitales para la Edición Digital de Fotografía y Vídeo.

4º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE

EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
I. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

A. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Los objetivos didácticos hacen referencia a los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

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. Así contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos ámbitos y favorecerá que 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. 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. 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.

Expresión Artística es una materia optativa de 4o de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los

conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales: el conocimiento de las principales técnicas artísticas, el desarrollo de la capacidad expresiva, de la creatividad, del pensamiento divergente, de la experimentación y de la innovación. Para favorecer el desarrollo de las competencias específicas, la materia se estructura en tres bloques de saberes. En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, en segundo lugar, en el bloque B, “Diseño y publicidad” y, finalmente, en el bloque C, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicas. 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, implicando 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.

El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

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

Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas.

Estas competencias pueden resumirse pueden resumirse brevemente en la capacidad de producir obra artística con distintas técnicas comprendiendo aspectos esenciales de la obra artística a lo largo de la historia, analizando producciones plásticas visuales y audiovisuales de todos los periodos históricos y contemporáneo, valorando y aprendiendo tanto de sus cualidades técnicas como de sus posibilidades expresivas y estéticas, así como utilizando estos conocimientos como medio de expresión, personal o grupal, que se alimentan de las experiencias y de las necesidades emocionales de cada persona y entendiendo que este dominio de técnicas artísticas se puede enfocar hacia un futuro profesional.

Además, se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia área, entre estas y las competencias específicas de otras áreas de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos vinculados con el aprendizaje de técnicas gráfico-plásticas, técnicas de modelado, reciclaje, técnicas de diseño y publicidad, fotografía, cine y animación.

A continuación se presentan algunos principios y orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, se indicará que estas situaciones deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir opiniones y ayudar a entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final.

Los criterios de evaluación están concebidos para comprobar el grado en que el alumnado ha adquirido las competencias específicas. Entre otras cuestiones, permiten evaluar si es capaz de reflexionar sobre el proceso creativo, buscar las técnicas y medios adecuados a cada fin, planificar y evaluar el proceso de trabajo, mostrar interés por experimentar, probar distintas soluciones y

expresar sus opiniones haciendo crítica constructiva.

B. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En la materia de Expresión Artística de 4º de ESO trabajaremos con las competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Expresión artística:

CE.EX.A.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.

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.

Competencia específica nº 2 de la materia de Expresión artística:

CE.EX.A.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.

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.

Competencia específica nº 3 de la materia de Expresión artística:

CE.EX.A.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.

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.

Competencia específica nº 4 de la materia de Expresión artística:

CE.EPVA.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.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, 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.

C. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.	**4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA**	**Distribución a lo largo del curso.**
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,	PRIMER TRIMESTRE Aunque son técnicas que se utilizarán a lo largo de todos los trimestres como parte del proceso para desarrollar los

	sustractivos y mixtos. A.1.5. Grafiti y pintura mural. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2. CE.EPVA.3.** **CE.EPVA.4. CE.EPVA.5.**	otros bloques.
A.2. Escultura	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. A.2.2. Ensamblaje artístico. **CE.EPVA.1**.**CE.EPVA.3.CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.**	PRIMER TRIMESTRE
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.	Se verá de manera transversal a lo largo de todo el curso.
Bloque B. Diseño y publicidad.	**4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA**	
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).	PRIMER TRIMESTRE
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. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.4.CE.EPVA.5.CE.EPVA.8.**	SEGUNDO TRIMESTRE
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. **CE.EPVA.1**. **CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5.**	SEGUNDO TRIMESTRE
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.	SEGUNDO Y TERCER TRIMESTRE

	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.	**4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA**	**Distribución a lo largo del curso.**
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.**CE.EPVA.3. CE.EPVA.8.**	TERCER TRIMESTRE
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. .**CE.EPVA.2.CE.EPVA.3.CE.EPVA.5. CE.EPVA.8.**	TERCER TRIMESTRE

D. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Por un lado, analizar los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorando la importancia del legado cultural como riqueza universal (competencia específica 1), le

facilitará la comprensión del hecho artístico, a la par que aprenderá de experiencias y necesidades emocionales de otros individuos y de sí mismo desarrollando la sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de diferentes medios y técnicas tanto gráfico-plásticas (competencia específica 2) como audiovisuales (competencia específica 3), por lo que encontrará en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, estableciendo nuevos vínculos e incorporándolas a su propio repertorio personal (competencias específicas 2 y 3). Por otro lado, el conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, (competencia específica 2) y el conocimiento de los medios y técnicas propios de la expresión audiovisual (competencia específica 3) lo hará capaz de crear producciones artísticas, individuales o grupales, con diferentes técnicas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario de las mismas (competencia específica 4).

En lo que respecta a las **conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa**, se pueden señalar las siguientes cuestiones. En primer lugar, la comprensión de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, junto a la reflexión, abierta y respetuosa, sobre la importancia del legado cultural (competencia específica 1), mostrando sensibilidad hacia las producciones artística y, al mismo tiempo, combinando emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados, requiere de capacidades que permitan investigar cuanto se refiere a la propia identidad y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada (competencia específica 1 de Educación en Valores Cívicos y Éticos). En segundo lugar, cuando se crean producciones artísticas tomando en cuenta al público destinatario de las mismas para compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad (competencia específica 4) se deben utilizar estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa (competencia específica 7 de Economía y Emprendimiento). En tercer lugar, el descubrimiento de las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas (competencia específica 2) haciendo de la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, se relaciona con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos, que pretende que el alumnado logre una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos como una cualidad valiosa que ayuda al alumnado a mostrar una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. En cuarto lugar, la expresión audiovisual no sería posible sin aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, aplicando conocimientos interdisciplinares para la resolución de tareas de una

manera más eficiente (competencia específica 5 de Tecnología), identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico (competencia específica 3). **En relación a las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave,** se destacan las siguientes: Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las **competencias en comunicación lingüística** que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe. Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas. La educación artística contribuye a la adquisición de la **competencia matemática** y **competencia en ciencia, tecnología e ingeniería** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado. El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el fomento de la **competencia digital** del alumnado. A la **competencia personal, social y de aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y

poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender. En relación con la **competencia ciudadana,** analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivas, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana. En relación con la **competencia emprendedora,** cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora. Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas

y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la **competencia en conciencia y expresiones culturales.**

E. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

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.

CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN. (Resumen de lo anterior para que el alumnado tenga claro qué es lo mas importante que ha de aprender y qué se le va a evaluar).

1. Realizar dibujos rápidos gestuales encajando y captando las formas y dirección del movimiento del modelo.
2. Aplicar técnicas de ilustración en un proyecto colectivo como puede ser la ilustración de un cuento, fanzine, cartel, etc.
3. Ser capaz de encajar los elementos de un bodegón utilizando la técnica del claroscuro con carboncillo, distinguiendo las luces y sombras y valorando las proporciones.
2. Realizar modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color. Interpretar una obra de arte con témperas.
3. Ser capaz de utilizar técnicas de estampación como la monotipia.
4. Ser capaz de aplicar las técnicas básicas de modelado y de pintura mural en proyectos propuestos en clase de manera creativa.
5. Ser capaz de realizar una propuesta creativa planificando las etapas de realización de un boceto, proyecto y presentación final.
6. Utilizar el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
7. Experimentar con las témperas, ceras grasas y otros materiales,creando sus propias

composiciones.

8. Realizar proyectos de diseño aplicados a diferentes ámbitos, diseño de moda, de producto, gráfico y de interiores.

9. Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. Ser capaz de utilizar las nuevas tecnologías en el proceso creativo. Realizar proyectos digitales, por ejemplo: un vídeo y editarlo.

10. Ser capaz de analizar y realizar fotografías en diferentes contextos utilizando los recursos expresivos del lenguaje fotográfico.

11. Realizar un story board. Utilizando recursos expresivos que varíen los diferentes planos y puntos de vista.

12. Realizar videoarte teniendo en cuenta un guión, planificación del proyecto y recursos de animación y edición de vídeo.

13. Resolver las actividades y dibujos propuestos en clase y entregar las mismas dentro de los plazos establecidos, valorando el correcto acabado del dibujo, expresándose gráficamente con precisión, claridad y limpieza.

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

15. Ser capaz de disfrutar el arte propio y ajeno, reconociendo técnicas, recursos compositivos, haciendo un análisis que relacione los diferentes lenguajes artísticos y haciendo conexiones con el mundo que nos rodea.

16. Mantener el espacio de trabajo y el material en perfecto estado, aportando al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.

17. Cumplir las normas de convivencia del Centro adoptando una actitud tolerante, solidaria y respetuosa con todos los miembros de la comunidad educativa.

F. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de Evaluación mencionados anteriormente, asignando a cada apartado un porcentaje sobre la calificación final del modo siguiente:

*** Puesto que en la ESO, tal y como dicta la legislación vigente, ha de asignarse el mismo peso a cada**

competencia, el departamento cumplirá con esta normativa a la hora de evaluar. Cada una de las cuatro competencias tendrá un valor de 25% del total de la nota.

En cada evaluación se hará la nota media de las competencias trabajadas.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de * **Puesto que en la ESO, tal y como dicta la legislación vigente, ha de asignarse el mismo peso a cada competencia, el departamento cumplirá con esta normativa a la hora de evaluar.**

Se llevará un registro de las competencias que se están trabajando y en qué actividades y UD lo estamos haciendo para ir trabajando todas de igual manera.

Tendrán un carácter prioritario los criterios de evaluación de carácter general, basados en la observación y el seguimiento continuado de la actividad en el aula. Se valorará la adquisición de saberes reflejados en los trabajos llevados a cabo por el alumnado, así como el empleo de las técnicas y procedimientos estudiados a lo largo del curso. El respeto e interés manifestado en clase también serán tenidos muy en cuenta.

G. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

La materia de Expresión artística promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Proponemos el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula proponemos distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados.

Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje favorecemos la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos y que veremos de forma transversal en la visita al Museo Helga de Alvear analizando obras del arte Povera, por ejemplo.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. Se respetará la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y lo haremos con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo evaluaremos el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, valoraremos la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto nos permitirá que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación nos servirá para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.
Para cada situación de aprendizaje desplegamos el desarrollo de distintas actividades que irán siempre destinadas al logro de las competencias y los objetivos de la materia. Por ejemplo: láminas de dibujo técnico, creaciones personales con diferentes materiales y técnicas, diarios de

metacognición y de aprendizaje, gamificación por equipos -por ejemplo: grupos de aprendizaje-, flipped classroom- clase invertida-, producciones audiovisuales individuales y en equipo, classroom como una herramienta de comunicación entre el profesorado y el alumnado para sirvan como evidencias de lo trabajado por parte de ambos, visitas a museos, preguntas en clase, presentaciones, bits de información, lluvia de ideas, manejo de apps como Genially o Canva, stop motion, edición de foto y vídeo con el móvil, etc. Todo esto son solo ejemplos y sugerencias para que el profesorado del departamento tenga un amplio abanico de posibilidades.

Ejemplo de situación de aprendizaje: diseño de un Fanzine colectivo para el 25N.

Introducción y contextualización:

Se propone que el alumnado realice el diseño de un Fanzine colectivo entre los dos grupos de 4º de ESO de Expresión Artística y 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico. Cada persona diseñará una imagen con texto o frase para reivindicar el 25 de noviembre que es el día internacional de la eliminación de la violencia contra la mujer.

- Nivel: 4º y 1º de Bachillerato.
- Agrupación: por clases
- Formato: lámina A5 vamos a trabajar el dibujo en blanco y negro trabajando el claroscuro en 4º de la ESO y la línea en bachillerato.
- Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 5 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades del alumnado.
- Materiales y técnica: Recomendación: lápices de madera y rotuladores.

Objetivos didácticos:

- Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales del diseño y ser capaz de realizar un análisis formal.
-Interpretar objetos, personas, formas y volúmenes a través del dibujo.
- Utilizar el lenguaje visual para transmitir un mensaje.
- Aplicar las reglas de composición para que el diseño de su dibujo sea coherente con la idea que quieren transmitir.
- Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final.
- Distinguir entre realidad y representación.
- Reflexionar de manera crítica sobre la violencia de género en general y en particular en los jóvenes.

Elementos curriculares involucrados:

Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Se desarrollan las 8 competencias específicas de la materia: CE.EPVA.1, CE.EPVA.2, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4, CE.EPVA.5, CE.EPVA.6, CE.EPVA.7, CE.EPVA.8,

En cuanto a los bloques de saberes implicados, son los siguientes:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

B. Diseño y publicidad.

Conexiones con otras materias:

La conexión se da principalmente con la materia de Valores éticos y Atención educativa. ya que trata temas que vulneran los derechos humanos. La conexión con la materia de Lengua Castellana y Literatura también es evidente ya que deberán hacer uso de sus enseñanzas a la hora de emitir el mensaje y reflexionar de manera analítica sobre la reivindicación que planteen en sus dibujos.

Descripción de la situación de aprendizaje:

El objetivo final de la actividad es la realización de un producto gráfico, un Fanzine, que se editará y reproducirá y publicará para el 25 de noviembre. Se dejarán ejemplares para su visualización en la biblioteca.

Para ello se establecerá la siguiente temporalización con la distribución de tareas del siguiente modo (es importante recalcar que esta es la previsión inicial pero lo adaptaremos a la realidad y especificidades de los grupos y sus circunstancias):

SESIÓN 1:

Actividades de activación y motivación: Antes de presentar la actividad se les mostrarán fanzines ya publicados y se reflexionará sobre el tema de la violencia de género analizando noticias de actualidad y haciendo referencia a la influencia de las redes sociales.

Conviene que en esta sesión se realice en la biblioteca o en la sala de informática para que tengan la posibilidad de buscar información de forma autónoma.

Presentación de la actividad: explicar lo que se les va a solicitar, cómo se van a desarrollar las sesiones de trabajo.

SESIÓN 2:

Lluvia de ideas, bocetos, etc. Cada persona se encargará de diseñar una de las páginas del fanzine.

- Condiciones de trabajo: Cooperación. Ayuda al compañero o a la compañera ante dudas o dificultades. Contribuir a la buena convivencia. Tratar de llevar el mismo ritmo.

- Condiciones de organización: Traer siempre el material. Ser ordenado y tener todo preparado. Aceptar las diferentes tareas y responsabilidades.
- Condiciones de comunicación: Cuidar las formas y el tono. Escuchar al compañero o a la compañera y al profesorado. Colaborar en la propuesta de soluciones.
- Fortalezas y debilidades que presenta el equipo ante este tipo de tarea:

SESIÓN 3, 4:

Ejecución de los dibujos con los mensajes.

SESIÓN 5 y 6: Retoques digitales y maquetación. Presentación a los compañeros o a las compañeras a través de la muestra y de la exposición oral. Evaluación final (cada propuesta recibirá la evaluación del docente o de la docente, de los autores o de las autoras y de una pareja de compañeros o compañeras que no haya intervenido en el proceso) y determinar las propuestas de mejora. La evaluación final se realizará a partir de una plantilla que con indicadores de logro y grados de consecución. Si al final es necesaria una calificación habrá que establecer una relación entre el grado de consecución de los indicadores y su valor numérico. Sería muy interesante que la rúbrica final esté disponible para el alumnado desde la segunda sesión, es importante que sepan qué se les va a pedir de forma concreta.

H. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los contenidos transversales formarán parte de nuestra materia a lo largo del curso integrándose con los saberes que iremos trabajando a diario.

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Para incorporar estos contenidos participaremos en concursos regionales de carteles y vídeos de igualdad y contra la violencia de género. El concurso anual de la ONCE también es otro recurso que utilizaremos. Por otro lado celebraremos días significativos como el 25N o el 8M tal y como venimos haciendo en cursos anteriores con instalaciones, obras artísticas realizadas por el alumnado e intervenciones en los patios.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso. Esto lo trabajaremos en el bloque de audiovisuales.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Este apartado se trabajará en el proyecto de diseño de un salón de actos.

4º ESO

TALLER DE LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE

TALLER DE LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO

A. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
H. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
I. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.
J. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

A. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

La asignatura que se oferta por primera vez desde el Departamento de Dibujo al alumnado de 4º ESO como Materia de Oferta Propia dentro del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica es la siguientes:

- Taller de lenguaje cinematográfico para 4º ESO

Como sugiere nuestra legislación, las materias optativas del segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria deberán estar vinculadas a las enseñanzas de Formación Profesional específicas que se impartan en el centro, en el caso de que el centro posea esta Oferta Educativa.

En el Instituto El Brocense se imparten: el **Ciclo Formativo de Grado Superior "Iluminación, captación y tratamiento de la imagen"**; el **Ciclo Formativo de Grado Superior "Producción de Audiovisuales y Espectáculos"**. Además este centro está en trámites de solicitud para implantar el próximo curso el **Ciclo Formativo de Grado Medio de Video DJ y Sonido,** con el visto bueno del Departamento de Audiovisual, del Equipo Directivo y del Consejo Escolar.

El **'Taller de lenguaje cinematográfico'** ofrecido para **4º ESO**, es una materia optativa que mantiene un hilo conductor con estos ciclos formativos. Sus objetivos de iniciación profesional son idóneos para el acceso de los alumnos interesados en ellos.

Son asignaturas que tratan de mostrar una nueva y diferente visión de una realidad cotidiana y a la vez desconocida a alumnos de Enseñanza Secundaria. Pretenden despertar el interés de los alumnos por el mundo audiovisual y mostrarles la posibilidad de encauzar su futuro académico y/o profesional hacia ese sector. Del mismo modo se pretende despertar en ellos el interés por el análisis de la imagen, mundo del cine y del audiovisual y potenciar su capacidad de reflexión sobre los distintos temas que se plantean en la publicidad, las películas, series, imágenes en general que les abordan desde cualquier red social que tanto consumen (Instagram, Tik-Tok…) y que es fundamental formarles para que sean capaces de ser críticos y autocríticos con lo que consumen y con lo que comparten. Una sociedad como la actual, en la que la grandísima mayoría de la información que reciben nuestros jóvenes son por vía de las imágenes (internet, publicidad, videojuegos, televisión, etc.) es imprescindible que éstos reciban una

alfabetización audiovisual que les ayude a entender ese lenguaje y sobre todo, que les dé un espíritu crítico para que no sean excesivamente vulnerables e influenciables por dichos mensajes.

También consideramos que es altamente interesante que aprendan e interioricen este lenguaje, el Audiovisual, como un instrumento más a la hora de afrontar trabajos en cualquier otra materia, elaborando de este modo trabajos audiovisuales (pequeños documentales, vídeos de ficción, stop-motion….) para dar una respuesta actual, original, atractiva, y que se pueda compartir, en las distintas plataformas o redes sociales que posee nuestro centro o incluso en la propia página web del centro.

B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

De entre las diversas perspectivas desde las que puede abordarse la materia optativa, '**Taller de lenguaje cinematográfico'**, se plantea desde este Departamento como una actividad que se centra en los medios de comunicación de masas en general y en el campo del cine en particular :

En primer lugar, en un mundo dominado por las imágenes, las palabras y los sonidos, se pretende ayudar a los alumnos a descifrar los tres sistemas simbólicos y a favorecer un **enfoque integrado** del lenguaje y de la comunicación. De esta manera educaremos a nuestros alumnos para el futuro, para un mundo dominado por las tecnologías de la comunicación y la información.

Esta omnipresencia de los medios de comunicación en las sociedades modernas, hace que sea cada vez más necesario para el individuo el conocimiento de estos medios, de forma que pueda asimilar la mayor parte de la información que recibe de una manera crítica. Mediante el aprendizaje, la ejercitación y las estrategias de los medios de comunicación, se rompe el carácter unidimensional de estos y **el alumno puede convertirse en sujeto emisor activo**, y responder, con su producción en el aula, a la información recibida.

Por las razones anteriores, esta materia se plantea desde una **triple perspectiva**: conocimiento de los medios de comunicación, utilización de sus materiales y producción de materiales propios.

Por otra parte, estudiar los medios de comunicación es una manera de **introducir la vida en el aula**, rompiendo de alguna manera la distancia que separa los sistemas de educación formal y el mundo real en el que se mueven los hombres.

Conoceremos las particularidades del lenguaje audiovisual y cinematográfico, los roles en un equipo de producción, fomentaremos la creatividad colectiva y la cooperación, desarrollaremos guiones y storyboards, abordaremos el proceso de rodaje y postproducción audiovisual, la elaboración de subtítulos, traducción y audiodescripción.

Atenderemos a los medios para la difusión y publicación del trabajo realizado.

Objetivos didácticos	Objetivos de la etapa
1.- Conocer las particularidades del lenguaje audiovisual y el cine (géneros cinematográficos, tipos de plano, secuencias, escenas, movimientos de cámara, encuadre, audio, iluminación, etc)	h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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.
2.- Identificar, valorar la importancia y establecer cada uno de los diferentes roles a desempeñar dentro de un equipo de producción cinematográfica, para trabajar en equipo.	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

	mujeres y hombres, 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 individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. 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.
3.- Fomentar la creatividad colectiva, el espíritu crítico, la tolerancia y la cooperación como elementos fundamentales base de la producción de un cortometraje.	c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer. 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.
4.- Identificar los diferentes tipos de cortometraje (ficción, documental, publicitario, etc.), así como aprender a desarrollar guiones literarios, técnicos, storyboards y guiones de rodaje.	h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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.
5.- Elaborar la sinopsis de un cortometraje, estructurar su argumento y conocer qué son el logline, storyline y tagline.	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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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.
6.- Planificar y preparar todos los elementos necesarios para el rodaje (casting, attrezzo, decorados, localizaciones, etc), así como valorar la importancia del seguimiento del guión durante el rodaje.	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. 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. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
7.- Conocer y utilizar las posibilidades que el sonido ofrece en la producción de cortometrajes (calidad, medios técnicos, bandas sonoras, efectos sonoros, doblaje, etc).	
8.- Aprender en qué consiste la postproducción audiovisual y los efectos especiales clásicos o digitales durante la filmación o la postproducción (Chromakey, aplicación de filtros, etc).	
9.- Conocer y utilizar herramientas TIC para la producción audiovisual, su difusión y la elaboración de producciones escritas asociadas.	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

10.- Dar visibilidad a los trabajos realizados a través de la difusión en Internet o a través de la preparación de una gala.	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.

   El contexto del aula es propicio para que se analicen los mensajes y se descubra su significado, identificando y conociendo su mutabilidad, complejidad y multitud de formatos y cómo pueden convertirse en objetos de disfrute con los que el alumnado vaya construyendo su identidad cultural y social.

   Tras cursar la materia, el alumnado será capaz de apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de su historia. Será capaz de explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de productos audiovisuales de distintos estilos, géneros, formatos y culturas descubriendo las reglas y los códigos por los que se rigen. También realizará interpretaciones personales del patrimonio audiovisual con criterio estético propio y de forma activa, comprometida y respetuosa.

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia pre- sencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.

   Un aspecto competencial esencial para el alumnado es saber diseñar sus producciones audiovisuales con el objetivo de que la capacidad de comunicación y la calidad de sus producciones sean óptimas, siempre desde la ética y el respeto a los demás. Por ello resulta fundamental que el alumnado sea capaz de actuar con rigor, adaptándose tanto al medio como al público receptor independientemente del contexto educativo y de los medios con que se cuente en el centro.

   Tras cursar la materia, el alumnado será capaz de diseñar producciones audiovisuales que representen ideas, opiniones y sentimientos propios partiendo de un tema previo e incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión. Evaluará el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando las manipulaciones y reflexio- nando sobre el respeto a la propiedad intelectual y los derechos de autoría. También realizará producciones audiovisuales utilizando la propia presencia en la imagen y el valor diegético de la banda sonora, empleando la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.

3. Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), realizando creaciones audiovisuales de forma colectiva y desenvolviéndose adecuadamente en circunstancias diversas.

   El lenguaje audiovisual es interdisciplinar por naturaleza, lo que permite al alumnado la creación de producciones audiovisuales que involucren diferentes medios de expresión. Desde la gestación de la idea hasta la obtención de la pieza terminada es preciso desarrollar un proceso de trabajo pautado y ordenado, con fases marcadas y una división de las tareas muy clara, para que los imprevistos no perjudiquen el

proyecto. El alumnado debe organizar sus creaciones atendiendo a este proceso, elaborando la documentación apro- piada y adquiriendo mediante la práctica la flexibilidad necesaria para adaptarse a dichos imprevistos, que pueden abarcar desde la ausencia forzosa de algún miembro del equipo, hasta la imposibilidad de llevar a cabo el plan de rodaje previsto debido a las condiciones meteorológicas. A esto hay que añadir toda clase de circunstancias en las que el alumnado también debe aprender a desenvolverse, por lo que el alumnado debe ser capaz de sustituir unos elementos por otros. El entorno digital ha dado lugar a que las herramientas, procedimientos y técnicas audiovisuales se multipliquen exponencialmente. Su conocimiento y correcta aplicación le permitirá valorar el resultado final de la obra y de todas sus fases de desarrollo.

Tras cursar la materia, el alumnado formará sus propios equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades de cada participante y repartiendo las tareas desde el criterio y el respeto. Planificará producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los imprevistos.

4. Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.

Muchas son las oportunidades en las que las producciones audiovisuales del alumnado pueden visualizarse en público, si bien cada tipo de producto audiovisual consigue llegar al público de distinta manera, por lo que hay que establecer el canal de difusión más apropiado en cada caso. El alumnado debe familiarizarse con el mayor número de ellos, identificando los más adecuados para cada tipo de producción, de modo que pueda dar a conocer las suyas propias a un público lo más amplio posible. En cualquier caso, la difusión de las producciones audiovisuales a través de diferentes plataformas digitales en internet amplía el marco comunicativo habitual del alumnado, y en este sentido, es importante que los alumnos y alumnas evalúen los riesgos de los espacios virtuales utilizados, conozcan las medidas de protección de datos personales y aseguren el respeto de la propiedad inte- lectual y

los derechos de autor.

Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia. No siempre el trabajo mostrado es del gusto de todas las personas, por lo que es importante que el alumnado sea capaz de reflexionar y aprender sobre las reacciones que su obra ha generado en el público, con honradez, de manera abierta y respetuosa, desde la autocrítica.

Tras cursar la materia, el alumnado justificará la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, teniendo en cuenta el tipo de público al que se quiere dirigir, y escogerá las vías de difusión más adecuadas para sus producciones, considerando su propósito, valorando las posibilidades existentes de manera crítica e informada, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría. También analizará de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.

1.- LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	**Criterios de evaluación. Competencia específica 1**
- Metodología de análisis de los géneros audiovisuales - Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos. - Características de los géneros multimedia y videojuegos. - Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles	1.1 Identifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales, a partir de su visionado y análisis crítico. 1.2 Reconoce las características expresivas de la imagen fija y móvil y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas, en composiciones fotográficas y productos audiovisuales multimedia y new media. 1.3 Analizar situaciones audiovisuales extraídas de

	productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual
2.- EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. - Conocer los diferentes géneros cinematográficos. - Tipos de producciones audiovisuales: cortometraje, documental, entrevista, videotutorial, tráiler, película de ficción, reportaje, videoclip, etc. - Encuadres/tipos de plano: Primer plano, plano general, plano medio, plano americano, semiprimer plano, Plano detalle… - Ángulos de cámara: picado, contrapicado, panorámica, cenital, etc. - Movimientos de cámara: travelling, uso del zoom, cámara libre, etc. - El audio: en interior, exteriores, de una escena, paisaje sonoro, efectos sonoros, doblaje, sincronización. - La iluminación: natural, artificial, posicionamiento de los focos, tipos de focos y pantallas, luz difusa, luz directa, etc. - Efectos especiales, la magia del ChromaKey, Stopmotion, la animación - Estructura de un equipo de producción: roles e integrantes.	**Criterios de evaluación. Competencia específica 2** 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. 2.4 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3.- EL GUIÓN CINEMATOGRÁFICO - ¿Qué es un guión? - Tipos de guión (literario o narrativo, técnico y documental).	**Criterios de evaluación. Competencia específica 3** 3.1. Visiona diferentes películas cinematográficas

- El plano, la escena y la secuencia. - El plano-secuencia. - La estructura, encajando en la sinopsis y el argumento. - Cómo escribimos nuestro guión.	identificando y analizando el guión. 3.2. Analiza las diferentes unidades de tiempo en una producción audiovisual 3.3. Realiza un guión literario o narrativo. 3.4. Realiza un guión técnico o documental. 3.5 Reconocer los elementos que integran un guión cinematográfico.
4. EL STORYBOARD Y EL RODAJE	**Criterios de evaluación. Competencia específica 4** 4.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 4.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. 4.3 Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
5. LA EDICIÓN - Softwares para la edición audiovisual. - Transiciones - Edición de escenas y audio. Títulos. - Doblaje (si existe). - Efectos sonoros, especiales, chroma y filtros. - Subtítulos, audiodescripción y artes finales. - Diseño de los créditos	**Criterios de evaluación. Competencia específica 5** 5.1 Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión. 5.2 Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando

	diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor. 5.3 Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.
6. LA PUBLICIDAD	**Criterios de evaluación. Competencia específica 6** 6.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 6.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 6.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 6.4. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen 6.5 Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 6.6 Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

7. LA COMUNICACIÓN VISUAL. PROCESOS DE CREACIÓN DE UNA IMAGEN.	**Criterios de evaluación. Competencia específica 7** 7.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 7.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. 7.3 Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
8. EL CARTEL CINEMATOGRÁFICO	**Criterios de evaluación. Competencia específica 8** 8.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. 8.2 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 8.3 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 8.4 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 8.5 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

	8.6 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. 8.7 Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 8.8 Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
9. PENSAMIENTO CRÍTICO: REDES SOCIALES Y FAKE NEWS	**Criterios de evaluación. Competencia específica 9** 9.1. Analiza diferentes publicaciones en tus redes sociales con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. 9.2. Mostrar una actitud crítica ante las publicaciones en redes sociales rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Un análisis detallado de las competencias específicas de la materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

La materia de Taller de Lenguaje Cinematográfico propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de las técnicas y el lenguaje fotográfico y cinematográfico. Este aprendizaje aporta al alumnado un modo de expresión más. Recuperando el concepto

de comunicación, en el que un emisor envía un mensaje a un receptor, dentro de un contexto, utilizando un código determinado, se pueden establecer ciertas conexiones entre las diferentes competencias específicas de la materia.

La competencia del emisor pasa por utilizar la creación audiovisual como un medio para comunicar ideas (competencia específica 2), reconociendo las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes creaciones visuales (competencia específica 1), considerando y uti- lizando todos sus aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3) y reflexionando sobre las reacciones del público de forma abierta y respetuosa (competencia específica 4).

El mensaje construido de forma individual o colectiva consistirá en producciones audiovisuales completas, considerando y utilizando todos sus aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3), para así utilizar el audiovisual como un medio con el que expresar ideas, opi- niones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa (competencia específica 2).

Es obvio que el código que utiliza el mensaje comprende los aspectos esenciales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas (competencia específica 1) con un conocimiento activo de las principales técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual (competencia específica 3).

De la misma forma, el receptor será competente en analizar los mensajes en diferentes formatos (competencia específica 2), forjando una percepción crítica en la búsqueda de enfoques novedosos, involucrándose de forma proactiva, democrática y libre en su conservación y generando una actitud positiva hacia el medio audiovisual (competencia específica 1).

Todo esto contextualizado, como parte de un proceso de socialización y construcción personal consciente que evolucione de manera creativa hacia el conocimiento y el respeto a la diversidad, hace que toda creación audiovisual se alimente de experiencias vitales en su vertiente más humanista, incorporando en el proceso creativo la aceptación, tanto de sí mismo como de la otredad, aumentando de ese modo la autoconfianza y la empatía (competencia específica 3).

En lo que respecta a las conexiones del Taller de Lenguaje Cinematográfico con otras materias, ya se apuntaba en la introducción que se pretende dotar al alumnado para que sea capaz de interactuar con el constante bombardeo de mensajes audiovisuales. Esto

sugiere una conexión clara con el aprendizaje de cualquier lenguaje. Así pues, las competencias de esta materia están íntimamente relacionadas con las competencias específicas de las materias lingüísticas. Las competencias específicas 1 y 3 de la materia de Taller de Lenguaje Cinematográfico engarzan con las de Lengua Castellana y Literatura y sirven como ejemplo para ver cómo fluyen de manera paralela en el proceso de aprendizaje, y de esta forma hacer al alumnado competente en la producción, tan- to de textos audiovisuales como escritos y orales. La competencia específica 1 de nuestra materia también encontrará una conexión directa con Lengua Castellana y Literatura, facilitando a los protagonistas del proceso comunicativo la comprensión y el análisis de los mensajes recibidos, con sentido crítico, diferenciando los contextos para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos.

Igualmente, y como no puede ser de otra manera, las materias específicas de Artes Plásticas, que permiten capacitar al alumnado para que, a través de la incorporación en el proceso creativo de la aceptación tanto de sí mismo como de la otredad, se refuerce la autoestima y la empatía hacia los demás. La planificación de las fases de realización de una producción audiovisual u obra artística son competencias planteadas para el alumnado de Técnicas de Expresión gráfico Plásticas y el del Lenguaje Cinematográfico (competencia específica 3). Desde la creación artística se pretende (competencia específica 2) que el alumnado sea capaz de expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa.

Desde la materia de Historia se plantea su competencia específica 7 en términos paralelos a la competencia específica 2 de Taller de Lenguaje Cinematográfico, ya que ambas proponen alcanzar la capacidad para realizar producciones novedosas y personales, que aumenten la diversidad cultural, amplia y abierta.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia plurilingüe se mejora utilizando el lenguaje audiovisual como medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos reconociendo los contextos diferentes en los que se producen y valorando la libertad de expresión como base fundamental en su creación, lo que hace al alumnado competente para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

La comunicación pública de esas producciones audiovisuales por parte del alumnado, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, le permitirá participar en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales para mejorar en la competencia en comunicación lingüística, además de considerar tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender e impulsar su competencia emprendedora.

La toma de conciencia por parte del alumnado de cómo el lenguaje audiovisual es una herramienta de conocimiento y de resolución de problemas, que, a su vez, favorecerá la reinversión de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos, le permitirá actuar como ciudadano responsable, participando en la vida social y cívica, lo que potenciará el desarrollo de la competencia ciudadana.

De igual forma, la comprensión de los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones audiovisuales, a través de la reflexión consciente en torno a la importancia de su legado histórico, permitirá contrastar y promover los aspectos singulares y el valor social del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, favoreciendo el desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales.

El diseño de productos audiovisuales actuales, identificando e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, contribuirá a que sea competente en el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales, propiciando la consecución de la competencia digital. Hacerlo de manera eficaz y ordenada, individual o colectivamente, teniendo en cuenta todos sus aspectos (interpretación, planificación, grabación, edición, etc.) ayudará al desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

Finalmente, la realización de una producción, en este caso audiovisual, debe ir acompañada de una memoria económica de costes y presupuesto de ejecución, lo que obviamente se hace mediante el apoyo matemático para dar solución a esa necesidad, evaluándose, además, conforme a criterios de sostenibilidad, lo que contribuirá a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

F. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.

Criterio 1.2. Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.

Criterio 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.

Criterio 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fo- tográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los mo- dos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y re- flexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Criterio 2.3. Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opinio- nes y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando la expresión audiovisual como una herramien- ta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades requeridas, repartiendo las tareas con criterio de forma razonada y respetuosa.

Criterio 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.

Criterio 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

Criterio 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir, con una mirada inclusiva.

Criterio 4.2. Difundir el resultado final de una producción audiovisual seleccionando los canales más adecuados, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría.

Criterio 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

Cada problema puede tener múltiples soluciones y puede ser abordado desde diferentes puntos de vista: esto es un obstáculo para la evaluación de la consecución o no de los objetivos conceptuales.

El alumnado no ha de ser el único sujeto de evaluación: también la propia técnica y el profesorado deben ser evaluados. De hecho, en un Aprendizaje Basado en Proyectos el

alumnado debe tener la oportunidad de evaluarse a sí mismo, a sus compañeros y compañeras, al profesorado, al proceso de trabajo en equipo y a los resultados del proceso.

El objetivo fundamental de estas evaluaciones es proveer al alumnado y al profesorado de retro-alimentación específica de sus puntos fuertes y débiles, de tal modo que pueda aprovechar posibilidades y rectificar las deficiencias identificadas. La retro-alimentación no debe leerse en clave positiva ni negativa, sino que más bien debe tener un propósito descriptivo, **identificando y aprovechando todas las áreas de mejora posibles.**

Ejemplos de rúbricas para la evaluación, autoevaluación y co-evaluación:

	0 PUNTOS	**2 PUNTOS**	**4 PUNTOS**	
ADECUACIÓN Y CANTIDAD DE RECURSOS	Los recursos ofrecidos no han sido suficientes para el desarrollo del trabajo al que nos íbamos a enfrentar o son demasiados y han podido provocar abandono, desidia o desinterés del alumno/a menos capaz o menos motivado	Hay cierta relación entre los recursos ofrecidos, las tareas y actividades preparatorias y trabajo a el que nos íbamos a enfrentar o algunos de los recursos han sido repetitivos o excesivos	Hay clara relación entre recursos seleccionados, tarea y actividades preparatorias para el trabajo al que nos íbamos a enfrentar o cada recurso aporta información diferente y significativa	
CALIDAD DE LOS RECURSOS SELECCIONADOS	Los recursos son insustanciales y no aportan nada que el alumno/a no pueda encontrar por medios más cercanos	Algunos recursos conducen a información significativa que el alumno no puede encontrar con facilidad por medios más cercanos	Los recursos aportan información significativa que obligan al alumno a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad	
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre la evaluación de los recursos, trabajos previos, medios... ?

La **Auto-evaluación** te permite pensar cuidadosamente acerca de lo que sabes, de lo que no sabes y de lo que necesitas saber sobre el trabajo que se has realizado.

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (auto-evaluación)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
1. ¿Hice en todo momento un uso respetuoso y adecuado del lenguaje?				
2. ¿Ayudo a los compañeros de grupo y valoro la cooperación?				
3. ¿Asumo riesgos? (Voy a lo fácil o me implico para obtener un resultado de más calidad)				
4. ¿He mostrado interés por realizar un trabajo de calidad en beneficio de todos?				
5. ¿He generado conflictos que han afectado al grupo negativamente?				
6. ¿Me mostré receptivo a valorar las posibles implicaciones éticas de la situación-problema?				
7. ¿Respeto la autoridad del profesor como guía-tutor?				
8. ¿Me siento responsable de mi propia formación? ¿Entiendo que lo que voy a aprender es en beneficio propio?				
9. ¿Seré capaz de aplicar lo que he aprendido a otras situaciones parecidas?				
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre tu auto-evaluación?

En la Co-evaluación se trata de ver el proceso de evaluación de los compañeros dentro del grupo.

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (co-evaluación)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
2. ¿Termina todos los trabajos asignados a tiempo?				
3. ¿Asisten a clase con el material visto o trabajado necesario para avanzar satisfactoriamente?				
4. ¿Escuchan atentamente las aportaciones de los demás?				
5. ¿Contribuyes a las discusiones en grupo para mejorar el proceso o el resultado?				
6. ¿Tienen dominio sobre la información que se discute?				
7. ¿Aportan ideas e información nueva y relevante a los planteamientos que se hacen?				
8. ¿Utilizan recursos apropiados para investigar en pro de un trabajo mejor				
9. ¿Presentan ideas lógicas y argumentadas?				
10. ¿Ayudan al grupo a implementar técnicas para mejorar?				
TOTAL				

¿Algo que quieras decir sobre la co-evaluación?

La evaluación al profesor busca retro-alimentar a este acerca de la manera en que participó con el grupo. .

ÍTEMS DE EVALUACIÓN (al profesor/a)				
(1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) de acuerdo (4) totalmente de acuerdo	**1**	**2**	**3**	**4**
1. Muestra un interés activo en mi grupo, es honesto, amigable y se interesa en los procesos del grupo				
2. Crea un ambiente relajado y abierto para iniciar una discusión				
3. Escucha y responde adecuadamente a nuestras preguntas y dudas				
4. Admite los conocimientos que él/ella no sabe				
5. Ayuda al grupo a identificar la importancia de aprender temas y a describir temas aprendidos, para poderlos discutir				
6. Realiza comentarios constructivos acerca de la información que aportamos				
7. Guía al grupo en planear qué es lo que podemos mejorar en otra ocasión.				
8. Sugiere recursos de aprendizaje apropiados y ayuda al grupo a aprender cómo encontrarlos				
9. Anima y motiva al grupo para seguir adelante a pesar de los problemas encontrados				
10. Plantea preguntas que estimulan mi pensamiento y mi habilidad para analizar el problema				
11. Permite y fomenta el intercambio de ideas entre el profesor y el alumnado				
12. Acepta de buen grado propuestas de soluciones diferentes a las que que él plantea				
13 Consigue que te sientas parte importante dentro del grupo				

TOTAL	

¿Algo más que quieras decir sobre la evaluación al profesor?

G. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Teniendo en cuenta que la evaluación será siempre continua y competencial, los criterios de calificación que se aplicarán para la evaluación del progreso del alumnado, se fundamentan en los Procedimientos de Evaluación mencionados anteriormente, asignando a cada apartado un porcentaje sobre la calificación final del modo siguiente:

- a los trabajos y actividades propuestos se le aplica hasta un 70 % de la calificación total, (guiones, presentaciones, storyboards, creaciones multimedia, actividades individuales o grupales)

- a las pruebas orales o escritas hasta un 20 % Estas pruebas podrán ser exámenes pero con la obligatoriedad de que sean exámenes competenciales. Cuando no se realicen pruebas escritas su porcentaje se sumará al apartado de trabajos realizados.

- a la Observación directa: actitud, interés, limpieza, puntualidad, entrega puntual de las tareas, participación, un 10%

*** Puesto que en la ESO, tal y como dicta la legislación vigente, ha de asignarse el mismo peso a cada competencia, el departamento cumplirá con esta normativa a la hora de evaluar.**

Se llevará un registro de las competencias que se están trabajando y en qué actividades y UD lo estamos haciendo para ir trabajando todas de igual manera.

Tendrán un carácter prioritario los criterios de evaluación de carácter general, basados en la observación y el seguimiento continuado de la actividad en el aula. Se valorará la adquisición de saberes reflejados en los trabajos llevados a cabo por el alumnado, así

como el empleo de las técnicas y procedimientos estudiados a lo largo del curso. El respeto e interés manifestado en clase también serán tenidos muy en cuenta.

H. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos a la materia de Cultura Audiovisual.

Las situaciones de aprendizaje deben ser relevantes para movilizar competencias clave y específicas a partir de los desafíos del siglo XXI, conectando con los intereses, necesidades, experiencias y conocimientos previos del alumnado para conseguir aprendizajes significativos. Estas situaciones pueden constituir un punto de partida perfecto para la concienciación propia y ajena sobre la sostenibilidad y el consumo responsable, la coeducación, la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la resolución pacífica de conflictos, la interculturalidad y la convivencia. Además, la colaboración con otras materias facilita enriquecer el desarrollo competencial con experiencias multidisciplinares.

Las propias experiencias de los alumnos y alumnas facilitarán el diseño de situaciones de aprendizaje individualizadas y colaborativas en las que cada cual pueda expresar sus intere- ses y motivaciones, solicitando ayuda si fuera necesario, tanto del docente como de sus igua- les, contribuyendo así a la creación de un clima de confianza que mejore el entorno emocional del aula, donde los aprendices se sientan seguros y respetados, así como de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje en general.

En la creación de situaciones de aprendizaje se debe promover la combinación de actividades que permitan al alumnado aprender a ser responsable de sus decisiones, a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo, así como a desarrollar una actitud crítica sobre la cantidad de información audio- visual que nos llega desde los medios digitales. La participación y realización de actividades y proyectos como son festivales de cine, exposiciones, muestras y semanas culturales favorecen la motivación, la implicación y el disfrute individual y grupal.

Se facilitará la integración de actividades y experiencias audiovisuales a través del uso de metodologías activas que promuevan la reflexión al crear situaciones de aprendizaje a partir

de experiencias cercanas a su realidad que les motive a esforzarse y a descubrir nuevos hori- zontes en su aprendizaje, así como a desarrollar herramientas para evaluar conscientemente su progreso.

Será importante distinguir situaciones entre la creación de piezas audiovisuales con voluntad propia, sobre todo de expresión personal, de aquellas con unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo más próximo.

Las habilidades comunicativas en esta materia son esenciales, por eso se establecerán situaciones en las que el alumnado avance en su propio conocimiento y le permita afrontar con autonomía producciones más complejas. Para lograr una verdadera inclusión y compensar desigualdades relacionadas con las diferencias individuales, será importante que se diversifique al máximo la elección de distintos recursos que faciliten diferentes formas de representación y expresión de la información. Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) garantizan el enfoque inclusivo a la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje dentro de la materia.

El carácter específico de esta materia hace que el aprendizaje resulte atractivo para el alum- nado, ya que le permite adquirir códigos de comunicación muy variados, con más conocimien- to y competencias del que le produce el hecho de subir videos o fotografías a la red, al utilizar de manera creativa y eficaz recursos tecnológicos accesibles

De igual forma, estas situaciones de aprendizaje fomentarán el uso del lenguaje audiovisual como medio de expresión de emociones, ideas y pensamientos con respeto y en entornos comunicativos basados en el principio de una convivencia democrática.

La creatividad y expresividad debe ser una parte indiscutible del diseño de las situaciones de aprendizaje. El hecho de que el objetivo final sea la creación de una producción y su exhibición en público, permitirá crear estrategias individuales o colectivas de acuerdo con sus propios criterios de creación artística, estilos de expresión y características de edición y montaje.

Las tecnologías de la educación ocupan un lugar de primer orden en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje en esta materia, puesto que permite la consecución de competencias digitales, tan necesarias para afrontar algunos de los retos del siglo XXI.

El docente desempeñará una labor de guía y facilitador del proceso educativo, planificando diferentes estrategias que ayuden al estudiante a ser autónomo y proporcionando el andamiaje necesario según las distintas necesidades de los aprendices.

La evaluación formativa constituye un elemento de retroalimentación individual y colectiva para la mejora del aprendizaje y de la enseñanza. En este sentido, debe promoverse la heteroevaluación, la coevaluación entre iguales y junto al profesorado y la autoevaluación a partir de procedimientos e instrumentos variados.

La metodología a emplear, por tanto, incluye diferentes modelos y elementos que, en su conjunto, pueden garantizar un adecuado desarrollo de las actividades propuestas:

1) Modelo participativo e interactivo en la fase introductoria, con objeto de hacer más amena la comprensión e interiorización de las particularidades de la actividad en sí, intentando siempre involucrar al alumnado mediante la puesta en común de ideas y el intercambio de conocimiento.

2) Modelo Flipped Classroom, que será utilizado como base para introducir al alumnado en los diferentes conceptos, técnicas y herramientas necesarios para el correcto desarrollo de cada una de las subactividades que pueden proponerse

3) Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos, que se empleará cuando cada grupo deba desarrollar el proceso de creación del cortometraje. Dentro de cada uno de los grupos, el alumnado deberá establecer los roles y el reparto de tareas.

4) El aprendizaje cooperativo será un factor determinante si el grupo quiere avanzar: planificación y reparto de tareas, toma de decisiones consensuada, ejecución coordinada e interacción con otros grupos y con el/los docente/s.

5) La interdisciplinariedad deberá estar siempre presente, tanto en las explicaciones del profesorado, como en los ejemplos y el desarrollo de toda la actividad. La inclusión de ideas, conceptos o técnicas de otras materias enriquecerá en gran medida el proceso de aprendizaje del alumnado y permitirá el desarrollo de varias competencias simultáneamente.

6) Técnicas de Gamificación o Ludificación permitirán un desarrollo atractivo. Ejemplos como una gala de entrega de premios: al mejor guión, fotografía, vestuario, interpretación, banda sonora, etc. pueden dar una dimensión totalmente diferente a esta actividad.

7) La coordinación docente favorecerá la efectividad de las estrategias metodológicas y didácticas empleadas, así como el consenso en la aplicación de criterios.

La agrupación del alumnado se planteará del siguiente modo:

Individual y por parejas: Esta configuración se empleará en aquellos momentos en los que el alumnado deba trabajar con los materiales, enlaces y actividades que el docente establezca mediante la metodología Flipped Classroom.

Grupo-clase: como parte de la metodología Flipped Classroom, durante fases de debate o puesta en común y cuando se apliquen modelos participativos e interactivos para la generación de ideas, sinopsis y argumentos.

Equipos/grupos de 3 o 4 integrantes: cuando se aplique el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos a lo largo del proceso de producción del cortometraje. Los agrupamientos deben buscar la heterogeneidad y el equilibrio teniendo en cuenta las características de nuestro alumnado (creatividad, competencia digital, cultura cinematográfica, etc.). Los grupos, opcionalmente, podrán operar entre sí de manera colaborativa.

Recursos materiales y medios didácticos de los que se dispone para desarrollar la materia.

Los recursos y medios que el IES El Brocense posee relacionados con los medios audiovisuales son numerosos y especialmente propiados debido a que en este instituto se imparten Ciclos Formativos de Imagen y Sonido: **Ciclo Formativo de Grado Superior de Iluminación, captación y tratamiento de la imagen** y el **Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción,** ambos de la familia de **Imagen y Sonido.** Además este centro está en trámites de solicitud para implantar el próximo curso el **Ciclo Formativo de Grado Medio de Video DJ y Sonido,** con el visto bueno del Departamento de Audiovisual, del Equipo Directivo y del Consejo Escolar. Sería el primer centro de la región en impartir esta enseñanza. Las asignaturas de **Taller de Lenguaje Visual y Audiovisual para 3º ESO** y **Taller de Lenguaje Cinematográfico para 4º ESO**, completarán una oferta encaminada a la formación

desde 3º ESO del alumnado interesado en ciclos formativos de Imagen y Sonido, en particular, y los prepararía para un mundo cada vez más enfocado en el uso de la imagen (fija o en movimiento), en general.

El IES "El Brocense", cuenta en sus instalaciones con:

- Plató de Televisión.
- Estudio de Radio.
- Estudio Fotográfico.
- Laboratorio Fotográfico.
- Aulas Digitales para la Edición Digital de Fotografía y Vídeo.

El material audiovisual, de iluminación y de sonido es incontable, como es comprensible. También se dispone de los recursos didácticos generales del instituto, y una biblioteca específica para este tipo de materia. Se utilizarán recursos audiovisuales para los que se necesitan reproductores de vídeo, DVD, ordenadores y cámaras de vídeo domésticas para la creación de distintos mensajes.

I. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los contenidos transversales formarán parte de nuestra materia a lo largo del curso integrándose con los saberes que iremos trabajando a diario.
Incorporaremos los siguientes contenidos transversales:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Para incorporar estos contenidos participaremos en concursos regionales de carteles y vídeos de igualdad y contra la violencia de género. El concurso anual de la ONCE también es otro recurso que utilizaremos. Por otro lado celebraremos días significativos como el 25N o el 8M tal y como venimos haciendo en cursos anteriores con instalaciones, obras artísticas realizadas por el alumnado e intervenciones en los patios.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso. Esto lo trabajaremos en el bloque de audiovisuales.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Este apartado se trabajará en el proyecto de diseño de un salón de actos.

J. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **Complementarias:** visita a exposiciones fotográficas en la ciudad de Cáceres y/o empresas del sector. Serán obligatorias para la formación del alumnado en la materia.

- **Extraescolares:** Excursión de ámbito nacional para visitar alguna exposición, feria o seminario especializado o empresa del sector.

- Participación/organización de una exposición-sesión de visualizado de trabajos audiovisuales colectiva, al finalizar el curso

- Participación en el **PROYECTO DE FORMACIÓN EN CONTINUIDAD EN EL MUSEO HELGA DE ALVEAR.** Se trata de una visita por trimestre, en el primer trimestre se hará una visita guiada y en los otros dos trimestres talleres. Participa el alumnado de 1º de ESO de Educación plástica, visual y audiovisual y el alumnado

de 4º de ESO de la optativa de Educación Plástica, visual y audiovisual y de la optativa de Lenguaje cinematográfico.

➔ Asistencia al Festival de cine fantástico y de terror y al Festival de Cine Solidario, ambos se celebran en Cáceres. Proyecciones en Filmoteca de Extremadura.

➔ Participación en diferentes Festivales de cortometrajes de ámbito tanto Nacional (FOCO en Fuenteovejuna o Cachinus de cine en Cilleros MICE -Muestra Audiovisual de Cine Educativo- de Valencia;) como Internacional (International Youth Film Festival de Plasencia; Peace in the Streets Global Film Festival -NewYorK; FECEA Festival de Cine Escolar -Alvorada-Brasil; Zaragoza International Youth Film Festival - Zaragoza; Timeline Film Festival - Carate-Italia; Wiked Wales Festival - Gales; Camera Zizanio -Pyrgos-Grecia

1º BACHILLERATO

DIBUJO ARTÍSTICO I

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE

ÍNDICE

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.

La programación de Dibujo Artístico I está basada en el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. A su vez se tiene como referente el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

La materia de Dibujo Artístico I se estructura en torno a cuatro competencias específicas cuyo fin será la contribución a los objetivos generales que plantea el currículo. En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia que, en su conjunto, están orientados a generar en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

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

B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

De los objetivos generales que plantea el currículum extremeño la materia de Dibujo Artístico I contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos, que hacen referencia a logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas.

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.

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.

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.

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, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

El dibujo es una técnica de representación y comunicación. Si se considera el dibujo como una forma de representar e interpretar lo que se ve (de manera real o figurada), entonces el modo de mirar se convierte en el primer paso del proceso de la realización de un dibujo. Primero es necesario tener la curiosidad de contemplar para después observar, analizando los elementos que forman lo visto.

Después de ese proceso de observación, sobre un soporte y unos materiales concretos se emplearán diferentes técnicas de dibujo para describir, analizar,expresar, narrar, comunicar, o simplemente como herramienta de descubrimiento desde la primera infancia hasta edad adulta. Puesto que sus funciones son diversas, sus ámbitos de aplicación son amplios. La exploración consustancial al dibujo ha aportado soluciones gráficas variadas a lo largo de la historia y es, en conclusión, una herramienta fundamental de pensamiento y conocimiento al establecer un vínculo crucial entre la idea y su representación gráfica.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y de conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras, imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, así como un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas. Es una forma de expresión y comunicación, porque se proyecta la visión del mundo de la persona que dibuja, no solo a través del estudio atento y analítico, sino también mediante la intervención de la imaginación, que reinventa la realidad. Por ser una de las primeras traducciones y exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones es, por ende, íntimo y directo, liberador en su inmediatez, en su sencillez o complejidad. El trazo, el estilo del artista, revela sin duda su necesidad creativa.

El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de la persona que lo crea. Por tanto, la materia de dibujo contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado puesto que antes de dibujar hay que observar, reflexionar y sacar conclusiones, lo que favorece la formación de una conciencia crítica, que junto al aprendizaje y gracias a la observación de obra de variado estilo y origen, ayuda a ser más tolerante y flexible.

Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de una educación ambiental por medio de la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y el conocimiento de la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

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

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

En relación con la competencia ciudadana, analizar dibujos y dibujar, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, permite al alumnado valorar y debatir sobre la utilidad o no de los mensajes gráficos analizados para la defensa de los derechos humanos y la protección del medio ambiente, objetivos recogidos en los Objetivos del Milenio.

Asimismo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia a la diversidad de opiniones y de género, cooperación y flexibilidad, contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

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

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

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

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

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.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiera de los saberes básicos de cada materia.

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

En la materia de Dibujo artístico I trabajaremos con las cuatro competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Dibujo Artístico I:

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

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

Por un lado, explorará propuestas gráficas de diferentes técnicas y estilos, haciendo comentarios sobre las técnicas utilizadas y los resultados obtenidos, haciendo valoraciones morales de acuerdo

a los derechos constitucionales sobre el mensaje y la utilidad de la obra gráfica, usando la terminología adecuada y disfrutando de esta comparación de estilos al valorar los retos afrontados en la realización de estas propuestas creativas.

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

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Artístico I:

CE.DA.2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos. Para conseguir este fin utilizará una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio, y realizará composiciones bidimensionales, figurativas proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad, o abstractas. En estas composiciones explorará con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

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

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Artístico I:

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

La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar la realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión objetiva de la misma y, por otro, propicia la expresión inmediata y directa de una visión subjetiva. Conocer estas cualidades hace que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

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

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Artístico I:

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

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

D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, impartido en el primer curso.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

Bloque A. Concepto e historia del dibujo.	**1º BACHILLERATO Saberes y conexión con las competencias.**	**Distribución a lo largo del curso.**
A.1. Funciones del dibujo.	A.1.1.1. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. **C.E.1** A.1.1.2. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.**C.E.1**	**TODOS LOS TRIMESTRES (DE FORMA TRANSVERSAL)**
A.2. Historia del dibujo.	A.2.1.1 Desde la Antigüedad hasta la Edad Media.**C.E.1, C.E.2** A.2.1.2. El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.**C.E.1C.E.2**	**TODOS LOS TRIMESTRES (DE FORMA TRANSVERSAL)**
Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo. B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	**PRIMER TRIMESTRE (15 SESIONES)**

	B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen. **C.E.1, C.E.2, C.E.3**	
B.2. Técnicas.	B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. B.2.1.2. Técnicas gráficoplásticas, secas y húmedas. B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital. B.2.1.4. Materiales gráfico plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad. **C.E.1,C.E.2, C.E.3, C.E.4**	**PRIMER TRIMESTRE (15 SESIONES)**
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	B.3.1.1. La distribución de tareas. B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo. B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. **C.E.1, C.E.2, C.E.4**	**PRIMER TRIMESTRE (15 SESIONES)**
Bloque C. Percepción y representación del espacio.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
C.1. Percepción visual.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual. C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt. C.1.1.3. Ilusiones ópticas. C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo. **C.E.1**	**SEGUNDO TRIMESTRE (15 SESIONES)**
C.2. La sintaxis visual.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo. C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones. C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual.Aplicaciones. **C.E.1, C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE (15 SESIONES)**
C.3. Perspectiva lineal y aérea.	Son saberes para 2º de bachillerato.	

C.4. La luz.	C.4.1.1. La luz y el volumen. C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación. C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro. **C.E.1, C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE (15 SESIONES)**
Bloque D. La figura humana.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Historia de la representación humana.	D.1.1.1. Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia. D.1.1.2. Representación realista del ser humano a lo largo de la historia. **C.E.1,C.E.2, C.E.3**	**TERCER TRIMESTRE (15 SESIONES)**
D.2. La figura humana y el dibujo.	D.2.1.1. Nociones básicas de anatomía artística. D.2.1.2. Apunte del natural y escorzo. **C.E.1, C.E.2, C.E.3**	**TERCER TRIMESTRE (15 SESIONES)**

E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares. Trabajaremos en busca del desarrollo de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Artístico I.

La materia de Dibujo Artístico propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de técnicas de dibujo aplicadas sobre distintos soportes y utilizando diferentes materiales. Este aprendizaje aporta al alumnado un modo de expresión más. Son cuatro competencias específicas y, aunque comparten aspectos comunes, la competencia específica 1 se centra en el aprendizaje de técnicas, analizando y reflexionando sobre la trascendencia social y personal del dibujo, pues es necesario tener unos conocimientos teóricos antes de empezar a practicar. Por ello, conecta con la competencia 2 que se refiere a la práctica como útil para expresarse y comunicar mediante técnicas, materiales y soportes variados, lo que permite desarrollar esta función expresiva a la vez que el alumnado conforma su estilo personal. La competencia específica 3 también trata del dibujo como práctica, concentrándose en el desarrollo de una capacidad muy importante para dibujar que es la retentiva visual, que permite dibujar a partir de la observación, pero resaltando el papel de la memoria. Finalmente, la competencia específica 4 se ocupa de recordar los beneficios de la planificación del trabajo y del trabajo en equipo para conseguir

los fines planteados y para la formación de la persona al trabajar de forma colaborativa y aprender técnicas que pueden aportar un futuro laboral.

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, cabe destacar que el dibujo es un recurso expresivo y por tanto tiene una relación estrecha con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera, no solo por el hecho de que todo proceso creativo y reflexivo debe ser analizado y comentado por vía oral y escrita, sino también porque el dibujo comparte espacio en ilustraciones, tebeos, cartelería o envases, por citar algunos soportes, con el texto en cualquier idioma. La integración de dibujo y escritura es habitual desde la Antigüedad.

Por otra parte, el hecho de que el dibujo sirva como modo de expresión de ideas lo relaciona con las materias que cuestionan las acciones del ser humano como pueden ser Historia de la Filosofía o Historia de España, puesto que a lo largo de la historia, el dibujo ha servido de expresión de reflexiones morales sobre todo tipo de conducta humana. Esto sin olvidar que el dibujo está presente en la historia del ser humano desde sus orígenes. Por tanto, al estudiar la historia del dibujo se estudia la historia de la humanidad.

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

La competencia específica 1 está conectada con los descriptores 1 y 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover el análisis de obra gráfica de distinta época y cultura para entender las relaciones de la obra gráfica con la sociedad. Dicho análisis aporta una formación al alumnado que incrementa su capacidad de apreciar y disfrutar de la comprensión de obra gráfica y hace valorar la importancia de poder crear en libertad. También se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en comunicación lingüística, que trata de la capacidad de comprender, interpretar y valorar mensajes multimodales para construir conocimiento.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Artístico I:

CE.DA.2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.

La competencia específica 2 se relaciona con los descriptores 3 y 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse a la utilización del dibujo como forma de expresar ideas propias que reflejen la personalidad con creatividad y espíritu crítico, con autoaceptación y empatía, entendiendo la importancia de expresar en libertad y con compromiso de defenderlos derechos humanos. Asimismo se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral como de forma escrita y multimodal. Igualmente se relaciona con el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que el pensamiento abstracto, necesario para transformar la realidad percibida en una expresión personal, requiere de la resolución de problemas por medio de métodos propios del razonamiento matemático. También se establece relación con los descriptores 3 y 4 de la competencia ciudadana, puesto que el dibujo sirve para expresar las reflexiones resultantes de analizar desde un punto de vista ético, las formas de actuar de los seres humanos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Artístico I:

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

Vinculación con otras competencias

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia personal, social y de aprender a aprender y a su descriptor 1 por proponer la respuesta a nuevos

desafíos con optimismo y eficacia, desarrollando en este caso la capacidad de retener mentalmente visiones previas, recurso muy útil para poder dibujar sin tener que prestar atención permanentemente a una referencia visual.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Artístico I:

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

La competencia específica 4 tiene vinculaciones importantes con el descriptor 2 de la competencia emprendedora, al referirse a la elaboración de proyectos gráficos de forma creativa, con actitud positiva y espíritu crítico, entendiendo las necesidades técnicas y estratégicas para lograr los fines planteados así como valorando los posibles logros personales y sociales y las repercusiones positivas en la formación académica.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.

Según el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. En el artículo 33 de dicho

decreto se dice que la evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias.

Para valorar si los alumnos han desarrollado los desempeños que marcan los criterios de evaluación, necesitamos una evaluación global y continua. Es necesario diseñar una secuencia de evaluación que nos permita recoger evidencias de aprendizaje para poder analizarlas e introducir cambios en el proceso de enseñanza, siempre con el objetivo de que los alumnos progresen.

Dadas las diferencias entre cada una de las competencias a conseguir haremos uso de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje. Los criterios de evaluación referidos a las competencias específicas se constituyen como herramientas para comprobar el grado de consecución de éstas. Mediante su utilización podremos obtener una evaluación cuantitativa y cualitativa del alumnado en un momento determinado.

Consideramos clave implicar a los alumnos en el proceso de evaluación:

1. Compartir con los alumnos los objetivos de aprendizaje y saber cuáles son sus conocimientos previos. Así, podrán enfocar su aprendizaje. (Evaluación inicial)
2. Compartir cuáles son los criterios de calidad, aquellos aspectos o pasos que han de seguir para hacer correctamente una actividad. Para ello, podemos usar instrumentos de evaluación que les ayuden a registrar estos criterios y hacer así un seguimiento visual de cómo van. Es recomendable diseñar estos instrumentos junto con los alumnos, probarlos para asegurarnos de que son útiles y mejorarlos si es necesario.
3. Ofrecer momentos para que los alumnos utilicen los instrumentos que hemos diseñado con ellos y puedan valorar así su propio aprendizaje, tanto con respecto a los saberes como al proceso. Después, lo mejor es ofrecer oportunidades para que puedan mejorar, aplicar de nuevo los aprendizajes y afianzar estos conocimientos.

Nuestro departamento considera que la evaluación no es un fin en sí mismo, sino un medio para guiar la labor del profesorado y del alumnado y ha de ser una herramienta para motivar, orientar y facilitar el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior citamos algunos de los instrumentos y herramientas de la evaluación que utilizaremos para evaluar por competencias:

- Observación directa y sistemática de lo que el alumnado hace a diario en el aula proporcionando un feedback personalizado del proceso de aprendizaje. (Puede ser mediante rúbricas, escalas de valoración, diario de clase, registro anecdótico, etc.)
- Análisis de producción del alumnado (dibujos del natural, dibujos y creaciones personales individuales y grupales, proyectos interdisciplinares, resúmenes, trabajos, cuadernos de clase, resolución de ejercicios escritos y ejercicios orales, participación activa en el aula, manejo de las nuevas tecnologías en sus creaciones, diario de aprendizaje - registro individual donde cada alumno/a recoge su experiencia personal en las diferentes actividades que ha realizado, ya sea durante una secuencia de aprendizaje, a lo largo de todo un proyecto, o en el curso. Diario de clase- cuaderno de apuntes-. Flipped classroom.
- Intercambios orales con el alumnado (entrevistas, diálogo, puestas en común, presentaciones orales, etc. Todas ellas se pueden evaluar mediante rúbricas, registro anecdótico, listas de control, escalas de valoración, etc.)

G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.

Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, analizando y debatiendo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.

Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología adecuada.

Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.

Criterio 2.2. Explorar las posibilidades expresivas de los recursos gráficos, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.

Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.

Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.

H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Tal y como consta en el artículo 33 del DOE del 25/08/22 se promoverá y establecerá el uso generalizado de instrumentos y herramientas de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Teniendo en cuenta lo anterior se fijan los siguientes porcentajes que llevarán a una calificación final y que facilitarán la evaluación de la adquisición de las competencias y saberes básicos correspondientes a la materia de Dibujo Artístico.

En bachillerato no todas las competencias han de tener el mismo peso. Es por ello que en nuestro departamento le asignaremos los siguientes porcentajes orientativos a cada una de ellas para que se tengan en cuenta a la hora de evaluar.

CE.DA.1.Análisis de obras gráficas. 15%

CE.DA.2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes y encontrando un estilo propio. 30%

CE.DA.3. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el

conjunto.30%

CE.DA.4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación siendo capaz de adquirir diferentes roles en el proceso. 25%

El alumnado podrá realizar una **prueba extraordinaria de las competencias no superadas**, en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación.

Ejemplos de posibles pruebas para cada competencia.

CE.DA.1. Analizar una obra gráfica comentando aspectos como: la composición, recursos expresivos utilizados-luces, sombras, volúmenes, color, punto, recta, plano, texturas…., técnica, contexto, intención del artista y emociones.

CE.DA.2.Realizar una ilustración para el 25N día contra la violencia de género utilizando la técnica del rotulador y con diferentes tipos de líneas.

CE.DA.3. Encajar tres elementos de un bodegón analizando sus volúmenes, luces y sombras y proporciones con la técnica de carboncillo.

CE.DA.4. Diseña una imagen para el aula del futuro de tu instituto. Explica y representa todas las fases del proyecto, desde los bocetos hasta el arte final.

I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

El Decreto 110/2022, en su artículo 2, define las situaciones de aprendizaje como “situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, que le permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.”

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que tendrán las siguientes características:

- Las situaciones de aprendizaje estarán articuladas en varios momentos a través de varias actividades, de tal modo que en cada una de estas situaciones de aprendizaje se trabajen varias competencias clave. De este modo, una situación de aprendizaje podría tener una primera actividad en las que los alumnos harían bocetos de la figura humana con un modelo articulable de madera, una segunda actividad en la que investigarían y/o asimilarían algunos saberes básicos a través de la práctica de ejercicios de encajado y una tercera actividad en la que elaborarían productos a través de la aplicación de los saberes básicos, como por ejemplo, a través del diseño de un personaje utilizando el volumen y la luz.
- Las situaciones de aprendizaje se realizarán a través de metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en juegos...
- Se priorizará la adopción de enfoques metodológicos que, articulados en torno al Diseño Universal de Aprendizaje, promuevan la diversidad y adaptabilidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Se facilitará la traslación de los saberes de la materia a otros contextos académicos, sociales y personales. De este modo, las situaciones de aprendizaje se encontrarán contextualizadas en relación a elementos y problemas de índole cotidiana, con el fin de provocar el interés en el alumnado y fomentar el carácter significativo de los aprendizajes.
- Se subrayará la conexión de los saberes básicos (ODS) con los problemas actuales y se potenciará que el alumnado comprenda y reflexione acerca de su pertinencia para responder a los ineludibles desafíos del siglo XXI.
- Se diseñarán situaciones de aprendizaje en las que el alumnado pueda desarrollar proyectos y perspectivas de trabajo de carácter interdisciplinar.
- Finalmente, en todas las situaciones de aprendizaje adquirirá especial valor el papel del docente, que actuará como mediador imprescindible, orientando y conduciendo los procesos de aprendizaje para que el alumnado gane en autonomía a través del desarrollo de las situaciones propuestas.

La materia de Dibujo Artístico promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas,

mediante la observación del trabajo de otros, el aprendizaje de técnicas y el uso de materiales diversos y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, así como teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando materiales tanto tradicionales como alternativos y también medios y herramientas tecnológicas digitales.

Las tecnologías de la educación permiten una gran variedad de recursos que, empleadas de una forma éticamente segura, minimicen las barreras en el aprendizaje, faciliten un aprendizaje compartido y desarrollen tanto la competencia digital como la creatividad del alumnado.

En el desarrollo de estas situaciones, las competencias específicas no se verán como independientes, sino que se trabajarán en su conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones proporcionarán al alumnado un panorama amplio de sus aplicaciones formativas y profesionales en múltiples facetas.

A continuación hacemos un desglose de posibles actividades que se pueden realizar para diseñar situaciones de aprendizaje que llevarán al alumnado a la adquisición de las competencias específicas de la materia. No obstante, atendiendo a las características del alumnado y grupo se irán diseñando a lo largo del curso en la programación de aula.

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

Actividades grupales para analizar e investigar dibujos a lo largo de la historia. Visitas a museos locales como por ejemplo al museo de arte contemporáneo Helga de Alvear. Prácticas individuales

de dibujos a mano alzada dentro y fuera del aula. Diario de clase. Diario de aprendizaje. Flipped classroom. Visita a la escuela de Bellas Artes Eulogio Blasco.

CE.DA.2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.

Actividades individuales y grupales basadas en el uso de diferentes técnicas: tinta, carboncillo, lápiz, acuarelas…. Diario de clase y diario de aprendizaje. Flipped classroom -clase invertida-. Proyectos de diseños individuales con autoevaluación y coevaluación. Visual thinking. Ejercicios y diseños con diferentes materiales para resolver propuestas creativas planteadas.

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

Taller de dibujo de volúmenes -se puede trabajar de manera individual o grupal-. Actividades individuales de estudio de la luz -dentro y fuera del aula- utilizando referentes reales de la naturaleza o urbanos y/o dibujos extraídos de representaciones de la realidad. Corrección grupal de errores de encajado, volumen y luz.

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

Visual thinking para planificar un proyecto de diseño gráfico. Flipped classroom. Talleres prácticos de simulación de los diferentes roles de un estudio de diseño gráfico. Realizar un proyecto grupal de identidad corporativa, carteles u otras propuestas partiendo de una marca comercial existente y reinventándola de manera original y creativa.

Ejemplo de situación de aprendizaje: diseño de un Fanzine colectivo para el 25N.

Introducción y contextualización:

Se propone que el alumnado realice el diseño de un Fanzine colectivo entre los dos grupos de 4º de ESO de Expresión Artística y 1º de Bachillerato de Dibujo Artístico. Cada persona diseñará una imagen con texto o frase para reivindicar el 25 de noviembre que es el día internacional de la eliminación de la violencia contra la mujer.

- Nivel: 4º y 1º de Bachillerato.
- Agrupación: por clases
- Formato: lámina A5 vamos a trabajar el dibujo en blanco y negro trabajando el claroscuro en 4º de la ESO y la línea en bachillerato.
- Sesiones: Se plantea la actividad de forma inicial en 5 sesiones, pero se irá ajustando en función del desarrollo de ésta y las necesidades del alumnado.
- Materiales y técnica: Recomendación: lápices de madera y rotuladores.

Objetivos didácticos:

- Acercarse a producciones gráficas realizadas por profesionales del diseño y ser capaz de realizar un análisis formal.
-Interpretar objetos, personas, formas y volúmenes a través del dibujo.
- Utilizar el lenguaje visual para transmitir un mensaje.
- Aplicar las reglas de composición para que el diseño de su dibujo sea coherente con la idea que quieren transmitir.
- Valorar el proceso de trabajo para la consecución de la producción final.
- Distinguir entre realidad y representación.
- Reflexionar de manera crítica sobre la violencia de género en general y en particular en los jóvenes.

Elementos curriculares involucrados:

Respecto las competencias clave, aquellas que atañen al proyecto que se plantea son las siguientes: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia Ciudadana (CC), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Se desarrollan las 8 competencias específicas de la materia: CE.EPVA.1, CE.EPVA.2, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4, CE.EPVA.5, CE.EPVA.6, CE.EPVA.7, CE.EPVA.8,

En cuanto a los bloques de saberes implicados, son los siguientes:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

B. Diseño y publicidad.

Conexiones con otras materias:

La conexión se da principalmente con la materia de Valores éticos y Atención educativa. ya que trata temas que vulneran los derechos humanos. La conexión con la materia de Lengua Castellana y Literatura también es evidente ya que deberán hacer uso de sus enseñanzas a la hora de emitir el mensaje y reflexionar de manera analítica sobre la reivindicación que planteen en sus dibujos.

Descripción de la situación de aprendizaje:

El objetivo final de la actividad es la realización de un producto gráfico, un Fanzine, que se editará y reproducirá y publicará para el 25 de noviembre. Se dejarán ejemplares para su visualización en la biblioteca.

Para ello se establecerá la siguiente temporalización con la distribución de tareas del siguiente modo (es importante recalcar que esta es la previsión inicial pero lo adaptaremos a la realidad y especificidades de los grupos y sus circunstancias):

SESIÓN 1:

Actividades de activación y motivación: Antes de presentar la actividad se les mostrarán fanzines ya publicados y se reflexionará sobre el tema de la violencia de género analizando noticias de actualidad y haciendo referencia a la influencia de las redes sociales.

Conviene que en esta sesión se realice en la biblioteca o en la sala de informática para que tengan la posibilidad de buscar información de forma autónoma.

Presentación de la actividad: explicar lo que se les va a solicitar, cómo se van a desarrollar las sesiones de trabajo.

SESIÓN 2:

Lluvia de ideas, bocetos, etc. Cada persona se encargará de diseñar una de las páginas del fanzine.

- Condiciones de trabajo: Cooperación. Ayuda al compañero o a la compañera ante dudas o dificultades. Contribuir a la buena convivencia. Tratar de llevar el mismo ritmo.
- Condiciones de organización: Traer siempre el material. Ser ordenado y tener todo preparado. Aceptar las diferentes tareas y responsabilidades.
- Condiciones de comunicación: Cuidar las formas y el tono. Escuchar al compañero o a la compañera y al profesorado. Colaborar en la propuesta de soluciones.
- Fortalezas y debilidades que presenta el equipo ante este tipo de tarea:

SESIÓN 3, 4:

Ejecución de los dibujos con los mensajes.

SESIÓN 5 y 6:

Retoques digitales y maquetación. Presentación a los compañeros o a las compañeras a través de la muestra y de la exposición oral. Evaluación final (cada propuesta recibirá la evaluación del docente o de la docente, de los autores o de las autoras y de una pareja de compañeros o compañeras que no haya intervenido en el proceso) y determinar las propuestas de mejora. La evaluación final se realizará a partir de una plantilla que con indicadores de logro y grados de consecución. Si al final es necesaria una calificación habrá que establecer una relación entre el grado de consecución de los indicadores y su valor numérico. Sería muy interesante que la rúbrica final esté disponible para el alumnado desde la segunda sesión, es importante que sepan qué se les va a pedir de forma concreta.

J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales en la medida que sea posible adaptarlos al currículum de dibujo técnico:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE

DIBUJO TÉCNICO I. 1º DE BACHILLERATO.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.

La programación de Dibujo Técnico I está basada en el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. A su vez se tiene como referente el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

La materia de Dibujo Técnico I se estructura en torno a cinco competencias específicas cuyo fin será la contribución a los objetivos generales que plantea el currículo. En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia que, en su conjunto, están orientados a generar en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes básicos relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo. Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios subbloques. En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices para ir diseñando de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas. Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte

del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

De los objetivos generales que plantea el currículum extremeño la materia de Dibujo técnico I contribuirá a la consecución de los siguientes. Estos objetivos hacen referencia a logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas.

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.

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.

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.

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, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

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.

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

individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía. En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior.

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

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 trasmisión 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.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiera de los saberes básicos de cada materia.

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

En la materia de Dibujo técnico I trabajaremos con las cinco competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

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 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.

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.

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

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 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…

Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. La utilización de herramientas digitales será recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

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.

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

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 los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, 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.
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.

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos

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.
También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, 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.

Competencia específica nº 5 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

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.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. 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

D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO Y CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del

bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

Bloque A. Fundamentos geométricos.	1º BACHILLERATO	Distribución a lo largo del curso.
A.1. Historia de la geometría	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. **C.E.1, C.E.2** A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico. **C.E.1,C.E.2** A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.**C.E.1, C.E.2, C.E.3** A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.**C.E.1, C.E.2,C.E.3, C.E.5**	**PRIMER TRIMESTRE (3 SESIONES)**
A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.**C.E.1, C.E.2, C.E.4** A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).**C.E.1, C.E.2** A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. **C.E.1,C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE (10 SESIONES)**
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales **C.E.1,C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE**

	A.3.1.2. Equivalencia. **C.E.1,C.E.2** A.3.1.3. Semejanza.**C.E.1,C.E.2**	**(7 SESIONES)**
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos. **C.E.1,C.E.2** A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.**C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE(10 SESIONES)**
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales. **C.E.1,C.E.2** A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces. **C.E.1, C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE (10 SESIONES)**
Bloque B. Geometría proyectiva.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. **C.E.1, C.E.3** B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.**C.E.1, C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE (2 SESIONES)**
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano. **C.E.1,C.E.3** B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección. **C.E.1,C.E.3** B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano. **C.E.1,C.E.3** B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones. **C.E.1,C.E.3** B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud. **C.E.1,C.E.3** B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.**C.E.1,C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE (30 SESIONES)**
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.**C.E.1,C.E.3** B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. **C.E.1,C.E.3** B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica	**TERCER TRIMESTRE (20 SESIONES)**

	oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.**C.E.1,C.E.3**	
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. **C.E.1,C.E.3** B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.**C.E.1,C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE (4 SESIONES)**
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. **C.E.1,C.E.3** B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas. **C.E.1,C.E.3**	**TERCER TRIMESTRE (5 SESIONES)**
Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. **C.E.1,C.E.3, C.E.4** C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO. **C.E.1,C.E.3,C.E.4** C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.**C.E.1,C.E.3, C.E.4** C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. **C.E.1,C.E.3, C.E.4** C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.**C.E.1,C.E.3, C.E.4**	**TERCER TRIMESTRE (10 SESIONES)**
C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.**C.E.1,C.E.4**	**TERCER TRIMESTRE (1 SESIÓN)**
Bloque D. Sistemas CAD.	**1º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Sistemas CAD.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D. **C.E.1, C.E.5**	**TERCER TRIMESTRE**

Representaciones 2D.		**(3 SESIONES)**
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.**C.E.1,C.E.5**	**TERCER TRIMESTRE (3 SESIONES)**

E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares. Trabajaremos en busca del desarrollo de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico.

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 2 y 3 de esta misma materia, ya que, para realizar un análisis de las estructuras geométricas es importante conocer los principios de la geometría plana y tridimensional. Se relaciona con las competencias específicas de otras materias. Con Dibujo Artístico ya que comparten ámbitos disciplinares comunes desde el punto de vista de la interpretación. También conecta con las competencias de la materia de Diseño, porque sus elementos son indispensables para un conocimiento integral de la apreciación cultural.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 3 y 5 de esta misma materia, puesto que la aplicación de los fundamentos geométricos es necesaria para su aplicación en geometría descriptiva y la representación del dibujo mediante herramientas digitales. Las competencias específicas de la materia de matemáticas se vinculan con la CE.D.2 pues los trazados dibujo técnico exigen y facilitan el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis, la extracción de conclusiones, argumentación y establecimiento de conexión entre ideas para el aprendizaje matemático. También conecta con las competencias de la materia de diseño, ya que los trazados fundamentales son un recurso indispensable para la generación de proyectos relacionados con la creación de productos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CE2.

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 5 de esta misma materia, ya que la aplicación de la geometría descriptiva es necesaria para la representación del dibujo mediante herramientas digitales. Se vincula con las competencias específicas de la materia Dibujo Artístico, porque la geometría descriptiva es un recurso para la representación de la realidad, la expresión de ideas y el análisis de las formas y los espacios. También conecta con las competencias de la materia de volumen puesto que el dibujo técnico es una forma de expresión fundamental para el lenguaje tridimensional y la elaboración de sus proyectos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CE2 y CE3.

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con la competencia 5 de esta misma materia, porque la aplicación de la normativa UNE e ISO es necesaria para la representación del dibujo mediante herramientas digitales. También se vincula con la competencia específica de la materia de Proyecto artístico, ya que es un elemento clave para la generación de ideas.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA6, CPSAA5, CE3.

Competencia específica nº 5 de la materia de Dibujo Técnico I:

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricosmediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con la competencia específica de la materia de dibujo artístico y con la de la materia de Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño, puesto que todas ellas se integran y aprovechan las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales como recurso de expresión de ideas.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.

Según el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. En el artículo 33 de dicho decreto se dice que la evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias.

Para valorar si los alumnos han desarrollado los desempeños que marcan los criterios de evaluación, necesitamos una evaluación global y continua. Es necesario diseñar una secuencia de evaluación que nos permita recoger evidencias de aprendizaje para poder

analizarlas e introducir cambios en el proceso de enseñanza, siempre con el objetivo de que los alumnos progresen.

Dadas las diferencias entre cada una de las competencias a conseguir haremos uso de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje. Los criterios de evaluación referidos a las competencias específicas se constituyen como herramientas para comprobar el grado de consecución de éstas. Mediante su utilización podremos obtener una evaluación cuantitativa y cualitativa del alumnado en un momento determinado.

Consideramos clave implicar a los alumnos en el proceso de evaluación:

1. Compartir con los alumnos los objetivos de aprendizaje y saber cuáles son sus conocimientos previos. Así, podrán enfocar su aprendizaje. (Evaluación inicial)
2. Compartir cuáles son los criterios de calidad, aquellos aspectos o pasos que han de seguir para hacer correctamente una actividad. Para ello, podemos usar instrumentos de evaluación que les ayuden a registrar estos criterios y hacer así un seguimiento visual de cómo van. Es recomendable diseñar estos instrumentos junto con los alumnos, probarlos para asegurarnos de que son útiles y mejorarlos si es necesario.
3. Ofrecer momentos para que los alumnos utilicen los instrumentos que hemos diseñado con ellos y puedan valorar así su propio aprendizaje, tanto con respecto a los saberes como al proceso. Después, lo mejor es ofrecer oportunidades para que puedan mejorar, aplicar de nuevo los aprendizajes y afianzar estos conocimientos.

Nuestro departamento considera que la evaluación no es un fin en sí mismo, sino un medio para guiar la labor del profesorado y del alumnado y ha de ser una herramienta para motivar, orientar y facilitar el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior citamos algunos de los instrumentos y herramientas de la evaluación que utilizaremos para evaluar por competencias:

- Observación directa y sistemática de lo que el alumnado hace a diario en el aula proporcionando un feedback personalizado del proceso de aprendizaje. (Puede ser mediante rúbricas, escalas de valoración, diario de clase, registro anecdótico, etc.)

- Análisis de producción del alumnado (láminas de dibujo técnico, dibujos y creaciones personales individuales y grupales, proyectos interdisciplinares, resúmenes, trabajos,

  cuadernos de clase, resolución de ejercicios escritos y ejercicios orales, participación activa en el aula, manejo de las nuevas tecnologías en sus creaciones, diario de aprendizaje - registro individual donde cada alumno/a recoge su experiencia personal en las diferentes actividades que ha realizado, ya sea durante una secuencia de aprendizaje, a lo largo de todo un proyecto, o en el curso. Diario de clase- cuaderno de apuntes-. Flipped classroom.

- Intercambios orales con el alumnado (entrevistas, diálogo, puestas en común, presentaciones orales, etc. Todas ellas se pueden evaluar mediante rúbricas, registro anecdótico, listas de control, escalas de valoración, etc.)

G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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.

H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Las materias de Dibujo Técnico I y II se articulan alrededor de 5 competencias específicas. A cada competencia específica de la materia corresponde unos criterios de evaluación diferentes en cada curso, teniendo una evolución y características competenciales determinadas a lo largo de la etapa. Todos los criterios de evaluación del currículo de Dibujo Técnico son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia. Además, aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la geometría, la conservación del patrimonio, el uso de herramientas digitales, etc.

Tal y como consta en el artículo 33 del DOE del 25/08/22 se promoverá y establecerá el uso generalizado de instrumentos y herramientas de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, debiendo quedar los mismos fijados y sujetos a revisión en las diferentes programaciones. Se garantizará, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior se fijan los siguientes procedimientos para llegar a una calificación final y que facilitarán la evaluación de la adquisición de las competencias y saberes básicos correspondientes a la materia de Dibujo Técnico.

- **Una prueba escrita global de los saberes impartidos en cada evaluación se le asignará.** Estas pruebas o exámenes serán siempre competenciales.

- **Trabajos, actividades realizados y exámenes parciales,** (láminas, resolución de ejercicios, diseños, proyectos, trabajos individuales y en grupo, diario de clase y de

aprendizaje) primando en esos porcentajes la consecución de las competencias específicas y los saberes básicos. Se tendrán en cuenta descriptores muy concretos que aparecen de manera implícita en las competencias específicas como son:

- Aplicación correcta de los saberes básicos

- Distinción entre el trazado auxiliar y la solución

- Aplicación de la normalización (cifras, letras, distintos tipos de líneas)

- Limpieza en el trazo, la precisión en los procesos gráficos y la calidad gráfica.

- El interés, el esfuerzo, la participación, colaboración en trabajos grupales, la iniciativa, respeto por el material propio y ajeno, el respeto a los demás: una conducta inadecuada en clase

- No entregar alguna propuesta o entregarlos fuera del plazo, se tendrá en cuenta en el cómputo de la nota global.

En nuestro departamento le asignaremos los siguientes porcentajes orientativos a cada una de ellas para que se tengan en cuenta a la hora de evaluar.

BCT 1º

DT I

	Compet Específica	C. Esp 1		C. Esp 2				C. Esp 3						C. Esp 4		C. Esp 5		% en evaluación	% en el curso	
	% en el curso	14		35				30						20 %		1				
SABERES BÁSICOS	Criterios Evaluac.	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	4.1	4.2	5.1	5.2			
A.1. - A.2. Historia de la geometría.Trazados en el plano	UD 1	X	X				X											1	34	1º evaluación
A.4. Construcción de formas poligonales.	UD 2		X		X		X											33		
A.3. Relaciones geométricas. Transformaciones	UD 3		X	X	X	X	X											33		
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	UD 4		X	X		X	X											33		
A.5. Curvas cónicas.	UD 5		X			X	X											33	34	2º evaluación
B.1. -Fundamentos de la geometría proyectiva. B.2. Sistema diédrico (I)	UD 6							X	X				X					34		
B.2. Sistema diédrico (II)	UD 7			X	X		X		X				X					33		
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	UD 8			X	X	X	X			X			X					30	32	3º evaluación
B.4. Sistema de planos acotados.	UD 9				X	X					X		X					10		
B.5. Sistema cónico.	UD 10		X	X	X	X						X	X					10		
C.1. - C.2. Escalas, normalización y acotación. Formatos y planos técnicos	UD 11			X			X							X	X			40		
D.1. - D.2. Sistemas CAD.	UD 12															X	X	10		

<u>Características del examen global de cada evaluación:</u>

- Se realizará ***un único examen global de la evaluación*** con los contenidos de las unidades didácticas, **en la fecha establecida** para cada evaluación y tantas pruebas parciales y actividades como el profesor considere necesario.

● Como ya se ha dicho, el examen será competencial al menos el 25%.
● Los ejercicios corresponderán a los contenidos de cada periodo, pero sin olvidar los conocimientos anteriores.
● El número de ejercicios de cada prueba variará en función de los contenidos.
● El desarrollo de los ejercicios no debe borrarse siendo necesario que los trazados auxiliares queden visibles para su valoración. Se resaltará el resultado con trazo grueso.
● **Las tareas obligatorias junto a los exámenes parciales** se realizarán al finalizar uno o dos temas, según cada caso.

Normas con respecto a la resolución de las actividades planteadas (tanto en exámenes como en tareas)

● El alumnado deberá usar **lápiz o portaminas de dureza 2HB para indicar la solución y 3H para el trazado auxiliar**, goma de borrar, plantillas (regla graduada, escuadra y cartabón) y compás. **No se borrará ninguna de las líneas auxiliares** del trazado ya que es fundamental **poder ver el proceso** del trazado para resolver el ejercicio. La solución se resaltará con el lápiz 2B.
● En caso de actividades planteadas por Classroom, deben escanear las láminas o ejercicios que tienen que entregar mediante envío telemático (tarea *on-line*) a través de la plataforma de esa misma plataforma.

Una vez terminados los ejercicios, se aconseja **escanearlos uno a uno** (en formato imagen o, mejor, en PDF), meterlos **en una carpeta y comprimirla** para enviar dicho archivo (ZIP o RAR) a tu profesor. Algunas versiones (Acrobat, PDF Architect, etc.) permiten combinar varios PDFs en un único documento, en dicho caso no necesitarías comprimir ninguna carpeta ya que podrías enviar un único archivo por el procedimiento habitual.

El archivo se debe guardar y enviar con el nombre: *Apellido1_Apellido2_Nombre_DT2* y a continuación el nº de la lámina o actividad, sin utilizar tildes ni letra "ñ".

Si el alumno no dispone de escáner puede fotografiarlo, pero sin deformaciones ópticas que impidan ver los trazados auxiliares. Para ello deben asegurarse de fotografiar desde el centro de la hoja, perpendicular a la misma y que el resultado sea legible.

● Si se determina que una actividad, que debe ser individual y personal, no se realizó de esa manera, la evaluación será negativa.

Recuperaciones de evaluaciones pendientes:

El alumnado con derecho a evaluación continua que no haya obtenido calificación positiva después de calcular la media quedará pendiente de superarla en la convocatoria extraordinaria del curso académico vigente. Podrá realizar una prueba extraordinaria de las competencias no superadas, en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación.

Aquellos alumnos que no superen positivamente las competencias previstas para las evaluaciones 1ª o 2ª, tendrán que realizar en la tercera evaluación un examen para recuperarlas, además de contestar a las preguntas de la 3º evaluación.

I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

El Decreto 110/2022, en su artículo 2, define las situaciones de aprendizaje como "situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, que le permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes."

Diseñaremos las situaciones de aprendizaje a partir de los cuadros diseñados y expuestos anteriormente en esta programación en el apartado de PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO ARTES PLÁSTICAS, punto 12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE y que tendrán las siguientes características:

- Las situaciones de aprendizaje estarán articuladas en varios momentos a través de varias actividades, de tal modo que en cada una de estas situaciones de aprendizaje se trabajen varias competencias clave. De este modo, una situación de aprendizaje podría tener una primera actividad en las que los alumnos harían bocetos (de edificios, maquinaria industrial, mobiliario,etc según el tema que

ocupe), una segunda actividad en la que investigarían y/o asimilarían algunos saberes básicos a través de la práctica de ejercicios del sistema axonométrico y una tercera actividad en la que elaborarían productos a través de la aplicación de los saberes básicos, como por ejemplo, a través del diseño de una estructura (arquitectónica, o de una pieza industrial, etc) utilizando el sistema axonométrico isométrico.

- Las situaciones de aprendizaje se realizarán a través de metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en juegos…
- Se priorizará la adopción de enfoques metodológicos que, articulados en torno al Diseño Universal de Aprendizaje, promueven la diversidad y adaptabilidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Se facilitará la traslación de los saberes de la materia a otros contextos académicos, sociales y personales. De este modo, las situaciones de aprendizaje se encontrarán contextualizadas en relación a elementos y problemas de índole cotidiana, con el fin de provocar el interés en el alumnado y fomentar el carácter significativo de los aprendizajes.
- Se subrayará la conexión de los saberes básicos (ODS) con los problemas actuales y se potenciará que el alumnado comprenda y reflexione acerca de su pertinencia para responder a los ineludibles desafíos del siglo XXI.
- Se diseñarán situaciones de aprendizaje en las que el alumnado pueda desarrollar proyectos y perspectivas de trabajo de carácter interdisciplinar.
- Finalmente, en todas las situaciones de aprendizaje adquirirá especial valor el papel del docente, que actuará como mediador imprescindible, orientando y conduciendo los procesos de aprendizaje para que el alumnado gane en autonomía a través del desarrollo de las situaciones propuestas.

En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el

Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos.

A continuación hacemos un desglose de posibles actividades que se pueden realizar para diseñar situaciones de aprendizaje que llevarán al alumnado a la adquisición de las competencias específicas de la materia. No obstante, atendiendo a las características del alumnado y grupo se irán diseñando a lo largo del curso en la programación de aula.

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

Actividades grupales para analizar e investigar los elementos arquitectónicos y de ingeniería. Prácticas individuales de dibujos a mano alzada dentro y fuera del aula. Diario de clase. Diario de aprendizaje. Flipped classroom. Programas CAD. Ejercicios con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados. Visita escuela de ingeniería técnica.

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

Actividades cooperativas de razonamiento lógico. Actividades individuales y grupales basadas en resolución gráfico-matemática de problemas. Diario de clase y diario de aprendizaje. Flipped classroom -clase invertida-. Proyectos de diseños individuales con autoevaluación y coevaluación. Visual thinking. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

Taller de visualización de piezas industriales -se puede trabajar de manera individual o grupal-. Actividades individuales de croquización a mano alzada -dentro y fuera del aula- utilizando objetos reales y/o dibujos extraídos de representaciones del mundo industrial. Corrección grupal de errores en vistas de piezas. Diseño de piezas. Programas CAD. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos.

Visual thinking para trabajar las normas UNE. Flipped classroom. Talleres prácticos de acotación. Actividad en grupo de búsqueda de errores en ejercicios resueltos. Programas CAD. Acotar a partir de objetos reales (piezas industriales, por ejemplo). Diario de clase y de aprendizaje. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

Curso de iniciación a los CAD. Actividades grupales e individuales de diseño con programas CAD. Planificación de un proyecto.

J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales en la medida que sea posible adaptarlos al currículum de dibujo técnico:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la

ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

2º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO II

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE.

ÍNDICE

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.

El dibujo técnico se hace imprescindible como medio de expresión y comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas con el objetivo de visualizar y definir con exactitud lo que se desea diseñar y posteriormente producir.

El alumnado debe adquirir competencias específicas en los dos niveles de comunicación del dibujo técnico como lenguaje universal: comprender e interpretar información y documentación codificada y representar o elaborar documentos técnicos normalizados y comprensibles para los destinatarios, todo ello de manera fiable, objetiva e inequívoca. Es necesario el conocimiento de un conjunto de convenciones que están recogidas en las normas para el Dibujo Técnico, que se establecen en un ámbito nacional, comunitario e internacional.

El alumnado debe saber hacer y dibujar pero también saber leer e interpretar o saber ver y reconocer la geometría en su entorno así como poder comunicarse de forma objetiva a través del dibujo técnico.

A lo largo del primer curso se desarrollan gradualmente y de forma interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el alumnado tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de la materia.

La programación de Dibujo Técnico I está basada en el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. A su vez se tiene como referente el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

La materia de Dibujo Técnico II se estructura en torno a cinco competencias específicas cuyo fin será la contribución a los objetivos generales que plantea el currículo. En las

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

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes básicos relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo. Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios subbloques. En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices para ir diseñando de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas. Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

De los objetivos generales que plantea el currículum extremeño, la materia de Dibujo técnico II contribuirá a la consecución de los siguientes. Estos objetivos hacen referencia a logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas.

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.

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.

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.

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, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

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.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía. En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior.

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

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 trasmisión 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.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiera de los saberes básicos de cada materia.

Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.

En la materia de Dibujo técnico II trabajaremos con las cinco competencias específicas que aparecen a continuación:

Competencia específica nº 1 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

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 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.
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.

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

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 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…

Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. La utilización de herramientas digitales será recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

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.

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

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 los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, 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.
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.

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos

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.
También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, 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 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.

Competencia específica nº 5 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

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.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. 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 segundo de Bachillerato, el alumnado integrará el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando y apreciando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

La temporalización por sesiones es orientativa para facilitar al alumnado un modelo con el que pueden organizar los contenidos.

Bloque A. Fundamentos geométricos.	**2º BACHILLERATO SABERES Contenidos mínimos.**	**Distribución a lo largo del curso.**
A.1. Historia de la geometría	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 laconstrucción de nuevas formas. **C.E.1, C.E.2,C.E.3, C.E.5**	**PRIMER TRIMESTRE**
Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.	**2º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller. C.1.2.2. Perspectivas normalizadas. C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas. C.1.2.4 Acotación. Profundización. **C.E.1,C.E.3, C.E.4**	**PRIMER TRIMESTRE**
C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos. C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad. **C.E.1,C.E.4**	**PRIMER TRIMESTRE**
Bloque B. Geometría proyectiva.	**2º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas. **C.E.1,C.E.3**	**PRIMER TRIMESTRE**

	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas. **C.E.1,C.E.3**	
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos. **C.E.1,C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE**
A.6. Transformaciones geométricas.	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. **C.E.1,C.E.2**	**PRIMER TRIMESTRE**
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	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. **C.E.1,C.E.2**	**SEGUNDO TRIMESTRE**
A7. Curvas cónicas	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. **C.E.1, C.E.2,C.E.3, C.E.5**	**SEGUNDO TRIMESTRE**
Bloque B. Geometría proyectiva.	**2º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación. **C.E.1, C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE**
B.2. Sistema diédrico. (Primera parte)	REPASO: - Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano. **C.E.1,C.E.3** - Traza de rectas y planos con planos de proyección. **C.E.1,C.E.3** - Relaciones de pertenencia a recta y a plano. **C.E.1,C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE**

	- Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones. **C.E.1,C.E.3** - Obtención de distancias en verdadera magnitud. **C.E.1,C.E.3** - Figuras contenidas en planos.**C.E.1,C.E.3** B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes. **C.E.1,C.E.3** B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. **C.E.1,C.E.3**	
B.2. Sistema diédrico. (Segunda parte)	B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos. **C.E.1,C.E.3** B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. **C.E.1,C.E.3** B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. **C.E.1,C.E.3** B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.**C.E.1,C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE**
B.4. Sistema de planos acotados.	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. **C.E.1,C.E.3**	**SEGUNDO TRIMESTRE**
B.5. Sistema cónico.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos partir de sus vistas. **C.E.1,C.E.3**	**TERCER TRIMESTRE**
Bloque D. Sistemas CAD.	**2º BACHILLERATO**	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. **C.E.1, C.E.5**	**TERCER TRIMESTRE**
D.2. Sistemas CAD.	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.	**TERCER TRIMESTRE**

Representaciones 3D.	D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. **C.E.1,C.E.5**	

E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares. Trabajaremos en busca del desarrollo de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico.

Competencia específica nº 1 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 2 y 3 de esta misma materia, ya que, para realizar un análisis de las estructuras geométricas es importante conocer los principios de la geometría plana y tridimensional. Se relaciona con las competencias específicas de otras materias. Con Dibujo Artístico ya que comparten ámbitos disciplinares comunes desde el punto de vista de la interpretación. También conecta con las competencias de la materia de Diseño, porque sus elementos son indispensables para un conocimiento integral de la apreciación cultural.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

Competencia específica nº 2 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 3 y 5 de esta misma materia, puesto que la aplicación de los fundamentos geométricos es necesaria para su aplicación en geometría descriptiva y la representación del dibujo mediante herramientas digitales. Las competencias específicas de la materia de matemáticas se vinculan con la CE.D.2 pues los

trazados dibujo técnico exigen y facilitan el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis, la extracción de conclusiones, argumentación y establecimiento de conexión entre ideas para el aprendizaje matemático. También conecta con las competencias de la materia de diseño, ya que los trazados fundamentales son un recurso indispensable para la generación de proyectos relacionados con la creación de productos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CE2.

Competencia específica nº 3 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con las competencias 5 de esta misma materia, ya que la aplicación de la geometría descriptiva es necesaria para la representación del dibujo mediante herramientas digitales. Se vincula con las competencias específicas de la materia Dibujo Artístico, porque la geometría descriptiva es un recurso para la representación de la realidad, la expresión de ideas y el análisis de las formas y los espacios. También conecta con las competencias de la materia de volumen puesto que el dibujo técnico es una forma de expresión fundamental para el lenguaje tridimensional y la elaboración de sus proyectos.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1, CPSAA5, CE2 y CE3.

Competencia específica nº 4 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con la competencia 5 de esta misma materia, porque la aplicación de la normativa UNE e ISO es necesaria para la representación del dibujo mediante herramientas digitales. También se vincula con la competencia específica de la materia de Proyecto artístico, ya que es un elemento clave para la generación de ideas.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA6, CPSAA5, CE3.

Competencia específica nº 5 de la materia de Dibujo Técnico II:

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricosmediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se conecta con la competencia específica de la materia de dibujo artístico y con la de la materia de Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño, puesto que todas ellas se integran y aprovechan las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales como recurso de expresión de ideas.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.

Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos de Dibujo Técnico II

A. Fundamentos geométricos. El bloque denominado Fundamentos geométricos desarrolla, durante los dos cursos que componen la etapa del bachillerato, los saberes necesarios para resolver problemas de configuración de formas y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. Es relevante la adecuada utilización del material de dibujo tradicional y digital, apreciando la precisión, acabado y presentación, así como el uso de la terminología específica de la asignatura. Además, se debe destacar la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS.

Por medio de ejercicios prácticos se deben conocer las características de los trazados geométricos básicos y comprender y aplicar el concepto de equivalencia en la construcción de figuras planas. Reseñar la relevancia de la proporción aurea y el teorema de Pitágoras en la construcción de algunos conceptos geométricos. Resolver problemas de configuración de formas poligonales regulares en el plano, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso”. Se puede plantear

problemas de construcción de triángulos o cuadriláteros según diferentes datos de partida. También el trazado de polígonos regulares a partir de una circunferencia inscrita o del lado. Con estos polígonos se pueden plantear el trazado de polígonos estrellados buscando un acabado más o menos ornamental. Se busca despertar el interés por el desarrollo de aplicaciones donde intervengan los polígonos. Mediante el desarrollo práctico se deben aplicar correctamente el trazado de tangencias, determinando claramente y con exactitud los puntos. Se pueden utilizar objetos cotidianos sencillos, como por ejemplo cucharas, jarrones, abrebotellas como modelo del natural. Así se valora las aplicaciones de estos trazados en los diseños de producto que nos rodean. También se puede plantear el diseño en los que intervengan tangencias como, por ejemplo, en el diseño de un logotipo. Realizar actividades prácticas sobre curvas técnicas y figuras planas aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Con estos ejercicios se deben reconocer, por ejemplo, las aplicaciones que tienen las curvas de transición en el diseño de carreteras. Se recomienda incorporar de forma paulatina la aplicación de conceptos sencillos en ejercicios más complejos. También es importante incorporar prácticas sencillas para el desarrollo de destrezas y habilidades con el material propio de dibujo técnico. Se debe resaltar la importancia de la precisión, limpieza y acabados finales. Se debe ejecutar con exactitud los trazados geométricos. Los polígonos y las construcciones modulares tienen una gran presencia en la vida cotidiana. Se pueden plantear trabajos de investigación o aprendizaje basado en proyectos para profundizar en el análisis de la influencia de las formas geométricas en el arte, el diseño y la arquitectura. El mudéjar Extremeño puede ser un referente histórico del entorno. Se puede aplicar a un proyecto donde el producto final sea la realización de un panel de presentación donde se platee el rediseño de un producto, junto al diseño de una marcas o imagen corporativa.

B. Geometría proyectiva. El bloque relativo a la Geometría proyectiva se ocupa de los fundamentos de la geometría descriptiva. La geometría descriptiva es la parte de la geometría que estudia la descripción de los cuerpos y estudia diversos métodos o sistemas de representación que hacen posible, por convenciones previamente establecidas, pasar de dos a tres dimensiones. Se desarrollan las características de los principales sistemas de representación, sus ventajas e inconvenientes, y de los criterios de selección para aplicarlos en distintos ámbitos y representar, sobre un soporte

bidimensional, formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio. Desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, de los sistemas diédrico y de planos acotados. El alumnado trabajará los diferentes sistemas de representación, capaces de mostrar las vistas de un objeto o representación espacial.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El logro de los conocimientos propuestos en este bloque aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación. Plantear actividades para el desarrollo de la "visión espacial". Para facilitar la comprensión de las ideas y el camino hacia la abstracción es necesaria la utilización de métodos perceptivos y reflexivos. Por ejemplo, representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, imágenes, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. Dentro del sistema diédrico el alumnado debe tener clara la representación gráfica de los elementos geométricos fundamentales como son el punto, la línea y el plano en diferentes posiciones del espacio. Además, deben identificar las condiciones de pertenencia, paralelismo y perpendicularidad entre los elementos. Se deben resolver problemas de intersecciones y distancias entre los elementos fundamentales. Los planteamientos prácticos deben estar encaminados a la comprensión del sistema diédrico para el desarrollo de conceptos espaciales y reconocer la tercera proyección. Conviene realizar actividades de observación y análisis que sirvan para la visualización de los elementos diédricos en el espacio. Mediante la práctica utilización del sistema axonométrico el alumnado puede realizar representaciones tridimensionales de forma directa y rápida. En dibujo geométrico I deben entender la necesidad y la importancia de este sistema de representación para representar figuras en el plano. Es conveniente plantear ejercicios, nivelando el grado de dificultad, para la práctica de la representación de un objeto definido por sus vistas y asociarlo al concepto de escala. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales definidas por sus proyecciones ortogonales.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. El bloque denominado Normalización y documentación gráfica de proyectos, dota al alumnado de los

procedimientos para simplificar, unificar, objetivar las representaciones gráficas, así como como las técnicas gráficas que enriquecen la comunicación de las representaciones. Se debe aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos. Está además especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, que pretende la integración y aplicación práctica de los aprendizajes adquiridos en la etapa y en la realización de propuestas de diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS.

En este bloque es importante que el alumnado conozca el origen y alcance de las normas referidas al dibujo técnico y sean capaces de poner en valor la necesidad de su buen uso. Para ello se debe analizar el dibujo técnico como un lenguaje gráfico con diferentes fases comunicativas. Es relevante que el alumnado interiorice el concepto de escala gráfica ya que es determinante para la comprensión de los principios de la asignatura. Para ello se pueden poner ejemplos de diferentes disciplinas como la arquitectura o cartografía. Se debe potenciar la elaboración de proyectos para que el alumnado se familiarice con los elementos específicos del dibujo aplicados a diferentes ámbitos. Se pueden utilizar durante este primer curso formatos y líneas normalizadas para establecer un sistema de trabajo. En primer curso deben conocer las normas UNE e ISO respecto a las vistas, cortes, secciones, acotación, convencionalismos y simplificaciones, valorando la importancia de la norma con el objetivo de unificar criterios. Es relevante que desde el comienzo se comprenda la importancia que tiene la elección de las vistas o vistas adecuadas para la representación de las piezas. Se debe practicar la acotación para interiorizar la importancia de la asignación de medidas de forma normalizada. Requiere un trato especial del croquis como recurso para el planteamiento gráfico inicial frente a un problema de representación. Se debe practicar la perspectiva de objetos definida por las vistas y viceversa, alternando su trazado a mano alzada y delineadas.

D. Sistemas CAD. El bloque denominado Sistemas CAD permite el uso combinado de las herramientas tradicionales de trazado y la utilización dibujo por ordenador, aumentando los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Proporcionará al alumnado un conjunto de herramientas de CAD para la representación

2D y 3D, para producir, validar y documentar prototipos digitales. Estos prototipos digitales ayudan a visualizar, simular y analizar el funcionamiento de una pieza en condiciones reales. Debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de las herramientas digitales, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad actual de la materia de Dibujo Técnico.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Para la adquisición de conocimientos y procedimientos de forma adecuada de este bloque es recomendable tener unas bases asentadas de los bloques anteriores. Se puede abordar el estudio de los sistemas CAD con un enfoque práctico, introduciendo los conceptos básicos y aprendiendo a utilizarlos para desarrollar sistemas gráficos interactivos. Por ello, se recomienda explicar y desarrollar, de forma simultánea, los conceptos y procedimientos de este bloque, desarrollándose ejemplos prácticos ilustrativos como apoyo. Se pueden aplicar actividades prácticas de aplicación informática para la realización de piezas aplicando las diferentes herramientas informáticas y obteniendo cuanta información sea precisa para su trazado. El alumnado debe valorar la importancia de recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas. Conocimiento de software para el diseño, simulación y análisis. Realizar prácticas para el conocimiento y aplicación de programas CAD/CAM/CAE y su utilización como herramienta de representación en 2 y 3D. En las prácticas a desarrollar, la propia lectura de los enunciados debe requerirla comprensión del lenguaje gráfico y de los fundamentos geométricos. La comprensión de los problemas planteados tiene que plantear la interpretación de la información contenida en el texto de los mismos y en las figuras que los acompañan. Se pueden plantear pequeños proyectos donde el alumnado desarrolle el trabajo con cierto nivel de autonomía, desarrollando la toma de decisiones basadas en criterios técnicos aplicados mediante solución gráfica. Por lo que se vierte pues de todo lo enunciado en el desarrollo de este apartado, la metodología será eminentemente práctica y por lo tanto requiere que el alumno/a realice el mayor número de actividades propuestas.

Los contenidos de la materia y las actividades se le facilitará al alumnado a través de apuntes impresos que estarán disponibles en un Classroom habilitado para el curso.

G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Las materias de Dibujo Técnico I y II se articulan alrededor de 5 competencias específicas. A cada competencia específica de la materia corresponde unos criterios de evaluación diferentes en cada curso, teniendo una evolución y características competenciales determinadas a lo largo de la etapa. Todos los criterios de evaluación del currículo de Dibujo Técnico son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia. Además, aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la geometría, la conservación del patrimonio, el uso de herramientas digitales, etc.

CE.DT.1
Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.
El alumnado debe ser consciente de las distintas aplicaciones de la geometría. A lo largo de la etapa debe conocer y valorar el dibujo técnico como una fuente de conocimiento e instrumento de comunicación e investigación. Durante el desarrollo de la materia debe conocer, apreciar y valorar manifestaciones artísticas, arquitectónicas y de diseño. En segundo se concretará en el uso de la geometría en el campo de la arquitectura y la ingeniería contemporáneas teniendo presente la influencia de la tecnología.
Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II
1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos 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.

CE. DT.2
Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.
Es recomendable que el alumnado sea capaz de utilizar eficazmente los trazados fundamentales en el plano como herramienta del lenguaje gráfico para resolver problemas y realizar construcciones geométricas variadas. Debe desarrollar habilidades que intervienen en el aprendizaje, de forma que se desarrolle la autonomía, la eficacia y la precisión.
Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II
2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

CE.DT.3
Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.
La geometría descriptiva debe abordarse de manera integrada a lo largo de la etapa para permitir al alumnado descubrir las relaciones entre los diferentes sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos. Se debe evaluar el proceso de realización de la construcción geométrica o de la representación espacial, bien sea de forma individual o mediante proyectos cooperativos. Respecto al sistema diédrico, en segundo curso se debe comprender nuevas operaciones y métodos de resolución de problemas para ampliar las posibilidades de la representación tridimensional.
Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II

3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

CE.DT.4

Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

La condición del dibujo técnico como lenguaje universal hace que se utilice como una herramienta para documentar los procesos de trabajo y proyectos. Por ello, su utilización es una constante a lo largo de la etapa y se debe trabajar de forma continua. Es importante que los dibujos tengan una correcta presentación y acabado, con exactitud y aplicación de las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.

Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II

4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.

CE.DT.5

Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

En el primer curso, el objetivo principal fue la familiarización y aprendizaje básico de esta herramienta digital. Una vez adquirida esta comprensión y destrezas se deberá aplicar a proyectos de trabajo individuales o colaborativos.

Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II
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.

H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Tal y como consta en el artículo 33 del DOE del 25/08/22 se promoverá y establecerá el uso generalizado de instrumentos y herramientas de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, debiendo quedar los mismos fijados y sujetos a revisión en las diferentes programaciones. Se garantizará, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior se fijan los siguientes procedimientos para llegar a una calificación final y que facilitarán la evaluación de la adquisición de las competencias y saberes básicos correspondientes a la materia de Dibujo Técnico.

- **Una prueba escrita global de los saberes impartidos en cada evaluación se le asignará.** Estas pruebas o exámenes serán siempre competenciales.

- **Trabajos, actividades realizados y exámenes parciales,** (láminas, resolución de ejercicios, diseños, proyectos, trabajos individuales y en grupo, diario de clase y de aprendizaje) primando en esos porcentajes la consecución de las competencias específicas y los saberes básicos. Se tendrán en cuenta descriptores muy concretos que aparecen de manera implícita en las competencias específicas como son:

    - Aplicación correcta de los saberes básicos

    - Distinción entre el trazado auxiliar y la solución

- Aplicación de la normalización (cifras, letras, distintos tipos de líneas)

- Limpieza en el trazo, la precisión en los procesos gráficos y la calidad gráfica.

- El interés, el esfuerzo, la participación, colaboración en trabajos grupales, la iniciativa, respeto por el material propio y ajeno, el respeto a los demás: una conducta inadecuada en clase

- No entregar alguna propuesta o entregarlos fuera del plazo, se tendrá en cuenta en el cómputo de la nota global.

En nuestro departamento le asignaremos los siguientes porcentajes orientativos a cada una de ellas para que se tengan en cuenta a la hora de evaluar.

BCT 2º

DT II

	Compet Específica	C. Esp 1	C. Esp 2			C. Esp 3					C. Esp 4	C. Esp 5	% en evaluación	% en el curso	
	% en el curso	14	35			30					20	1			
SABERES BÁSICOS	Criterios Evaluac.	1.1	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	5.1			
A.1. - Historia de la geometría.	UD 0	X											0	40	1º evaluación
C.1. - C.2. Escalas, normalización y acotación. Formatos y planos técnicos	UD 1		X							X	X		25		
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	UD 2		X					X		X			25		
A.4. Construcción de formas poligonales.	UD 3									X			25		
A.6. Transformaciones geométricas. Homología y A	UD 4		X							X			25		
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	UD 5		X	X						X			25	40	2º evaluación
A7. Curvas cónicas	UD 6				X					X			25		
B.1. - B.2. Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema diédrico (Iº)	UD 7	X								X			15		
B.2. Sistema diédrico. (IIº)	UD 8		X			X				X			35		

B.2. Sistema diédrico. (III°)	UD 9		X			X	X			X			70	20	3º evaluación
B.4. Sistema de planos acotados.	UD 10								X	X			10		
B.5. Sistema cónico.	UD 11		X					X		X			10		
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	UD 12									X		X	5		
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	UD 13									X		X	5		

Características del examen global de cada evaluación:

● Se realizará ***un único examen global de la evaluación*** con los contenidos de las unidades didácticas, **en la fecha establecida** para cada evaluación y tantas pruebas parciales y actividades como el profesor considere necesario.

● Como ya se ha dicho, el examen será competencial al menos el 25%.

● Los ejercicios corresponderán a los contenidos de cada periodo, pero sin olvidar los conocimientos anteriores.

● El número de ejercicios de cada prueba variará en función de los contenidos.

● El desarrollo de los ejercicios no debe borrarse siendo necesario que los trazados auxiliares queden visibles para su valoración. Se resaltará el resultado con trazo grueso.

● **Las tareas obligatorias junto a los exámenes parciales** se realizarán al finalizar uno o dos temas, según cada caso.

Normas con respecto a la resolución de las actividades planteadas (tanto en exámenes como en tareas)

● El alumnado deberá usar **lápiz o portaminas de dureza 2HB para indicar la solución y 3H para el trazado auxiliar**, goma de borrar, plantillas (regla graduada, escuadra y cartabón) y compás. **No se borrará ninguna de las líneas auxiliares** del trazado ya que es fundamental **poder ver el proceso** del trazado para resolver el ejercicio. La solución se resaltará con el lápiz 2B.

● En caso de actividades planteadas por Classroom, deben escanear las láminas o ejercicios que tienen que entregar mediante envío telemático (tarea *on-line*) a través de la plataforma de esa misma plataforma.

Una vez terminados los ejercicios, se aconseja **escanearlos uno a uno** (en formato imagen o, mejor, en PDF), meterlos **en una carpeta y comprimirla** para enviar dicho archivo (ZIP o RAR) a tu profesor. Algunas versiones (Acrobat, PDF Architect, etc.) permiten combinar varios PDFs en un único documento, en dicho caso no necesitarías comprimir ninguna carpeta ya que podrías enviar un único archivo por el procedimiento habitual.

El archivo se debe guardar y enviar con el nombre: *Apellido1_Apellido2_Nombre_DT2* y a continuación el nº de la lámina o actividad, sin utilizar tildes ni letra "ñ".

Si el alumno no dispone de escáner puede fotografiarlo, pero sin deformaciones ópticas que impidan ver los trazados auxiliares. Para ello deben asegurarse de fotografiar desde el centro de la hoja, perpendicular a la misma y que el resultado sea legible.

● Si se determina que una actividad, que debe ser individual y personal, no se realizó de esa manera, la evaluación será negativa.

Recuperaciones de evaluaciones pendientes:

El alumnado con derecho a evaluación continua que no haya obtenido calificación positiva después de calcular la media quedará pendiente de superarla en la convocatoria extraordinaria del curso académico vigente. Podrá realizar una prueba extraordinaria de las competencias no superadas, en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación.

Aquellos alumnos que no superen positivamente las competencias previstas para las evaluaciones 1ª o 2ª, tendrán que realizar en la tercera evaluación un examen para recuperarlas, además de contestar a las preguntas de la 3º evaluación.

I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El Decreto 110/2022, en su artículo 2, define las situaciones de aprendizaje como “situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que

contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, que le permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes."

Diseñaremos las situaciones de aprendizaje a partir de los cuadros diseñados y expuestos anteriormente en esta programación en el apartado de PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO ARTES PLÁSTICAS, punto 12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE y que tendrán las siguientes características:

- Las situaciones de aprendizaje estarán articuladas en varios momentos a través de varias actividades, de tal modo que en cada una de estas situaciones de aprendizaje se trabajen varias competencias clave. De este modo, una situación de aprendizaje podría tener una primera actividad en las que los alumnos harían bocetos (de edificios, maquinaria industrial, mobiliario,etc según el tema que ocupe), una segunda actividad en la que investigarían y/o asimilarían algunos saberes básicos a través de la práctica de ejercicios del sistema axonométrico y una tercera actividad en la que elaborarían productos a través de la aplicación de los saberes básicos, como por ejemplo, a través del diseño de una estructura (arquitectónica, o de una pieza industrial, etc) utilizando el sistema axonométrico isométrico.
- Las situaciones de aprendizaje se realizarán a través de metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en juegos…
- Se priorizará la adopción de enfoques metodológicos que, articulados en torno al Diseño Universal de Aprendizaje, promueven la diversidad y adaptabilidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Se facilitará la traslación de los saberes de la materia a otros contextos académicos, sociales y personales. De este modo, las situaciones de aprendizaje se encontrarán contextualizadas en relación a elementos y problemas de índole cotidiana, con el fin de provocar el interés en el alumnado y fomentar el carácter significativo de los aprendizajes.
- Se subrayará la conexión de los saberes básicos (ODS) con los problemas actuales y se potenciará que el alumnado comprenda y reflexione acerca de su pertinencia para responder a los ineludibles desafíos del siglo XXI.

- Se diseñarán situaciones de aprendizaje en las que el alumnado pueda desarrollar proyectos y perspectivas de trabajo de carácter interdisciplinar.
- Finalmente, en todas las situaciones de aprendizaje adquirirá especial valor el papel del docente, que actuará como mediador imprescindible, orientando y conduciendo los procesos de aprendizaje para que el alumnado gane en autonomía a través del desarrollo de las situaciones propuestas.

En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos.

A continuación hacemos un desglose de posibles actividades que se pueden realizar para diseñar situaciones de aprendizaje que llevarán al alumnado a la adquisición de las competencias específicas de la materia. No obstante, atendiendo a las características del alumnado y grupo se irán diseñando a lo largo del curso en la programación de aula.

CE.DBT.1.Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

Actividades grupales para analizar e investigar los elementos arquitectónicos y de ingeniería. Prácticas individuales de dibujos a mano alzada dentro y fuera del aula. Diario de clase. Diario de aprendizaje. Flipped classroom. Programas CAD. Ejercicios con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados. Visita escuela de ingeniería técnica.

CE.DBT.2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

Actividades cooperativas de razonamiento lógico. Actividades individuales y grupales basadas en resolución gráfico-matemática de problemas. Diario de clase y diario de aprendizaje. Flipped classroom -clase invertida-. Proyectos de diseños individuales con autoevaluación y coevaluación. Visual thinking. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.3. Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

Taller de visualización de piezas industriales -se puede trabajar de manera individual o grupal-. Actividades individuales de croquización a mano alzada -dentro y fuera del aula- utilizando objetos reales y/o dibujos extraídos de representaciones del mundo industrial. Corrección grupal de errores en vistas de piezas. Diseño de piezas. Programas CAD. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos.

Visual thinking para trabajar las normas UNE. Flipped classroom. Talleres prácticos de acotación. Actividad en grupo de búsqueda de errores en ejercicios resueltos. Programas CAD. Acotar a partir de objetos reales (piezas industriales, por ejemplo). Diario de clase y de aprendizaje. Ejercicios y láminas con instrumentos técnicos para resolver problemas planteados.

CE.DBT.5. Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional

Curso de iniciación a los CAD. Actividades grupales e individuales de diseño con programas CAD. Planificación de un proyecto.

J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales en la medida que sea posible adaptarlos al currículum de dibujo técnico:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal,

social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

2º BACHILLERATO

MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

CURSO 2024/25

PROGRAMACIÓN LOMLOE.

ÍNDICE

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.
B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.
C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.
E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.
F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.
G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.
I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

A. INTRODUCCIÓN. MARCO LEGAL.

La asignatura de Movimientos Culturales y Artísticos, aborda la importancia fundamental de la cultura y el arte en la formación integral de los estudiantes. La cultura, entendida como un conjunto dinámico de creencias, valores, tradiciones, costumbres y formas de pensamiento, es esencial para el desarrollo de la identidad personal y social. Este proceso de aprendizaje cultural ayuda al alumnado a entender su propio entorno y fomenta un vínculo social basado en referencias compartidas. El arte, enmarcado dentro de la cultura, se presenta como una herramienta clave para la innovación y el diálogo, permitiendo la transformación social y ayudando al alumnado a desarrollar una conciencia cultural más profunda.

La materia "Movimientos Culturales y Artísticos" busca contribuir a este proceso educativo, promoviendo el respeto a la diversidad artística y el diálogo entre culturas. En un mundo globalizado donde conviven múltiples formas de pensar, el arte y la cultura ofrecen una gran diversidad de manifestaciones. Estas permiten que los estudiantes se familiaricen con una variedad de expresiones, fortaleciendo su capacidad para interpretar, reflexionar y participar en la cultura contemporánea de manera crítica y comprometida.

El arte y la cultura son inseparables del contexto social y, por ello, reflejan las circunstancias históricas, técnicas y científicas de cada época. En la actualidad, las fronteras culturales son cada vez más difusas, lo que ha dado lugar a identidades deslocalizadas, donde múltiples formas de ver, sentir y pensar conviven en un mismo espacio. Esto genera una extraordinaria cantidad de información que los estudiantes deben procesar y asimilar. En consecuencia, la educación artística y cultural debe formar individuos sensibles, capaces de recibir activamente y reflexionar sobre su entorno, mediante una alfabetización cultural que les permita descifrar los códigos y lenguajes artísticos contemporáneos.

La asignatura está diseñada para desarrollar competencias específicas, de manera interdisciplinaria, favoreciendo la comprensión del arte y la cultura como generadores de cambio social. Se organiza en cinco bloques que abordan desde aspectos generales

hasta lenguajes artísticos contemporáneos, incluyendo manifestaciones urbanas y multimedia. A través de la exploración de estos contenidos, se fomenta la apreciación crítica y reflexiva del alumnado, conectando su aprendizaje con la realidad actual y el entorno que les rodea.

El texto subraya también la necesidad de vincular la enseñanza artística con la participación en eventos culturales, como festivales, exposiciones o ferias de arte. Esta dinámica permite que los estudiantes no sólo comprendan las características y contextos de las producciones culturales, sino que además desarrollen una valoración empática y razonada de las mismas. De esta manera, se busca cultivar una actitud activa y comprometida con la cultura contemporánea.

En cuanto a la evaluación, se plantea la diversificación de herramientas para medir el grado de adquisición de las competencias. Se promueve el pensamiento crítico y autónomo del alumnado, evaluando su comprensión e interpretación de las producciones culturales y su capacidad para participar activamente en la conservación del patrimonio cultural. Asimismo, el fomento de la participación en eventos culturales locales e internacionales se presenta como una vía para consolidar esta formación integral.

En resumen, la materia "Movimientos Culturales y Artísticos" ofrece una oportunidad para que el alumnado desarrolle una comprensión profunda de la cultura y el arte, no solo como espectadores, sino también como ciudadanos comprometidos. Al conocer y apreciar la diversidad artística, los estudiantes fortalecen su capacidad para interactuar con su entorno de manera responsable, desarrollando un espíritu crítico, creativo y participativo que les permitirá enfrentar los retos del siglo XXI.

B. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

La sociedad del siglo XXI, requiere la formación de personas sensibles al mundo que las rodea, con una disponibilidad continua para la recepción activa, el conocimiento y la indagación. Así, resulta necesaria una alfabetización cultural, artística y estética basada en el reconocimiento de los diferentes códigos, recursos, técnicas y discursos de las

distintas manifestaciones culturales y artísticas del entorno. Para ello, esta materia facilita al alumnado el establecimiento de nuevos vínculos con la realidad, aproximándole a una

apreciación empática y afectiva de las artes mediante un encuentro sensible y razonado con diferentes producciones y manifestaciones. Todas ellas pertenecen al **patrimonio cultural y artístico de la humanidad, dentro del cual se debe prestar especial atención a las manifestaciones contemporáneas,** para evidenciar tanto las condiciones de creación, su proceso y su contexto, como su implicación con la innovación, la libertad de expresión y el compromiso social.

Por tanto, de los objetivos generales que plantea el currículum extremeño, la materia "Movimientos Culturales y Artísticos" contribuirá a la consecución de los siguientes. Estos objetivos hacen referencia a logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas.

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.

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.

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.

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, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

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.

Para la consecución de estos objetivos que se conectan con la adquisición de las competencias clave y las específicas haremos uso de las situaciones de aprendizaje que se concretan en el apartado H de este documento.

C. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se han establecido **cinco competencias específicas** que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias están diseñadas de manera que varias de ellas

puedan trabajarse de manera globalizada, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni presupone ningún tipo de jerarquía entre ellas.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 1:

CE.MCA.1. *Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.*

Cada manifestación cultural y artística es portadora de una gran cantidad de información simbólica sobre la manera de sentir, de interrogarse, de entender y de interactuar con el mundo de cada artista y, en consecuencia, de la sociedad a la que pertenece. Toda producción artística responde en parte al universo de la persona que la crea, y en parte a las particularidades de la época en la que se elabora. El conocimiento y la comprensión de las características y singularidades de los distintos medios de expresión y sus producciones, así como de los diferentes movimientos culturales, ayudan al alumnado a identificar las relaciones entre la persona creadora, la obra y el entorno histórico y
cultural. De igual forma, puede descubrir la variedad de funciones que toda actividad cultural tiene y ha tenido, tanto a nivel individual, cumpliendo con las necesidades personales de autoexpresión, autoconocimiento y desarrollo de la capacidad creadora, como a nivel social, facilitando la comunicación y la estructuración de la sociedad. Entre los ejemplos analizados, se deben incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte y la cultura. Asimismo, a través de una reflexión abierta y sin prejuicios, por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede valorar la importancia que los factores estéticos y culturales tienen en la sociedad, descubriendo la cultura y el arte en tanto que generadores de pensamiento y conocimiento, así como suscitadores de nuevas posibilidades y respuestas.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 2:

CE.MCA.2. *Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.*

En el momento de encuentro con una manifestación cultural y artística, el alumnado debe implicarse tanto en la recepción activa del resultado final, como en la investigación sobre el contexto, las condiciones y el proceso de su creación, elaborando producciones orales, escritas y multimodales y utilizando las herramientas analógicas y digitales pertinentes. Así, puede considerar las múltiples opciones que existen a la hora de materializar una idea, valorando la importancia de la libre expresión en la cultura y el arte, empatizando con las personas creadoras en la búsqueda de alternativas distintas de las habituales, y entendiendo las posibles dificultades encontradas durante el desarrollo de su producción.

Otro interesante campo de reflexión gira en torno a la libertad de creación y sus posibles límites, asunto que enlaza directamente con el ejercicio de la censura directa o indirecta sobre las producciones artísticas. Una sólida comprensión de diferentes manifestaciones culturales y artísticas provoca un diálogo sensible con el arte y la cultura, así como un intercambio de ideas y emociones, durante el cual, el alumnado reconoce la diferencia y la diversidad como fuentes de riqueza a todos los niveles, lo que le permite explicar el valor social del patrimonio y hacer suya su defensa. En este sentido, no puede faltar una reflexión que incorpore la perspectiva de género y la perspectiva intercultural e interétnica en la elaboración compartida del canon artístico.

Por otra parte, al ser consciente de las múltiples y diferentes fuentes de las manifestaciones culturales y artísticas, el alumnado puede reconocer la diversidad cultural como una riqueza de la humanidad, y la cultura contemporánea como un patrimonio del presente y del futuro, entendiendo la importancia de su disfrute, promoción y conservación.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 3:

CE.MCA.3. *Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.*

En el desarrollo y la producción de manifestaciones culturales y artísticas se emplean muy diferentes y variadas técnicas; en cada ocasión, en función del tipo de creación llevada a cabo, se utilizan un lenguaje y unos códigos determinados, cuyas características e intencionalidades debe identificar y comprender el alumnado. Además, debe expresar abierta, respetuosa y articuladamente las ideas y sentimientos que le provoquen las manifestaciones, explorándolas activamente por medio de producciones orales, escritas o multimodales. De este modo, se forma al alumnado para una recepción cultural completa, progresando tanto en la sensibilización respecto de las especificidades esenciales de cualquier producción artística, como en su

interpretación, su valoración crítica, la exposición de sus ideas sobre ella, y finalmente, en la posibilidad de su disfrute.

A la vez, a lo largo de esta exploración, el alumnado descubre cómo surgen las ideas o las necesidades de expresión cultural y artística, cómo se desarrollan y cómo son retomadas en diferentes épocas o culturas para ser reformuladas según cada contexto. De esta manera, puede entender cómo las creaciones de cada sociedad evolucionan modificando formas y manifestaciones ya existentes y gracias a las conexiones entre distintos tipos de lenguajes, identificando los referentes comunes de los que se alimentan las creaciones culturales y artísticas y analizando las distintas maneras en las que son utilizados.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 4:

CE.MCA.4. *Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.*

La investigación sobre la evolución de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas facilita que el alumnado las entienda como creaciones que se nutren de otras creaciones, no como producciones independientes, estableciendo conexiones entre ellas y observando la complejidad de sus interacciones al contemplar cómo se cruzan sus caminos.

No se trata de jugar a las diferencias o similitudes, sino de aportar argumentos que expliquen lo compartido, las causas y efectos, las decisiones estéticas y las conexiones filosóficas, expresivas o sociales. Una postura reflexiva sobre la interrelación de distintas manifestaciones artísticas estimula al alumnado a desarrollar la intuición, hacer inferencias, explorar, preguntar y cuestionar. Si además se promueve que los alumnos compartan opiniones y visiones personales, se facilita que se integren diferentes perspectivas en las conclusiones, a la vez que se fomentan el diálogo y el debate
como parte del aprendizaje.

Analizando la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, el alumnado puede observar cómo las personas creadoras no cesan de buscar nuevas formas de expresión, reivindicando la superación de las técnicas y de los límites tradicionales, así como la necesidad de avanzar con el uso de las tecnologías. Igualmente, el alumnado puede apreciar que las diferencias de la cultura y el arte contemporáneos con los del pasado no solo se enmarcan en los problemas técnicos y estéticos, sino también en lo que afecta a su papel en la sociedad y al modo en que las personas

creadoras se vinculan con este en cada época. Todo ello le proporciona herramientas para interpretar los múltiples universos
visuales y expresivos que se manifiestan en su entorno.

La cultura y el arte están vinculadas tanto a las necesidades de comunicación y expresión de las personas creadoras, como a las necesidades colectivas de cada sociedad. Por otro lado, la interacción con la cultura es un proceso complejo e individualizado, ya que en el mismo intervienen, de forma ineludible, las experiencias y la sensibilidad propias de cada persona. Así, al poner en contacto al alumnado con diferentes manifestaciones culturales y artísticas a través del análisis de los aspectos referidos más arriba, se facilita la integración de esta herencia en su propio acervo, desarrollando además un criterio informado y crítico ante el hecho artístico.

Todo ello puede aportar también un conocimiento más preciso sobre el interés creciente que se muestra, desde sectores laborales muy diferentes, por los perfiles de personas creativas, capaces de generar respuestas originales que mejoren los procesos y resultados.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 5:

CE.MCA.5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.

Toda manifestación cultural y artística constituye un testimonio sobre la condición humana. Es una respuesta a una inquietud de orden existencial y, al mismo tiempo, genera otros interrogantes. Es también una forma de tomar conciencia de sí mismo y de los demás. Acercar al alumnado la práctica de los y las artistas activa la implicación en el
proceso del pensamiento creador, e igualmente, alimenta la concepción del arte y la cultura como revelación y descubrimiento de una nueva forma de contemplar la realidad.

Más allá de un proceso de análisis formal y funcional con el que indagar sobre los significados y peculiaridades de cada obra, se solicita del alumnado la búsqueda de nuevos vínculos emocionales. Mediante la exploración activa de diferentes manifestaciones culturales y artísticas puede redescubrir aquellas que ya están integradas en su imaginario, e igualmente, identificar otras nuevas que despierten su interés, que le susciten sentimientos y emociones, y que, en consecuencia, comiencen a formar parte de su crecimiento personal, comprendiendo de esta forma que el arte, la cultura y la vida

están íntimamente ligados. Igualmente, al exponer al alumnado a la multiplicidad de ideas, opiniones y sentimientos que la cultura y el arte pueden expresar y comunicar, se promueve la construcción de una personalidad abierta y respetuosa con la diversidad cultural y artística. Todo ello debe aportar también al alumnado un conocimiento más preciso de las repercusiones sociales y económicas de la cultura y el arte, así como de su relevancia en la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible, otorgándole la posibilidad de realizar un análisis crítico del arte y la cultura que tenga en consideración diversas vertientes del fenómeno. Formarles en todos estos aspectos favorece que se implique no solo como espectador, sino como participante activo, promoviendo así su compromiso personal y social.

D. SABERES BÁSICOS, DISTRIBUIDOS A LO LARGO DEL CURSO.

Presentamos a continuación los saberes básicos que el alumnado deberá movilizar en el desarrollo de las actuaciones y en las situaciones concretas que han sido definidas en las competencias específicas de la materia de Movimientos Culturales y Artísticos. En este sentido, cabe destacar el aporte de la selección de saberes básicos al aprendizaje competencial tanto de las competencias específicas de la materia en particular, como de las competencias clave en general.

En cuanto a su organización desde un punto de vista más disciplinar, los saberes básicos de esta materia están estructurados en cinco bloques:

«Aspectos generales» (A),
«Naturaleza, arte y cultura» (B),
«El arte dentro del arte» (C),
«El arte en los espacios urbanos» (D)
«Lenguajes artísticos contemporáneos» (E).

En el primer bloque, «Aspectos Generales», se incluyen elementos que permitan contextualizar los movimientos artístico-culturales contemporáneos más relevantes, conocer los fundamentos de los distintos lenguajes y formas de expresión artística y sus implicaciones socioculturales, así como el papel del arte como motor de cambio social y su compromiso en relación con los principales desafíos del siglo XXI, con especial mención a la lucha contra los estereotipos y a las necesarias perspectivas de género e interculturalidad. Los siguientes tres bloques de saberes de esta materia se han planteado alrededor de algunos de esos temas, poniendo de relieve su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de la sociedad contemporánea: naturaleza, arte y cultura; el arte dentro del arte y el arte en los espacios urbanos. En el quinto bloque, sobre lenguajes artísticos contemporáneos, se exploran los

diversos lenguajes audiovisuales y multimedia actuales presentes en las producciones cultu-

rales y artísticas, así como las posibilidades expresivas de las tecnologías, tanto en el aspecto de producción como de acceso. La lectura atenta de cada bloque nos llevará a comprender cuáles son las actuaciones, destrezas y capacidades que el alumnado debe desarrollar a lo largo del curso, los conocimientos conceptuales y procedimentales que debe ir adquiriendo, y los valores y actitudes que debe poner en práctica para el desarrollo competencial tanto de manera individual como colectiva.

Siguiendo la codificación establecida en el currículum de Extremadura, la numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

— La letra indica el bloque de saberes.

— El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.

— El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del

bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

— C.E. con un dígito indica la competencia específica a la que contribuye la adquisición de los saberes. La referencia de las competencias las encontramos en el apartado anterior B de competencias específicas.

La temporalización por sesiones es orientativa para facilitar al alumnado un modelo con el que pueden organizar los contenidos.

A. Aspectos generales.		
	2º BACHILLERATO SABERES Contenidos mínimos.	**Distribución a lo largo del curso.**
A.1. Concepto, evolución y elementos artísticos.	A.1.1. La evolución del concepto de arte.	**PRIMER TRIMESTRE**
	A.1.2. Las distintas manifestaciones de la expresión artística.	
	A.1.3. Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.	
A.2. Fundamentos, formas de expresión e implicaciones socioculturales.	A.2.1. Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.	
	A.2.2. La expresión artística en su contexto social e histórico.	
	A.2.3. Función social del arte y la	

	cultura. Su impacto socioeconómico.	
A.3. El arte como motor de cambio social. Libertades y estereotipos.	A.3.1. La libertad de expresión. La censura en el arte.	
	A.3.2. Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.	
	A.3.3. El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.	
	A.3.4. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	
Bloque B. Naturaleza, arte y cultura.		
	2º BACHILLERATO	**Distribución a lo largo del curso.**
B.1. Arte y naturaleza.	B.1.1. Del Plein air a la fotografía de naturaleza. Evolución.	**PRIMER TRIMESTRE**
	B.1.2. Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.	
	B.1.3. Arte povera.	
	B.1.3. Arte povera.	
C. El arte dentro del arte		
	2º BACHILLERATO	**Distribución a lo largo del curso.**
C.2. Interacción de las artes plásticas con otras artes.(I)	C.1.1. Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.	**SEGUNDO TRIMESTRE**
	C.1.2. La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.	
	C.1.3. Cultura popular y Pop Art. El arte pop en España.	
C.2. Interacción de las artes plásticas con otras artes.(II)	C.2.1. Relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.	
D. El arte en los espacios urbanos		

	2º BACHILLERATO	**Distribución a lo largo del curso.**
D.1. Historia de la arquitectura desde el siglo XIX hasta hoy.	D.1.1. La arquitectura del hierro y del cristal. Arquitectura y sociedad.	**SEGUNDO TRIMESTRE**
	D.1.2. La arquitectura en el arte contemporáneo.	
	D.1.3. Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes.	
	D.1.4. Mujeres pioneras en la arquitectura y el diseño: Aino Marsio, Marianne Brandt, Jane Drew, Eileen Grey, Lily Reich y Lina Bo Bardi.	
D.2. Arquitectura simulada. Geometría, arquitectura y urbanismo.	D.2.1. Arte mural y trampantojo. Arte urbano.	
	D.2.2. Artistas urbanas contemporáneas: Nuria Toll y Julieta XLF.	
	D.2.3. La geometría en la arquitectura y en el arte contemporáneo.	
D.3. Los espacios del arte. Lugares de exhibición pública del arte.	D.3.1. Salón de los Independientes de París. Los manifiestos artísticos y culturales	**TERCER TRIMESTRE**
	D.3.2. Museos de arte contemporáneo, bienales y ferias de arte. El mercado del arte.	
	D.3.3. Salones de ilustración y cómic.	
	D.3.4. Festivales de cine, música o danza.	
D.4. Mercadotecnia del arte. Estrategias, superación de estereotipos y valoración moral.	D.4.1. Estrategias de marketing urbano asociadas al turismo cultural.	
	D.4.2. Estereotipos culturales y artísticos. Función social del arte. La perspectiva de género en el arte. La accesibilidad universal en el arte.	
	D.4.3. Análisis del feminismo en la publicidad: el arte de deconstruir estereotipos.	
Bloque E. Lenguajes artísticos contemporáneos.		
	2º BACHILLERATO	**Distribución a lo largo del curso.**

E.1. El cuerpo como instrumento artístico. Diseño, nuevas tecnologías e instalaciones.	E.1.1. Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.	**TERCER TRIMESTRE**
	E.1.2. Diseño industrial y artes decorativas.	
	E.1.3. Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte.	
	E.1.4. Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.	
E.2. Narrativa audiovisual, programas multiplataforma y realidades alternativas.	E.2.1. La explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI.	
	E.2.2. Narrativa multiverso y videojuegos.	

E. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS.

Existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares. Trabajaremos en busca del desarrollo de las cinco competencias específicas de la materia de Movimientos Culturales y Artísticos.

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 1:

CE.MCA.1. *Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias hasta la actualidad,reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.*

Vinculación con otras competencias:

La competencia para explicar cómo una obra de arte interacciona con el entorno social y cultural en el que se crea constituye también un objetivo central de la asignatura de Historia del Arte, particularmente en sus competencias **CE.HA.3, CE.HA.5 y CE.HA.7**. También se relaciona,

obviamente con el estudio de la Historia del mundo contemporáneo, particularmente en lo que se refiere a la evolución del pensamiento, las creencias y las ideologías **(CE.HMC.7)**.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave:

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.**

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 2:

CE.MCA.2. *Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.*

Vinculación con otras competencias:

Esta competencia está directamente relacionada con la competencia de la asignatura de Historia del arte referida a "conocer y valorar el patrimonio artístico…" **(CE.HA.6.).**

Vinculación con los descriptores de las competencias clave:

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 3:

CE.MCA.3. *Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.*

Vinculación con otras competencias:

Esta competencia es inseparable de la primera **(CE.MCA.1),** hasta el punto de que ambas podrían fundirse perfectamente en una sola: "Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos" en sus respectivos contextos resulta un ejercicio meramente enciclopédico si no se analizan "los lenguajes y códigos" que utilizan estos
movimientos para interpretar el mundo. En otras palabras, la evolución de los lenguajes y técnicas resulta inseparable de las ideas y contextos en las que surgen los distintos movimientos artísticos y culturales. Lo interesante de un tratamiento conjunto de ambas competencias es, precisamente, observar cómo nuevas ideas y necesidades de

expresión buscan recursos expresivos nuevos y, a la inversa, como la apertura a nuevas formas, técnicas y materiales permite expresar ideas, sensaciones y emociones como nunca antes se habían expresado. Este planteamiento integrado permite relacionar esta competencia también con la siguiente, **CE.MCA.4.**

Vinculación con los descriptores de las competencias clave:

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.**

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 4:

CE.MCA.4. *Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.*

Vinculación con otras competencias:

La relación del arte con la cultura de una época, momento y lugar determinado forma parte del proceso de contextualización esencial para comprender el arte desde la perspectiva de aquellos que lo crearon y que lo recibieron en primera instancia. En este sentido, como es obvio, esta competencia se relaciona de nuevo con el estudio de la Historia del Mundo Contemporáneo en su competencia relacionada con el pensamiento y las ideologías **(CE.HMC.7)** y con la Historia del Arte en lo referido al estudio de las concepciones y funciones del arte en las distintas épocas **(CE.HA.1 y CE.HA.3).** Como se ha apuntado más arriba, las competencias específicas 1, 3 y 4 de esta asignatura se encuentran íntimamente vinculadas entre sí y podrían sintetizarse en la expresión *"comprender y explicar cómo opera el arte en la sociedad en la que se crea"*, esto es, cómo el arte expresa y al mismo tiempo cristaliza e influye sobre las ideas, creencias y la cultura de su época, haciendo uso de las formas de expresión, recursos y técnicas que es capaz de movilizar en cada situación. La reflexión sobre la interacción compleja entre los lenguajes/técnicas y las ideas/culturas es una cuestión central de esta asignatura que abarca y relaciona entre sí buena parte de sus competencias, así como lo es de la asignatura de Historia del Arte, particularmente en su competencia **CE.HA.2.**

Vinculación con los descriptores de las competencias clave:

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

Competencia específica de la materia Movimientos Culturales y Artísticos 5:

CE.MCA.5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.

Vinculación con otras competencias:

Entrar en contacto con el arte de forma personal, experimentar el arte, cuestionarse y enriquecerse personalmente a través del arte, constituye un objetivo esencial y muy específico de esta asignatura. Aunque la asignatura de Historia del Arte pueda compartir en alguna medida esta competencia, su enfoque más disciplinar e histórico lo distingue de
esta asignatura, en la que la experiencia y el enriquecimiento personal a través del arte y la cultura constituye su misma razón de ser.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: **CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.**

F. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN.

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

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 humanísticos y artísticos.

Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos de Movimientos Culturales y Artísticos

BLOQUE A. Aspectos generales.

La comprensión del arte, del hecho artístico, es el centro de este bloque. Comprender el arte desde la perspectiva de su significado y relevancia para individuos y sociedades constituye uno de los grandes objetivos de esta asignatura y está vinculado, de hecho, con la totalidad de las competencias que la definen. Comprender el arte desde este punto de vista significa ser capaz de explicar los fenómenos artísticos en su interrelación compleja con la cultura y la sociedad -contemporánea, particularmente- de la que se nutren y a la que hablan. Todos los "saberes" que se mencionan en este bloque tienen que plantearse con este objetivo general de comprensión del hecho artístico. Es necesario subrayar que este objetivo se logra más en el trabajo en profundidad sobre determinados casos o problemas artísticos estratégicamente seleccionados, que con un enfoque extenso y enciclopédico que aquí podría resultar particularmente abrumador para el estudiante o abrumadora para el estudiante.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Este primer bloque pretende que los estudiantes y las estudiantes logren una comprensión fundamental del arte desde la perspectiva de su significado y relevancia

para las sociedades y los individuos. "¿Por qué el arte?", sería la gran pregunta de este bloque. "¿Para qué?", "¿de qué modo nos habla de las personas y el modo en que se perciben a sí mismas y al mundo que les rodea?", "¿de qué modo el arte expresa los ideales, las percepciones, las creencias, los temores o las aspiraciones de los seres humanos?", "¿de qué modo contribuye a transformar la percepción de esa realidad?". Estas preguntas fundamentales deben constituir el objetivo último de la exploración de los "saberes" que abajo se detallan

BLOQUE B. Naturaleza, arte y cultura.

El foco de este bloque de saberes es la exploración a través del arte de la relación entre los seres humanos y la naturaleza. Los estudiantes y las estudiantes, analizando cómo diferentes artistas se aproximan al medio natural para humanizarlo, expresarse a través de él o simplemente explorar sus materiales o formas, deben ir construyendo una mirada artística sobre el paisaje, las formas y las texturas naturales. A través de la fotografía de naturaleza, el land art, el arte ambiental o el arte povera, el objetivo es "extrañar" la forma de ver de los estudiantes y de las estudiantes sobre paisajes y formas

naturales que han podido ver sin mirar en su día a día, sin percibir su belleza o su fuerza expresiva, desarrollando así una sensibilidad nueva ante la naturaleza. Por otro lado, deberían relacionar estas manifestaciones artísticas con la forma actual de pensar la naturaleza, muy diferente a la de otras épocas. En este sentido, estos saberes contribuyen a desarrollar las competencias específicas 1, 3 y 5.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Este bloque pretende desarrollar en los estudiantes o en las estudiantes una nueva forma de mirar la naturaleza, aprendiendo de las experiencias y propuestas de diferentes artistas. La idea de "extrañamiento", un concepto desarrollado precisamente en las vanguardias, es la que mejor expresa el objetivo de este bloque: introducir un cambio (de contexto, de perspectiva, de orden…) que permite ver lo cotidiano con ojos nuevos e ingenuos. Inspirados por el arte, se trata de aprender a mirar el paisaje o las formas naturales del entorno como si fuera la primera vez, descubriendo su fuerza, su rareza o su belleza. Este bloque debería constituir una reflexión global sobre cómo, a través del arte, los seres humanos redescubren la naturaleza y exploran su lugar en ella.

BLOQUE C. El arte dentro del arte.

Este bloque continúa en más de un sentido el trabajo de exploración iniciado en el bloque A y perfectamente podría desarrollarse como una extensión de aquel. Si el bloque A proponía una indagación sobre el hecho artístico en sí (con el foco en la contemporaneidad), este bloque propone una exploración más específica de algunas de las claves de la cultura occidental contemporánea a través del arte, la literatura, la música, el cine, las artes escénicas, o el cómic. El mito de lo primigenio, la búsqueda de lo auténtico y puro a través del arte, la música o la literatura es una de las primeras claves propuestas (la exploración de culturas exóticas o del arte tradicional popular como culturas "auténticas", la búsqueda de lo esencial en las formas…). Un segundo gran tema de indagación es la sociedad de masas y el advenimiento de la reproducción masiva de la cultura y el arte: la música pop, jazz o rock, el cómic, la televisión, la publicidad y la relación de todo ello con el arte o la literatura. La pervivencia de lo clásico (la armonía, la proporción, lo bello…) en las vanguardias y la cultura occidental es otro de los temas marcados para este bloque, así como su antítesis (la ruptura con la razón, con la norma, con los ideales de cualquier tipo, la búsqueda de la pura sensación, del impulso vital, de la expresividad extrema…). Cualquiera de estos temas, y otros muchos que podrían

abordarse dentro de este bloque, debería desarrollarse dentro de dos claves fundamentales: su relevancia para la comprensión del mundo y la cultura de la contemporaneidad y su carácter transversal al arte, la literatura, la música, el cine o cualquier otra manifestación artística y cultural. Este bloque tiene una relación particular con la competencia específica 4.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El foco principal de este bloque es la exploración de determinadas claves de la cultura y el pensamiento de la contemporaneidad a través no sólo del arte, sino de todo tipo de manifestaciones culturales y artísticas. Los estudiantes y las estudiantes deben explorar la conexión íntima de arte, literatura, música, filosofía, cine, artes escénicas, diseño, publicidad y todo tipo manifestaciones culturales, en su búsqueda de formas de expresar ideas, sensaciones o emociones comunes.

BLOQUE D. El arte en los espacios urbanos.

Si el bloque B proponía un redescubrimiento de la naturaleza a través del arte, este bloque plantea un reto similar con el medio urbano. De hecho, podría ser interesante trabajar los dos bloques de forma sucesiva. El objetivo central es aprender a mirar la ciudad de otro modo, tal y como lo hace el arquitecto o el artista, pensando los espacios y las formas, la huellas de otros tiempos ahora descontextualizadas y algo misteriosas, la ideas detrás de determinadas intervenciones urbanísticas o arquitectónicas, el modo en que la presencia de determinadas manifestaciones o espacios artísticos modifica las sensaciones que viven a diario sus habitantes… Es un bloque de indagación y descubrimiento del entorno urbano, con el único objeto de inspirar y enriquecer la vida de los estudiantes o de las estudiantes, desarrollando formas de pensamiento innovadoras y creativas. Como en el caso del bloque B, los saberes de este bloque se relacionan de modo directo con las competencias específicas 1, 3 y 5.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Si el bloque B ofrecía una oportunidad para que los o las estudiantes explorasen a través del arte su relación con la naturaleza, este bloque brinda la ocasión de indagar sobre la ciudad desde la mirada del arte. De nuevo, no se trata de acumular información sobre arquitectura, urbanismo o arte urbano, sino de que los estudiantes o las estudiantes construyan una mirada artística, extrañada, sobre el paisaje urbano, observando los espacios y las formas que crea la arquitectura y que en el día a día pueden pasar

desapercibidos. Comprender la arquitectura, el urbanismo y el arte urbano significa ser capaz de explicar cómo esos espacios y formas influyen sobre la vida y el modo de pensar y sentir de los ciudadanos.

BLOQUE E. Lenguajes artísticos contemporáneos.

El último bloque complementa los cuatro anteriores, tanto en la línea conceptual-reflexiva de los bloques A y C, como en la línea experiencial de los bloques B y D, proponiendo una mezcla un tanto heterogénea de cuestiones cuyo nexo común son la nuevas formas y soportes no convencionales del arte contemporáneo, en particular el arte en acción (efímero, sin soporte o producto físico), el diseño en todas sus diversas disciplinas y el arte a través de medios electrónicos y digitales. Estos canales y soportes tan diversos dan lugar a manifestaciones de muy diferente signo, cuyo enfoque curricular puede ser igualmente diverso. La clave es evitar que el bloque se convierta en una mera acumulación de información heterogénea y fragmentaria y que mantenga una coherencia profunda con las líneas de trabajo iniciadas en los bloques anteriores.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El nexo común de todos los saberes descritos en este bloque es la exploración de nuevos canales y soportes para la expresión artística, en particular, el arte en acción sin producto o soporte físico, el diseño en todas sus dimensiones y los medios electrónicos y digitales y sus posibilidades casi infinitas. En continuidad con las líneas de trabajo de los bloques anteriores, se proponen cuatro grandes focos de trabajo que pueden convertirse en cuatro proyectos diferentes: explorar nuevas formas de pensar nuestro propio cuerpo alejadas de los estereotipos y la publicidad, desarrollar una nueva mirada sobre los objetos cotidianos, indagar sobre el impacto individual y social de la creación de nuevas realidades inmersivas alternativas y, por último, explorar el significado cultural y social de la ruptura con el relato clásico a través de las nuevas formas narrativas contemporáneas.

Desde el punto de vista metodológico, una buena forma de concebir la asignatura podría ser como una sucesión de experiencias de indagación y proyectos de exploración de determinadas propuestas artísticas. Este tipo de situaciones de aprendizaje es especialmente adecuado a la naturaleza particular de las competencias de esta asignatura.

En una estrategia de aprendizaje basada en la indagación el punto central es una cuestión de cierta complejidad para la que el o la estudiante debe construir una respuesta

tomando como punto de partida distintos materiales preparados estratégicamente al efecto y siguiendo una determinada guía de trabajo. *"¿Por qué se reían y escupían a todo?, ¿por qué rechazaban cualquier forma de belleza o de razón?"* (referido al arte dadaísta o surrealista de después de la Primera Guerra Mundial) puede ser una cuestión de indagación cuya respuesta requerirá aproximarse al nihilismo, al existencialismo, al sufrimiento de la guerra o al psicoanálisis, a través de manifiestos, poesía, novela, fotografía, cine, experiencias y testimonios de artistas, y, por supuesto, obras de arte. A través de sucesivas preguntas que sirven de guía y acompañados por las explicaciones y orientaciones del profesorado, los estudiantes y las estudiantes van interpretando los materiales y construyendo poco a poco una explicación. Un proceso de indagación puede seguir y combinar modelos muy diversos de actividad: análisis
de casos, resolución de problemas, portafolios, debates, diversas formas de trabajo colaborativo, aula invertida, etc. La clave en cualquier caso es siempre que vayan más allá del material de partida, razonando para construir un aprendizaje comprensivo y no reproductivo.

Los proyectos pueden ser también muy diversos, tanto en su producto final como en el proceso. Un proyecto colectivo de toda el aula sobre la obra de Antonio Saura puede tener como producto final una exposición virtual con sus textos de catálogo o su pequeño vídeo. Los y las estudiantes trabajarán seleccionando obras, consultando textos, críticas, documentales o testimonios del propio artista para elaborar sus propios pequeños artículos del catálogo o textos breves de explicación de cada obra. Simplemente el debate sobre las obras seleccionadas para la exposición puede ser de una enorme riqueza para penetrar en el lenguaje del autor y reflexionar sobre la forma en que transforma la herencia cultural y la realidad que le rodea.

Esta asignatura permite una gran flexibilidad y creatividad a la hora de seleccionar contenidos y experiencias de aprendizaje. Lo fundamental es no perder de vista los dos objetivos centrales de la asignatura: lograr un cierto grado de comprensión de la cultura y el arte contemporáneos y desarrollar una cierta capacidad de razonamiento creativo y sensibilidad artística ante el mundo y ante el propio arte.

Por lo que se vierte pues de todo lo enunciado en el desarrollo de este apartado, la metodología será eminentemente práctica y por lo tanto requiere que el alumno/a

realice el mayor número de actividades propuestas.

Los contenidos de la materia y las actividades se le facilitará al alumnado a través de apuntes impresos que estarán disponibles en un Classroom habilitado para el curso

G. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

La materia de Movimientos Culturales y Artísticos se articula alrededor de 5 competencias específicas. A cada competencia específica de la materia corresponde unos criterios de evaluación diferentes en cada curso, teniendo una evolución y características competenciales determinadas a lo largo de la etapa. Todos los criterios de evaluación del currículo de Movimientos Culturales y Artísticos son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia. Además, aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la geometría, la conservación del patrimonio, a la historia del arte, etc.

Tal y como consta en el *artículo 33 del DOE del 25/08/22* se promoverá y establecerá el uso generalizado de instrumentos y herramientas de evaluación variados, diversos y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado, debiendo quedar los mismos fijados y sujetos a revisión en las diferentes programaciones. Se garantizará, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Se ofrecen a continuación algunas especificaciones de las cinco grandes competencias específicas que articulan la asignatura. En estas especificaciones podrá observarse la fuerte interrelación que existe entre todas las competencias de la asignatura en torno al objetivo central de formar personas sensibles y abiertas al arte y la cultura, con capacidad para comprender esa forma compleja con la que el arte y otras manifestaciones culturales hablan de y a la sociedad en la que viven.

CE.MCA.1

Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.

Criterios de evaluación para Dibujo Técnico II

1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.

1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.

1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.

CE.MCA.2

Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.

Criterios de evaluación para Movimientos Culturales y Artísticos

2.1 Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.

2.2 Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.

2.3 Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.

2.4 Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.

CE.MCA.3

Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.

Criterios de evaluación para Movimientos Culturales y Artísticos
3.1 Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios. 3.2 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades. 3.3 Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

CE.MCA.4
Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.
Criterios de evaluación para Movimientos Culturales y Artísticos
4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras. 4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen. 4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.

CE.MCA.5
Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.
Criterios de evaluación para Movimientos Culturales y Artísticos

5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.
5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.

H. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

En bachillerato no todas las competencias han de tener el mismo peso. Es por ello que en nuestro departamento le asignaremos los siguientes porcentajes orientativos a cada una de ellas para que se tengan en cuenta a la hora de evaluar. En nuestro departamento le asignaremos los siguientes porcentajes orientativos a cada una de ellas para que se tengan en cuenta a la hora de evaluar.

BCT 2º

MOV. CULT Y ART

Compet Específica	C. Esp 1			C. Esp 2				C. Esp 3			C. Esp 4			C. Esp 5		% en evaluación	% en el curso	
% en el curso	22			24				19			17			1 8				
SABERES BÁSICOS	Criterios Evaluac.	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2			
A.1. Concepto, evolución y elementos artísticos.	UD 1		X	X	X			X							X		3	34	1º evaluación
A.2. Fundamentos, formas de expresión e implicaciones socioculturales.	UD 2		X	X		X	X	X				X	X	X	X	X	33		
A.3. El arte como motor de cambio social. Libertades y estereotipos.	UD 3	X	X	X	X	X	X	X			X		X	X	X	X	42		
B.1. Arte y naturaleza.	UD 4	X	X			X	X	X	X	X	X			X	X	X	22		
C.2. Interacción de las artes plásticas con otras artes. (I)	UD 5	X	X	X			X	X	X	X	X				X	X	29	33	2º evaluación
C.2. Interacción de las artes plásticas con otras artes. (II)	UD 6	X	X	X			X	X	X	X	X			X	X	X	34		
D.1. Historia de la arquitectura desde el siglo XIX hasta hoy.	UD 7	X	X	X			X	X	X	X	X			X	X	X	34		
D.2. Arquitectura simulada. Geometría, arquitectura y urbanismo.	UD 8	X						X	X					X		X	3		

BCT 2º MOV. CULT Y ART	Compet Específica	C. Esp 1			C. Esp 2				C. Esp 3			C. Esp 4			C. Esp 5		% en evaluación	% en el curso	
	% en el curso	22			24				19			17			1 8				
SABERES BÁSICOS	Criterios Evaluac.	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2			
D.3. Los espacios del arte. Lugares de exhibición pública del arte.	UD 9				X		X	X			X			X	X	X	7	33	3º evaluación
D.4. Mercadotecnia del arte. Estrategias, superación de estereotipos y valoración moral.	UD 10				X			X			X	X	X	X		X	7		
E.1. El cuerpo como instrumento artístico. Diseño, nuevas tecnologías e instalaciones.	UD 11	X	X	X			X	X	X	X	X	X		X	X	X	40		
E.2. Narrativa audiovisual, programas multiplataforma y realidades alternativas	UD 12	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	46		

Características del examen global de cada evaluación:

● Se realizará un ***examen solo global de la evaluación*** con los saberes básicos vistos hasta **la fecha establecida** para cada evaluación y tantas pruebas parciales y actividades como el profesor considere necesario.

● El examen que realizaremos coge como modelo los planteados por la comisión de la PAU. Consta de **4 BLOQUES** de preguntas. El primer bloque tiene una valoración de 4 puntos máximo. Los demás bloques tienen una valoración de 2 puntos máximo cada uno.

BLOQUE 1. Una actividad competencial que sea el 25% de las tareas que podría tratarse de un comentario a una imagen o el planteamiento de una situación

BLOQUE 2. En el segundo bloque se presentan 4 conceptos. El estudiante deberá definirlos brevemente. El valor por cada definición correcta es de 0,50 puntos.

BLOQUE 3. En el tercer bloque se presentan 4 imágenes. El estudiante deberá identificar la siguiente información: autor, título y movimiento artístico. El valor por cada imagen correctamente identificada es de 0,50 puntos.

BLOQUE 4. En el cuarto bloque se presentan 4 definiciones ligadas a un grupo de conceptos posibles y consignar los conceptos adecuados para completarlas. El valor para cada definición completada correctamente es de 0,50 puntos.

Observaciones importantes:

La caligrafía debe ser perfectamente legible y no debe presentar ambigüedad en ningún punto. **Se penalizarán aquellas respuestas que no presenten una perfecta sintaxis, claridad expositiva o errores ortográficos (también en el nombre de los artistas, incluidos los extranjeros).**

● El número de ejercicios de cada prueba variará en función de los saberes, valorándose los mismos en los siguientes porcentajes:

90% desarrollo de cuestiones y conceptos planteados para su desarrollo.

10% La **caligrafía** debe ser perfectamente legible y no debe presentar ambigüedad en ningún punto. Se penalizarán aquellas respuestas que no presenten una perfecta **sintaxis, claridad expositiva y errores ortográficos (también en el nombre de los artistas, incluidos los extranjeros).**

● El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas, en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación.

● L**as tareas obligatorias junto a los exámenes parciales**, se realizarán al finalizar cada bloque de contenidos, según cada caso.

● Las actividades serán podrán ser grupales o individuales y personales

● Las actividades se deben entregar mediante envío telemático (tarea *on-line*) a través de la plataforma Classroom de Google.

Una vez terminados los ejercicios, se aconseja **escanearlos uno a uno** (en formato imagen o, mejor, en PDF), meterlos **en una carpeta y comprimirla** para enviar dicho archivo (ZIP o RAR) a tu profesor. Algunas versiones (Acrobat, PDF Architect, etc.) permiten combinar varios PDFs en un único documento, en dicho caso no necesitarías comprimir ninguna carpeta ya que podrías enviar un único archivo por el procedimiento habitual.

El archivo se debe guardar y enviar con el nombre: Apellido1_Apellido2_Nombre_MCyA y a continuación el nº de la actividad, sin utilizar tildes ni letra "ñ".

Es caso de actividades escritas o desarrolladas a mano, si el alumno no dispone de escáner puede fotografiarlo, pero sin deformaciones ópticas. Para ello deben asegurarse de fotografiar desde el centro de la hoja, perpendicular a la misma y que el resultado sea legible.

● Si se determina que una actividad, que debe ser individual y personal, no se realizó de esa manera, la evaluación será negativa.

Recuperaciones de evaluaciones pendientes:

El alumnado con derecho a evaluación continua que no haya obtenido calificación positiva después de calcular la media quedará pendiente de superarla en la convocatoria extraordinaria del curso académico vigente. Podrá realizar una prueba extraordinaria de las competencias no superadas, en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación.

Aquellos alumnos que no superen positivamente las competencias previstas para las evaluaciones 1ª o 2ª, tendrán que realizar en la tercera evaluación un examen para recuperarlas, además de contestar a las preguntas de la 3º evaluación.

I. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

El Decreto 110/2022, en su artículo 2, define las situaciones de aprendizaje como "situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, que le permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes."

Diseñaremos las situaciones de aprendizaje a partir de los cuadros diseñados y expuestos anteriormente en esta programación en el apartado de PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO ARTES PLÁSTICAS, punto 12. SITUACIONES DE APRENDIZAJE y que tendrán las siguientes características:

- Las situaciones de aprendizaje estarán articuladas en varios momentos a través de varias actividades, de tal modo que en cada una de estas situaciones de aprendizaje se trabajen varias competencias clave. De este modo, una situación de aprendizaje podría tener una primera actividad en las que los alumnos harían bocetos (de edificios, maquinaria industrial, mobiliario,etc según el tema que ocupe), una segunda actividad en la que investigarían y/o asimilarían algunos

saberes básicos a través de la práctica de ejercicios del sistema axonométrico y una tercera actividad en la que elaborarían productos a través de la aplicación de los saberes básicos, como por ejemplo, a través del diseño de una estructura (arquitectónica, o de una pieza industrial, etc) utilizando el sistema axonométrico isométrico.

- Las situaciones de aprendizaje se realizarán a través de metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en juegos...
- Se priorizará la adopción de enfoques metodológicos que, articulados en torno al Diseño Universal de Aprendizaje, promuevan la diversidad y adaptabilidad de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Se facilitará la traslación de los saberes de la materia a otros contextos académicos, sociales y personales. De este modo, las situaciones de aprendizaje se encontrarán contextualizadas en relación a elementos y problemas de índole cotidiana, con el fin de provocar el interés en el alumnado y fomentar el carácter significativo de los aprendizajes.
- Se subrayará la conexión de los saberes básicos (ODS) con los problemas actuales y se potenciará que el alumnado comprenda y reflexione acerca de su pertinencia para responder a los ineludibles desafíos del siglo XXI.
- Se diseñarán situaciones de aprendizaje en las que el alumnado pueda desarrollar proyectos y perspectivas de trabajo de carácter interdisciplinar.
- Finalmente, en todas las situaciones de aprendizaje adquirirá especial valor el papel del docente, que actuará como mediador imprescindible, orientando y conduciendo los procesos de aprendizaje para que el alumnado gane en autonomía a través del desarrollo de las situaciones propuestas.

En la materia de Movimientos Culturales y Artísticos, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje favorecerán la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el

Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos.

A continuación hacemos un desglose de posibles actividades que se pueden realizar para diseñar situaciones de aprendizaje que llevarán al alumnado a la adquisición de las competencias específicas de la materia. No obstante, atendiendo a las características del alumnado y grupo se irán diseñando a lo largo del curso en la programación de aula.

CE.MCA.1
Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias hasta la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa. Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época. Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.
A partir de visitas a Museos, Galerías de Arte de la ciudad y exposiciones, realizar análisis, debates, exposiciones orales o trabajos de investigación bien de artistas, de movimientos artísticos y culturales o de conceptos relacionados con la visita.

CE.MCA.2
Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.

CE.MCA.3
Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3.1 Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios. 3.2 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas lenguajes o intencionalidades. 3.3 Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

CE.MCA.4
Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE 4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras. 4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen. 4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.

CE.MCA.5
Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE 5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen. 5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.

J. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Incorporaremos los siguientes contenidos transversales en la medida que sea posible adaptarlos al currículum de dibujo técnico:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra

personas con discapacidad, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal.

d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.