

# PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS



## DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES SANTA CLARA  
SANTANDER  
CURSO 2023-2024

## **DEPARTAMENTO DE DIBUJO. CURSO 2023-2024**

**MANUEL FERNÁNDEZ SARO. Jefe de Departamento**

**Movimientos Culturales y Artísticos** (2º Bachillerato General)

**Proyectos Artísticos** (Primero Bachillerato Artes)

**Volumen** (Primero Bachillerato Artes)

**MARIA TERESA ROVIRA SÁIZ. Tutora 1º Bachillerato de Artes**

**Dibujo Artístico II** (Segundo Bachillerato Artes)

**Dibujo Técnico aplicado al Diseño** (Primero Bachillerato Artes)

**Cultura Audiovisual** (Primero Bachillerato Artes)

**JOSÉ MIGUEL REMOLINA SEIVANE. Tutor 2º Bachillerato de Artes**

**Responsable seguimiento asignaturas pendientes de la ESO**

**Diseño** (Segundo Bachillerato Artes)

**Fundamentos Artísticos** (Segundo Bachillerato Artes)

**NATALIA DE SANTIAGO ALBA. Tutora 1º Bachillerato de Artes**

**Educación Plástica Visual y Audiovisual 3ºESO**

**Dibujo Artístico I** (Primero Bachillerato Artes)

**MARÍA HERNÁNDEZ HEVIA**

**Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas** (Segundo Bachillerato Artes)

**Docencia compartida (Apoyo) en Expresión Artística 4º ESO**

**ALIO VINDIO USLÉ MARTÍNEZ**

**Dibujo Técnico I** (Primero Bachillerato)

**Dibujo Técnico II** (Segundo Bachillerato)

**Expresión Artística 4º ESO**

**YOANA ANDONEGUI LAZCANO**

**Educación Plástica Visual y Audiovisual 1ºESO**

## **ÍNDICE**

### **ESO**

**Educación Plástica Visual y Audiovisual 1ºESO**

**Educación Plástica Visual y Audiovisual 3ºESO**

**Expresión Artística 4º ESO**

### **BACHILLERATO**

**Cultura Audiovisual** (Primero Bachillerato Artes)

**Dibujo Artístico I** (Primero Bachillerato Artes)

**Dibujo Técnico I** (Primero Bachillerato)

**Dibujo Técnico aplicado al Diseño** (Primero Bachillerato Artes)

**Proyectos Artísticos** (Primero Bachillerato Artes)

**Volumen** (Primero Bachillerato Artes)

**Dibujo Artístico II** (Segundo Bachillerato Artes)

**Dibujo Técnico II** (Segundo Bachillerato)

**Diseño** (Segundo Bachillerato Artes)

**Fundamentos Artísticos** (Segundo Bachillerato Artes)

**Movimientos Culturales y Artísticos** (2º Bachillerato General)

**Técnicas de Expresión Gráfico Plásticas** (Segundo Bachillerato Artes)

**ANEXO 1: Actividades extraescolares y complementarias**

**ANEXO 2: Proyecto “EXTERNALIZING”**

**Normativa de interés:**

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Orden EDU/41/2022 de 8 de agosto por la que se regulan los programas de diversificación curricular en los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Orden EDU/42/2022, de 8 de agosto, por la que se dictan instrucciones para la implantación del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.



**EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

## OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos 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.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Desarrollar actitudes que contribuyan al desarrollo sostenible de Cantabria.
- n) Conocer y valorar el patrimonio histórico, natural y cultural, y las tradiciones de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y contribuir a su conservación, difusión y mejora.

Programación Didáctica  
Educación Plástica Visual y Audiovisual  
1ºESO

Departamento de Dibujo del IES Santa Clara

Curso: 2023-2024

Profesora: **YOANA ANDONEGUI LAZCANO**

---

---

## ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN
1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4. SABERES BÁSICOS
5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.
6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ESTOS ELEMENTOS CURRICULARES
7. UNIDADES DIDÁCTICAS
8. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS
9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
10. EVALUACIÓN
  - 10.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
  - 10.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
  - 10.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 10.4. CALIFICACIÓN FINAL
11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
12. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES
13. MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CUYO PROGRESO NO SEA EL ADECUADO
14. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE



## **0. INTRODUCCIÓN**

La materia da continuidad a los aprendizajes del área 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.

### **Justificación de la programación didáctica y marco normativo**

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: gráfico-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.

### **Normativa vigente**

La normativa por la que se rige esta programación será la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 siendo la nueva ley orgánica que rige el sistema educativo español en sustitución de la LOMCE de 2013.

- Real decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Secundaria Obligatoria
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional

En el marco de la comunidad autónoma de Cantabria:

- Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- Orden EDU/14/2022, de 16 de marzo, por la que se regula la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato y determinados aspectos relacionados con la evaluación y titulación en Formación Profesional, en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

### **Contextualización**

Esta programación se realiza para tres grupos de 1º ESO de veintitrés alumnos/as cada uno. Son grupos muy heterogéneos con alumnos procedentes de distintos centros de educación primaria. Se detecta un grado de motivación académica muy dispar dentro de los grupos y entre los grupos. Hay varios alumnos/as desmotivados y con dificultades académicas generales que se tendrá en cuenta en el apartado de atención a la diversidad. En varias ocasiones esto se debe a un entorno social y familiar

complicado que dificulta el interés y atención del alumno o alumna hacia lo académico, teniendo que primar el bienestar mental.

### **Diagnóstico a partir de las memorias e informes del curso anterior**

Se destaca en la memoria del curso pasado los siguientes aspectos detectados en la evolución del alumnado, tales como la falta de hábito de trabajo de manera autónoma, responsabilidad con el material exigido y las numerosas faltas de asistencia generalizadas. Por otro lado, también se señala la diversidad en el ritmo de aprendizaje.

Las propuestas de mejoras para el curso 2023-2024 se concretan en:

- Mejorar los hábitos de estudio y trabajo. Para ello hacer seguimiento diario y unas pautas muy claras de trabajo y de fechas de entrega.
- Dar la misma importancia al proceso creativo como al producto final mediante la entrega de bocetos previos y justificación o memoria de las actividades.
- Potenciar la participación e implicación en el trabajo personal y de investigación que les permita conocer los principales referentes artísticos.

Hay siete alumnos/as que repiten curso, tres en 1ºA, dos en 1ºB y dos en 1ºC. Tres de estos/as alumnos/as superaron la materia el curso pasado por lo que no se les supone dificultad hacia la asignatura. Las otras cuatro alumnas que no lo superaron fue por abandono de la asignatura y del curso en general. Para ellas se realizará un plan personalizado de permanencia que se elaborará en el primer mes del curso teniendo en cuenta los informes individuales que se hicieron al finalizar el curso y una ficha específica para EPVA que rellenará cada alumna junto a la profesora los primeros días del curso. Este plan se adaptará a sus necesidades, tanto para superar las dificultades como para conseguir el avance y profundización en los aprendizajes ya adquiridos el curso pasado.

Con estos datos, iniciamos el curso y lo programamos teniendo en cuenta las propuestas anteriormente mencionadas.

### **1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE**

Esta materia por su carácter teórico-práctico e integrador y por la aplicación directa de sus contenidos, potencia en mayor o menor medida el desarrollo de todas las competencias clave.

El currículo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las ocho competencias clave.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se vincula en particular con la “Conciencia y expresiones culturales”, pues integra actividades y procesos creativos de la realidad y de la producción artística y favorece el desarrollo de la sensibilidad artística y la alfabetización estética. Se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y a ser capaz de expresarse a través de la imagen. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas; siempre que fuera posible, tendrían que ligarse con el sustrato cultural de su región o

comunidad. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

-Comunicación lingüística. La Educación plástica y Visual permite hacer uso de unos 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, desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural. Es una competencia desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia: significados de la imagen, descripción de los medios de expresión, el lenguaje de la comunicación visual, la publicidad, el cine, las funciones de las imágenes, etc.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos 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.

Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. A través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial.

Desde los elementos estructurales de la imagen, fondo forma, tamaño, situación, hasta las construcciones geométricas (ángulos, triángulos, polígonos, etc.). Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera esta competencia.

Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

Se verán las aplicaciones prácticas de los conceptos en el mundo de la tecnología e ingeniería, en especial la elaboración de planos y utilización de las herramientas geométricas para encontrar soluciones a problemas de diseño de producto, arquitectura e ingeniería.

- Competencia digital. A través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda, selección y tratamiento de información de manera crítica y reflexiva. Incluye aspectos como la observación sistemática, la creación de imágenes, el uso de algunas herramientas informáticas para crear y/o tratar textos e imágenes. La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visual y a su vez colabora en la mejora de esta competencia.

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender, a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos, integrando una búsqueda personal de las propias formas de expresión, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información en la planificación y organización de las actividades. Trabaja la observación sistemática, el análisis de casos y la búsqueda de soluciones. Desarrolla la capacidad para superar obstáculos, fomenta la motivación y la confianza en uno mismo; se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

- Competencia ciudadana. Compartir proyectos, valorar el trabajo individual y colectivo. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales; fomenta el uso de medios de expresión y comunicación y la valoración crítica de los mismos (cine, televisión, prensa...).

En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y la aceptación de las diferencias y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. 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.

- Espíritu emprendedor y de iniciativa. Todo proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Potencia la capacidad para pensar de forma creativa. La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA**

Las competencias específicas propias de la materia son:

CE1. 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.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

CE2. 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.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

CE3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y

desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

CE4. 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.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

CE5. 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.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

CE6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

CE7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

CE8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los **criterios de evaluación** son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según Decreto 73/2022, de 27 de julio, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/curso.

CE1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un
-----	---

	vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen,
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
CE2	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.
CE3	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
CE4	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
CE5	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.
CE6	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.
CE7	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.
CE8	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones

artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

#### 4. SABERES BÁSICOS

La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos:

- *Patrimonio artístico y cultural.* Incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.
- *Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.* Engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.
- *Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.* Comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.
- *Imagen y comunicación visual y audiovisual.* Incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

SABERES BÁSICOS	UNIDAD
<b>Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.</b>	
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.	<b>Todas</b>
<b>Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>	
– El lenguaje visual como forma de comunicación.	<b>1,2</b>
– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	<b>1</b>
– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Escala, profundidad. El claroscuro.	<b>3,4</b>
– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.	<b>1</b>
– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	<b>2,3,10</b>
<b>Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b>	
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	<b>3,7,9</b>
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.	<b>2,3,8,9,10,11,12</b>
- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas.	<b>6,7</b>
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y	<b>2,3,4,5,9,</b>

húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.	<b>10,11,12</b>
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. □	<b>8</b>
- Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial.	<b>12</b>
- Interrelación entre lenguajes.	<b>12</b>
<b>Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>	
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	<b>10</b>
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	<b>10</b>
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.	<b>11,12</b>
- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.	<b>11,12</b>

## 5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

El Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, subraya la relevancia de los elementos transversales en la Programación. En el currículo de Educación Plástica Visual y Audiovisual se incluye, por tanto, una serie de contenidos que son transversales en las distintas materias, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de ellas: la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las TIC, el emprendimiento, y la educación cívica y constitucional.

Además, desde el tratamiento de los saberes, las imágenes y los textos, y desde la propia acción educativa, se deben fomentar valores como la igualdad entre hombres y mujeres, la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, la resolución pacífica de conflictos, la defensa de la libertad, la igualdad, los derechos humanos y la paz, y el rechazo de cualquier tipo de violencia, racismo o xenofobia. Siempre que sea posible, los temas sobre los que se realizan distintas actividades (cartel, cómic...) estarán relacionados con estos contenidos trasversales.

Igualmente, han de evitarse comportamientos y contenidos sexistas, y estereotipos que supongan discriminación. Se hará hincapié en el análisis de las producciones tanto propias como ajenas desde el respeto hacia todas las formas de expresión. La materia debe contribuir también a incorporar elementos relacionados con la educación y seguridad vial, con el desarrollo sostenible y la protección del medio ambiente, con los riesgos de explotación y abuso sexual, y con las situaciones de riesgo derivadas del uso de las TIC.



## 6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ESTOS ELEMENTOS CURRICULARES

Según establece la Orden EDU/40/2022, de 8 de agosto, por la que se dictan instrucciones para la implantación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, la asignatura tiene semanalmente tres sesiones, lo cual computa a lo largo del curso un total de 87 horas lectivas aproximadamente.

Se han organizado los saberes básicos en sus correspondientes unidades didácticas, a las cuales les corresponde una cantidad de sesiones determinada. En cada unidad didáctica se podrán dar una o más situaciones de aprendizaje, dependiendo del contexto actual de cada momento y la naturaleza de las entregas y sesiones teóricas.

Hay que tener en cuenta la flexibilidad de la programación didáctica, por lo que queda sujeta a cambios dependiendo de las sesiones de autoevaluación y las posibles circunstancias que puedan darse a lo largo del curso.

Además de las evaluaciones mencionadas, habrá una más con calificación cualitativa (no numérica) en octubre, antes de la Primera.

UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN	BL	EVALUACIÓN
1. EL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL	A	<b>1ª Evaluación</b>
2. ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (PUNTO, LÍNEA, PLANO, COMPOSICIÓN)	B	
3. LA TEXTURA VISUAL Y TÁCTIL	B	
4. EL VOLUMEN. INFLUENCIA DE LA LUZ	B	
5. NATURALEZA Y EXPRESIVIDAD DEL COLOR	B	<b>2ª Evaluación</b>
6. FORMAS Y ELEMENTOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	C	
7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES	C	
8. LA ESCULTURA	C	
9. OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL ESPACIO	C	<b>3ª Evaluación</b>
10. LAS IMÁGENES SALEN A LA CALLE	D	
11. EL COMIC	D	
12. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	D	

## 7. UNIDADES DIDÁCTICAS

A continuación, se detallan las Unidades Didácticas que se desarrollan en el curso concretando en cada una de ellas los saberes, criterios de evaluación y competencias clave trabajadas.

---

### UNIDAD 1

#### EL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL

---

##### SABERES

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

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

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

##### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2

##### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Exploramos: Mapa mental.

---

### UNIDAD 2

#### ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (PUNTO, LÍNEA, PLANO, COMPOSICIÓN)

---

##### SABERES

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- El lenguaje visual como forma de comunicación.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC2, STEM3, CE3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Jugamos a ser...

Todos tenemos cabida

---

## **UNIDAD 3**

### **LA TEXTURA VISUAL Y TÁCTIL**

---

#### **SABERES**

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y

seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, STEM3, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Interpretamos

---

## **UNIDAD 4**

### **EL VOLUMEN. INFLUENCIA DE LA LUZ**

---

#### **SABERES**

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: Escala, profundidad. El claroscuro.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

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

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CD1

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Luces y sombras

---

## UNIDAD 5

### NATURALEZA Y EXPRESIVIDAD DEL COLOR

---

#### SABERES

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

#### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

#### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Conociendo nuestro mundo: el paisaje y el color

---

## UNIDAD 6

### FORMAS Y ELEMENTOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

---

#### SABERES

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural.
- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Vidrieras

---

## **UNIDAD 7**

### **TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES**

---

#### **SABERES**

- Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz.
- Polígonos regulares y su trazado.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Vidrieras

Tangram

---

## **UNIDAD 8**

### **LA ESCULTURA**

---

#### **SABERES**

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

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

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

#### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, STEM3, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC4,CC3, CCEC2

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Movilízate

---

## UNIDAD 9

### OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

---

#### SABERES

- Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. □
- El lenguaje visual como forma de comunicación.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen,

1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

#### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC3, CCL2, CD1

#### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Desde mi punto de vista

---

## UNIDAD 10

### LAS IMÁGENES SALEN A LA CALLE. EL CARTEL

---

#### SABERES

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- 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 incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.
- El lenguaje visual como forma de comunicación.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.



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

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCL3, STEM3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Carteles con historia.

---

## **UNIDAD 11**

### **EL COMIC**

---

### **SABERES**

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic.
- Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD3, CD5, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Viaje al interior de...

---

## **UNIDAD 12**

### **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

---

#### **SABERES**

- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la animación y los formatos digitales.
- Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.
- Interrelación entre lenguajes.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

#### **COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CD1, CD3, CD5, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

#### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:**

Stop Motion

## **8. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**

### **8.1. Modelos metodológicos**

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos cercanos a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno/a la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

Nos centraremos en el aprendizaje basado en tareas y el aprendizaje basado en proyectos, a través de los cuales se elaborarán principalmente los productos finales de cada situación de aprendizaje.

Se trata por lo tanto de una metodología ecléctica, combinando varios enfoques y métodos que estén centrados en el interés de nuestros/as alumnos/as, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. Para ello, se utilizarán una diversa tipología de actividades (de introducción-motivación, de conocimientos previos, de desarrollo [de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación], de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales). Nuestro enfoque metodológico se ajustará a los siguientes parámetros:

- Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.
- Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y

desafío intelectual para los alumnos.

- Se diseñarán tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.
- La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.
- Se organizarán los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.
- Se seleccionarán materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

## **8.2. Agrupamientos y espacios**

La materia se impartirá principalmente en el aula de referencia del grupo. No obstante, cuando sea posible y la situación de aprendizaje lo requiera se impartirá una sesión semanal en el aula de arte 000 o 302. Eso permite ponerles en contacto con materiales y técnicas que en el aula ordinaria no es posible.

El agrupamiento dependerá de la naturaleza de la situación de aprendizaje pudiendo ser en parejas, lo más común o en grupo pequeño. Se considera importante que el alumnado interactúe con diferentes compañeras y compañeros. El trabajo individual también cobra relevancia en esta PD, pues el alumnado afronta las situaciones-problema sin ayuda para tomar consciencia de su propio aprendizaje y desarrollar estrategias de superación y destrezas artísticas. El trabajo en parejas suele ser el agrupamiento posterior al trabajo individual, potenciando así el aprendizaje entre iguales y el respeto ante las producciones plásticas y creativas ajenas.

## **8.3. Actividades complementarias y extraescolares**

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- Mejorar las relaciones entre alumnos/as y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- Estimular el deseo de investigar y saber.
- Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno/a.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

- Visitas a museos e instituciones culturales. La fundación Marcelino Botín ofrece a los alumnos de ESO, una actividad llamada "ReflejArte". Este curso estará centrada en torno a la exposición permanente "Retratos: esencia y expresión". La fase previa se realizará en la primera evaluación, la visita al Centro Botín y la fase de creación se realizará en la segunda evaluación. Esta consistirá en la realización de Retratos sonoros.

"REFLEJARTE" ReflejArte es un recurso educativo que vincula las artes plásticas con la educación emocional, social y de la creatividad y está englobado en el Programa Educación Responsable de la Fundación Botín. Este recurso sirve para afianzar algunos contenidos propios de la asignatura y profundizar en el terreno de las emociones y la autoestima.

- Participación en concursos plásticos a escala local o nacional. Se propondrá al alumnado la participación en concursos relacionados con las artes plásticas como concurso Tu mirada cuenta; Concurso de Patrimonio Nacional de Pintura Infantil y Juvenil; Concurso de dibujo Hides Cantabria...

- Exposiciones de alumnos en el centro. Se colocarán los trabajos de los alumnos en los corchos de aula y en el mes de mayo se expondrán aquellos trabajos que se consideren de interés en el vestíbulo del centro.
- Participación en el concurso de fotografía organizado por el equipo del plan de Santa Clara Sostenible..

#### 8.4. Contribución al desarrollo de los planes del centro

##### • “Plan Santa Clara Sostenible”

A través del proyecto, los alumnos tendrán la oportunidad de investigar y trabajar los objetivos de desarrollo sostenible a lo largo del curso. Se procurará que todas las situaciones de aprendizaje fomenten la adquisición de conciencia sobre alguno de estos objetivos y se desarrollen según el calendario propuesto en el plan. Si por temporalización esto no fuese posible se trabajarán de todas formas en otro momento pero dando difusión de lo realizado ya sea mediante exposición o documento gráfico que servirá para ponerlo en el apartado del departamento de la página web del instituto. Siempre que sea posible se trabajará en colaboración ya sea con los ciclos o con otros departamentos para completar y enriquecer estos proyectos.

Así mismo se dedicará alguna sesión a la información y pautas para la participación en el concurso de fotografía anual enmarcado dentro del proyecto del Plan de Santa Clara Sostenible.

##### • Plan de Bibliotecas

Desde la asignatura se insiste en la necesidad de leer como parte de la formación del alumno y como fuente inspiradora para la creación artística. Fomentamos el gusto por la lectura y su relación con la Ilustración, el Cine y el Arte en general. Colaboraremos de manera trasversal con la asignatura de Lengua en el diseño del cuaderno del libro de lectura que realizan trimestralmente en esa materia.

### 9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se seleccionarán los recursos considerados más adecuados para facilitar el logro de los aprendizajes que resulten motivadores y variados para la intervención educativa en el aula inclusiva y para atender a los diferentes estilos de aprendizaje del grupo.

No se usa libro de texto, el profesor les facilitará a través de Teams aquellos materiales (apuntes, esquemas, enlaces a materiales online, presentaciones...) que considere necesario para facilitar la adquisición de los saberes.

El **profesor** dispone de: Pizarra convencional y digital, escuadra, cartabón y compás para pizarra; Ordenador y proyector digital. Caja de rotuladores, lápices, set de reglas y compás.

Y el **alumnado** debe disponer de: Carpeta; Láminas dibujo DIN A4 (no A4+). *Sobre de 10 láminas sueltas sin márgenes ni cajetín*; Folios blancos. Útiles de dibujo técnico (portaminas, goma, regla milimetrada, compás, escuadra y cartabón); Materiales necesarios para la expresión plástica: rotuladores, lápices de colores, témperas, tijeras, pegamento, etc. El alumno/a deberá tener **siempre** disponibles en clase los materiales que corresponden a la situación de aprendizaje que se esté realizando.

Diversos saberes se trabajarán con el apoyo de los siguientes enlaces:

<https://artsandculture.google.com/>

<http://www.educacionplastica.net/>

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>

<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

<http://www.educared.org>

<https://www.culturaydeporte.gob.es/msorolla/inicio.html>

## EVALUACIÓN

### 9.1. Procedimientos de evaluación

La evaluación del alumnado será continua, formativa e integradora y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

Se realizará mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas.

Se realizará una evaluación inicial durante los primeros meses de curso y su objetivo no es 'clasificar' al alumnado en función de los resultados obtenidos sino, evaluar su punto de partida para, a partir de ahí, hacer la transición desde la programación didáctica a la programación de aula.

Como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, se adoptará las medidas pertinentes de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

En el resto de evaluaciones la nota se calculará como media ponderada de cada una de las competencias específicas trabajadas en dicha evaluación según la tabla del apartado 10.3 de esta programación. Al final del curso se calculará la nota de cada competencia específica como media aritmética de las notas obtenidas en cada evaluación en la que se ha trabajado dicha competencia. La nota final de curso será la obtenida mediante media ponderada según la tabla del apartado 10.4 de esta programación. Se considera aprobada la materia con una nota igual o superior a 5.

### 9.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación se hará con diferentes instrumentos de evaluación ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado. Serán variados y personalizados a nuestro alumnado.

Se establecerán indicadores de logro de los criterios de evaluación con grados de desempeño (insuficiente, suficiente, bien, notable y sobresaliente). Los indicadores reflejarán los procesos cognitivos y contextos de aplicación. Se concretarán y contextualizarán todos los criterios, como si se tratase de una rúbrica.

Rúbricas: serán el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro. Se utilizarán de manera continua los siguientes instrumentos de evaluación en función de la actividad propuesta:

ACTIVIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Debates	- Observación directa en el aula - Rúbrica para la evaluación de las intervenciones en clase o exposición oral.
Presentación	
Mapa visual	- Rúbrica
Producciones artísticas individuales	- Rúbrica para la evaluación de las producciones artísticas individuales.
Proyectos grupales	- Portfolio - Rúbrica para la evaluación de los proyectos artísticos cooperativos.  - Rúbrica para la evaluación en la participación en los proyectos artísticos cooperativos.

9.3. Criterios de evaluación

1ª EVALUACIÓN

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	
<p><b>CE2</b></p> <p>Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	5%	<p>2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p>	40%	<p>Mapa Visual</p> <p>Ejercicios memoria</p>	<p>La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.</p>
<p><b>CE3</b></p> <p>Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	5%	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	50%	<p>Producciones individuales y grupales: Instalación: el punto Paisaje urbano: La línea Texturas: Interpretación de obra artística.</p>	<p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</p>
<p><b>CE4</b></p> <p>Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>	10%	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	50%	<p>Mapa Visual</p> <p>Investigación y debate</p> <p>Texturas: Técnica e Interpretación de obra artística.</p>	<p>El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>
		<p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	50%		



<p style="text-align: center;"><b>CE5</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<b>30%</b>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.</p>	40%	<p>Producciones individuales:</p> <p>Esfera</p> <p>El punto</p> <p>Reto</p> <p>Paisaje urbano: La línea</p> <p>Texturas: Interpretación de obra artística.</p> <p>Proyecto grupal: Diseño pictogramas</p> <p>Jugamos a ser: Instalación el punto</p>	<p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.</p> <p>Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</p>
		<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.</p>	60%		
<p style="text-align: center;"><b>CE7</b></p> <p>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	<b>20%</b>	<p>7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.</p>	100 %	<p>Proyecto grupal: Diseño pictogramas</p>	<p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CE8</b></p> <p>Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<b>30%</b>	<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	20%	<p>Mapa Visual</p> <p>Investigación y debate</p> <p>Producciones individuales:</p> <p>El punto</p> <p>Paisaje urbano: La línea</p> <p>Texturas: Técnica e Interpretación de obra artística.</p> <p>Proyecto grupal: Diseño pictogramas</p> <p>Jugamos a ser: Instalación el punto</p>	<p>El lenguaje visual como forma de comunicación.</p>
		<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>	60%		
		<p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	20%	<p>Memoria y presentación oral Proyecto de diseño de pictogramas</p>	

**2ª EVALUACIÓN**

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	
<p><b>CE1</b></p> <p>Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	5%	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen,</p>	60%	<p>Debate sobre perspectiva: su estudio, desarrollo y empleo a lo largo de la historia.</p>	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural.</p>
		<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	40%		
<p><b>CE2</b></p> <p>Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	5%	<p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	40%	<p>Justificación oral y/o escrita de sus producciones y debate.</p> <p>Ejercicios memoria.</p>	<p>Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra.</p>
		<p>2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.</p>	60%		
<p><b>CE3</b></p> <p>Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	5%	<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	100	<p>ReflejArte: Reflexión visita a la exposición.</p>	<p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>
<p><b>CE4</b></p> <p>Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>	10%	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	50%	<p>Producciones individuales: Láminas</p> <p>Proyecto grupal: Escultura</p>	<p>El lenguaje visual como forma de comunicación. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y</p>
		<p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	50%		

					procedimientos.
<p><b>CE5</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	30%	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	40%	Producciones individuales: Láminas. Proyecto grupal: Escultura	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. . Escala, profundidad. El claroscuro.
		5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	60%		Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos.
<p><b>CE6</b></p> <p>Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	5%	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	100	Debate sobre perspectiva: su estudio, desarrollo y empleo a lo largo de la historia. ReflejArte: Reflexión visita a la exposición.	Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz.
<p><b>CE7</b></p> <p>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	10%	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	100	Sesión previa ReflejArte.  Material  Proyecto grupal	
<p><b>CE8</b></p> <p>Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	30%	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	80%	Producciones individuales: Láminas. Proyecto grupal: Escultura	
		8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	20%	Justificación oral y/o escrita de sus producciones y debate.	Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. □ El lenguaje visual como forma de comunicación.

### 3ª EVALUACIÓN

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	
<p><b>CE2</b></p> <p>Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>10%</b></p>	<p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>40%</p>	<p>Presentación y debate posterior de diferentes propuestas plásticas para reinterpretación obra de arte: Cartel. Collage</p> <p>Ejercicios memoria</p>	<p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>
		<p>2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.</p>	<p>60%</p>		
<p><b>CE3</b></p> <p>Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>5%</b></p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>60%</p>	<p>Selección argumentada de una de ella para su reinterpretación.</p>	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria.</p>
		<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>40%</p>		
<p><b>CE4</b></p> <p>Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>	<p><b>10%</b></p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	<p>50%</p>	<p>Perspectiva frontal: habitación. Comic Vistas</p>	<p>El lenguaje visual como forma de comunicación. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>
		<p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>50%</p>		
<p><b>CE5</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la</p>	<p><b>30%</b></p>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y</p>	<p>40%</p>	<p>Reinterpretación obra de ate: Collage Perspectiva frontal: habitación. Comic</p>	<p>Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la</p>

<p>intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>		diferentes técnicas.			<p>finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos. Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial.</p>
		5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	60%		
<p><b>CE6</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	5%	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	100%		<p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales.</p>
<p><b>CE7</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	10%	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	100%	Papiroflexia y Stop Motion	<p>Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo. Interrelación entre lenguajes.</p>
<p><b>CE8</b> Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	30%	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	20%	Vistas.  Perspectiva frontal: habitación.	
		8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	60%	Reinterpretación obra de arte: Collage. Comic. Papiroflexia y Stop Motion.	

		8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	20%		
--	--	---	-----	--	--

## 9.4. Calificación final.

Competencias específicas trabajadas	Criterios de evaluación	Ponderación en las evaluaciones	Ponderación en la evaluación final
<b>CE1</b>	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.	1ª-0% 2ª-5% 3ª-0%	<b>2%</b>
	1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.		
<b>CE2</b>	2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	1ª-5% 2ª-5% 3ª-10%	<b>5%</b>
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.		
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.		
<b>CE3</b>	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1ª-5% 2ª-5% 3ª-5%	<b>5%</b>
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.		
<b>CE4</b>	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	1ª-10% 2ª-10% 3ª-10%	<b>10%</b>
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		
<b>CE5</b>	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico- plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	1ª-30% 2ª-30% 3ª-30%	<b>30%</b>
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.		
<b>CE6</b>	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	1ª-0% 2ª-5% 3ª-5%	<b>3%</b>
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.		
<b>CE7</b>	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	1ª-20% 2ª-15% 3ª-10%	<b>15%</b>
<b>CE8</b>	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	1ª-30% 2ª-30% 3ª-30%	<b>30%</b>
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.		
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.		

## **10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno. La atención a la diversidad, en el área de Educación Plástica Visual y Audiovisual, es una necesidad que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos. Esencialmente, desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades, y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

Se ha considerado incorporar en el diseño de las Situaciones de Aprendizaje (SA), actividades favorecedoras, además de aquellas competencias que inciden directamente, como las competencia lingüística y la social y cultural, además de fortalecer otras como aprender a aprender e incluir asiduamente los recursos TIC en el aula mediante la plataforma Teams, mediante presentaciones en diferentes formatos para motivar a nuestro alumnado conectando nuestros contenidos con la realidad social actual que ellos viven para que les sea más fácil el acceso a estos. la secuencia de las situaciones de aprendizaje se adaptarán a las necesidades particulares mediante actividades de andamiaje, apoyos específicos y recursos adicionales.

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

- Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se detecte una laguna anterior.
- Procure que los saberes nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada saber sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros contenidos similares.
- Las distintas unidades didácticas elaboradas para el desarrollo de esta programación didáctica contemplan sugerencias metodológicas y actividades complementarias que facilitan tanto el refuerzo como la ampliación para alumnado. De igual modo cualquier unidad didáctica y sus diferentes actividades serán flexibles y se podrán plantear de forma o en número diferente a cada alumno o alumna.
- Además se podrán implementar actuaciones de acuerdo a las características individuales del alumnado, propuestas en la normativa vigente y en el proyecto educativo, que contribuyan a la atención a la diversidad y a la compensación de las desigualdades, disponiendo pautas y facilitando los procesos de detección y tratamiento de las dificultades de aprendizaje tan pronto como se presenten. Se reservarán al menos dos sesiones en cada evaluación para actividades de consolidación o ampliación para algunos y de adquisición de aquellas competencias en desarrollo para otros.

La eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se implanten en el curso, se evaluarán al final del mismo.

## **11. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Al ser el primer curso de la etapa, este apartado no procede en esta programación.

## **12. MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CUYO PROGRESO NO SEA EL ADECUADO**

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo.

Después de cada evaluación, se informará individualmente al alumno sobre las actividades que debe repetir o entregar para alcanzar aquellas competencias en las que su progreso sea insuficiente. Se



analizarán las causas: falta de material, falta de motivación, dificultades de aprendizaje, faltas numerosas de asistencia... y se abordarán de manera individual.

La calificación final de curso será la media ponderada según el punto 11.4 de esta programación. Se tendrán en consideración los criterios de calificación establecidos.

En el último mes del curso se volverá a informar individualmente a cada alumno qué competencias no tiene superadas y se le entregará un plan de trabajo para recuperarlas.

#### 14. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

##### Evaluación de la programación didáctica

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán, como mínimo, los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.

##### Evaluación de la propia práctica docente

Se prestará atención a:

Los procesos didácticos puestos en marcha en el aula: la preparación de las clases, el ambiente creado, la accesibilidad de los contenidos y recursos, el control del aula, la adecuación de la metodología empleada para los objetivos propuestos, la gestión del tiempo y la estructuración de cada sesión de clase, la diversidad de propuestas planteadas a los alumnos y la forma en que se ha contribuido al desarrollo de las diferentes competencias, entre otros muchos aspectos (inclusión educativa, incorporación de las TIC, atención prestada a la lectura, conexión de los aprendizajes fuera del aula...). Para ello se empleará la siguiente ficha:

##### A) PROGRAMACIÓN:

ASPECTOS	1	2	3	4
- <b>Las Programaciones</b> se elaboran en coherencia con el Currículo de Cantabria				
- ... respetan las características del grupo-clase				
- ... tienen en cuenta las <b>diferencias individuales</b>				
- ... respetan la secuencia de <b>objetivos</b>				
- ... incorporan los <b>contenidos</b>				
- ... incluyen los <b>criterios de evaluación</b>				
- ... incorpora la contribución del área al desarrollo de las <b>competencias clave</b>				
- ... contemplan los <b>recursos</b> y <b>materiales</b> a emplear				
- ... contienen <b>actividades</b> coherentes con objetivos y contenidos				
- ... se elaboran en <b>coordinación con otros/as profesores/as</b>				
- ... <b>se evalúan en grupo</b> tras los resultados de la evaluación				

## B) METODOLOGÍA:

ASPECTOS	1	2	3	4
- Se tienen en cuenta los <b>conceptos-base</b> al empezar una unidad o tema				
- Se plantean <b>preguntas-problema</b> al iniciar una unidad nueva				
- Se propicia la <b>enseñanza activa</b> y <b>por descubrimiento</b> en lo posible, dentro del aula, centro o entorno inmediato				
- Se utiliza el <b>diálogo</b> y el <b>debate</b> como ayuda para reelaborar los conceptos				
- Se utilizan <b>ejemplos concretos</b> y <b>cercanos</b> en las explicaciones				
- Se enseña a <b>autocontrolar</b> el trabajo escolar				
- Se da tiempo a reflexionar e intentar resolver una actividad antes de decir cómo hacerla				
- Se promueve el trabajo en equipo				
- Se corrigen los errores de cada alumno/a				
- Se emplea el aprendizaje colaborativo				
- Se propicia una organización flexible en función de las actividades				
- Se respeta el equilibrio entre autonomía en el trabajo y control del grupo				
- Se posibilita que determinados/as alumnos/as ayuden a otros/as				
- Se fomenta la iniciativa y la opinión personal				
- Se posibilita a los/as alumnos/as que reflexionen sobre su evolución en el aprendizaje				

## C) PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:

ASPECTOS	1	2	3	4
- Se dispone de documentos en los que se expresa el progreso de los/as alumnos/as				
- Se indagan los <b>conocimientos previos</b> antes de iniciar un tema o unidad didáctica				
- Se utilizan <b>procedimientos e instrumentos de evaluación:</b> - coherentes con los criterios de evaluación establecidos - adaptados a la diversidad de alumnos/as - diferentes, según los contenidos tratados				
- Se analizan las <b>producciones de los/as alumnos/as</b> y se tienen en cuenta a la hora de evaluar su progreso				
- Se dispone de <b>criterios objetivos escritos para valorar el trabajo del alumnado</b>				
- Se observa, en el aula, <b>cómo ejecutan los/as alumnos/as los trabajos individuales y en grupo</b>				
- Al evaluar una actividad en equipo, además de la calificación global, cada componente obtiene otra individual que es reflejo de su contribución personal				
- Los/as alumnos/as conocen los <b>criterios de evaluación y de calificación</b> que se emplean				

## D) ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, INTERESES Y MOTIVACIONES DEL ALUMNADO:

ASPECTOS	1	2	3	4
- Se proponen <b>actividades</b> posibilitadoras de alcanzar distintos grados de ejecución				
- Se adoptan <b>medidas de apoyo</b> para quienes presentan desfases y dificultades de aprendizaje				
- Se utilizan diferentes estrategias metodológicas según características de los/as alumnos/as				
- Se ajusta el ritmo de programación al de aprendizaje de los/as alumnos/as				

## E) DESARROLLO EN EL AULA

ASPECTOS	1	2	3	4
Se vive, en el aula, una <b>atmósfera permisiva</b> sin abandono del control				
- <b>Se corrigen</b> debidamente las <b>conductas o comportamientos inadecuados</b>				
- Las <b>relaciones entre los/as alumnos/as</b> , dentro y fuera del aula, son fluidas y adecuadas				
- Las <b>relaciones alumnos/as-profesor/a</b> , dentro y fuera del aula, son fluidas y adecuadas				
- Se fomenta el <b>respeto</b> y la <b>colaboración mutua</b>				

- Participa el alumnado en las <b>actividades complementarias</b>				
- Se sigue la <b>asistencia, puntualidad</b> y las incidencias al respecto				

Programación Didáctica  
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL y AUDIOVISUAL  
3º ESO

Departamento de Dibujo del IES Santa Clara

Curso: 2023-2024

Profesora: Natalia de Santiago Alba

## ÍNDICE

1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
2. Competencias específicas y conexión con los descriptores del perfil de salida
3. Criterios de evaluación
4. Saberes básicos
5. Contenidos de carácter transversal.
6. Distribución temporal de estos elementos curriculares
7. Unidades didácticas
8. Métodos pedagógicos y didácticos
9. Medidas de atención a la diversidad.
10. Materiales y recursos didácticos
11. Evaluación
- 11.1 Procedimientos de evaluación
- 11.2 Instrumentos de evaluación
- 11.3 Criterios de calificación
- 11.4 Calificación final.
- 11.5 Prueba ordinaria Final de curso
- 11.6 Prueba extraordinaria Final de curso.
12. Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores
13. Medidas de refuerzo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado.
14. Actividades complementarias y extraescolares.
15. Evaluación de la práctica docente.

## 1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL).
2. Competencia plurilingüe (CP).
3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
4. Competencia digital (CD).
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
6. Competencia ciudadana (CC).
7. Competencia emprendedora (CE).
8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC).

## 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

Las competencias específicas propias de la materia son:

1. Comprender la importancia que 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, y reconocer la necesidad de su protección y conservación. En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.**

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.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, antiguas y contemporáneas.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Aprender estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.**

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

### **3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los **criterios de evaluación** son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según Decreto 73/2022, de 27 de julio, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/ curso.

#### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1.**

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores, utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.

1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

#### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2.**

2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.

2.2. Analizar diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.

2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final, y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades que puedan surgir a lo largo de ellas.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3.**

3.1. Seleccionar, describir y analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4.**

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 5.**

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes gráfico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito, demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 6.**

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 7.**

7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 8.**

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.



## 4. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia se articulan en **cuatro bloques**.

El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural», e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

### ORGANIZACIÓN

#### **A. Patrimonio artístico y cultural.**

- Géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia.
- Formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea y plano.
- Elementos visuales: forma, color, textura, luz y claroscuro, escala y profundidad.
- Percepción visual. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa.
- La composición: equilibrio, proporción y ritmo.
- El texto como elemento compositivo. La tipografía.

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

- Factores y etapas del proceso creativo.
- Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos.
- Normalización. Rotulación.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica. Materiales y procedimientos.

#### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

- Finalidades de la comunicación visual: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Análisis de imágenes visuales y audiovisuales.
- Imagen fija y en movimiento: cómic, publicidad, fotografía, cine, animación, formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, encuadre y angulación; movimientos de cámara; recursos narrativos básicos.

## 5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

A lo largo del curso se trabajarán de manera transversal:

Comprensión lectora y comprensión oral y escrita mediante lectura de temas relacionados con la materia; el empleo de un vocabulario específico referido a la expresión artística y al dibujo técnico.

Competencia digital mediante el uso de las nuevas tecnologías como fuente de consulta y exposición.

Emprendimiento, fomento del espíritu crítico y científico, educación emocional y en valores, educación para la paz y no violencia y la creatividad mediante la exposición de los trabajos de los alumnos, la puesta en común y el intercambio de ideas a lo largo del proceso de creación.

## 6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ELEMENTOS CURRICULARES

BLOQUES DE CONTENIDO	UNIDADES DIDÁCTICAS	TEMPORALIZACIÓN
<b>BLOQUE A</b>	<b>UD 1:</b> EL ARTE EN LA HISTORIA LOS GÉNEROS ARTÍSTICOS FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL ARTE Y EN EL ENTORNO	<b>1ª EVAL.</b>
<b>BLOQUE C</b>	<b>UD 2:</b> INTRODUCCIÓN A LA GEOMETRÍA TRAZADOS GEOMÉTRICOS	
<b>BLOQUE B</b>	<b>UD 3:</b> REDES MODULARES	
<b>BLOQUE B</b>	<b>UD 4:</b> LA COMPOSICIÓN <b>UD 5:</b> PERCEPCIÓN VISUAL <b>UD 6:</b> ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE VISUAL	<b>2ª EVAL.</b>
<b>BLOQUE C</b>	<b>UD 7:</b> EL CLAROSCURO	<b>3ª EVAL.</b>
<b>BLOQUE B</b>	<b>UD 8:</b> LA TEXTURA	
	<b>UD 9:</b> EL COLOR	
<b>BLOQUE D</b>	<b>UD 10:</b> LA IMAGEN PUBLICITARIA	

## **7. UNIDADES DIDÁCTICAS: SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS**

A continuación, se detallan las Unidades Didácticas que se desarrollan en el curso concretando en cada una de ellas los saberes, criterios de evaluación y competencias clave trabajadas.

### **UNIDAD 1**

#### **FORMAS GEOMÉTRICAS EN EL ARTE Y EN EL ENTORNO**

**(NUDOS CELTAS/ESTELAS CÁNTABRAS/CENEFAS GRECORROMANAS)**

#### **SABERES**

##### **Bloque A: Patrimonio artístico y cultural**

Formas geométricas en el arte y en el entorno.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN<sup>1</sup>**

1.1, 1.2

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC1, CCEC2

### **UNIDAD 2**

#### **TRAZADOS GEOMÉTRICOS**

#### **SABERES**

##### **Bloque C: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.**

Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.2, 8.3

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

STEM1, STEM4

### **UNIDAD 3**

#### **COMPOSICIONES CON ELEMENTOS GEOMÉTRICOS (ROSETONES MEDIEVALES)**

#### **SABERES**

##### **Bloque C: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.**

Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.1, 5.2, 6.2, 7.1

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

STEM1, STEM3, STEM4, CCEC4

---

## **UNIDAD 4**

### **REDES MODULARES**

#### **SABERES**

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

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.2, 7.1, 8.2

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD 5**

### **PERCEPCIÓN VISUAL (OP ART)**

#### **SABERES**

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

La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.1, 5.2, 6.2, 7.1, 8.2

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD 6**

### **ELEMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE VISUAL: LA LÍNEA Y EL PLANO**

#### **SABERES**

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

Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.2, 6.2, 7.1, 8.2

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD 7**

### **EL CLAROSCURO**

#### **SABERES**

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

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.2, 7.1, 8.2

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD 8**

### **LA TEXTURA**

#### **SABERES**

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

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.1, 5.2, 7.1, 8.2

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD 9**

### **EL COLOR**

#### **SABERES**

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

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

5.1, 5.2, 6.2, 7.1, 8.2

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCEC3, CCEC4

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10**

### **LA IMAGEN PUBLICITARIA**

#### **SABERES**

#### **Bloque D: Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.**

El lenguaje y la comunicación visual.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1.1, 2.2, 3.1, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2, 7.1, 8.1, 8.2

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL2, CCL3, CC3, CC4

### **8. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales. Estas situaciones deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo y que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, a partir del análisis y la reflexión, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales deben permitir que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios aspectos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen.
- Adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental.

El desarrollo de las clases en el aula estará organizado en torno a unidades didácticas, cada una de las cuales incluye la realización por parte del alumno de una o varias actividades, generalmente ejercicios gráficos, que se realizarán durante el tiempo de clase (y eventualmente también en casa).

Dichas actividades y ejercicios incluyen:

- Explicaciones y asesoramiento por parte del profesor.
- Trabajo individual por parte del alumno (y, en aquellos casos en que se considere adecuado, también en colaboración).
- Estudio por parte de los alumnos de la clase de los conceptos y cuestiones propuestas.

Además de las actividades, habrá, a criterio del profesor, una prueba de contenidos al menos una vez por evaluación.

### **Metodología por unidades didácticas:**

Cada Unidad Didáctica requerirá un desarrollo y realización propios en función de los saberes básicos que se impartan en ella. La mayoría de las veces se contará con una explicación general para todo el grupo en la que se empleará material visual y escrito extraído de diferentes fuentes (libros, webs...). A continuación, se pasará a explicar el trabajo que habrá que llevar a cabo (en qué consistirá éste, material necesario, agrupamientos, tiempo disponible para su realización), para terminar en la ejecución del trabajo en sí. A medida que se vaya trabajando en el ejercicio propuesto, el profesor ofrecerá las indicaciones pertinentes a cada alumno en función de cómo vaya evolucionando aquél y las dudas que puedan ir planteándose sobre la marcha.

## **9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### **MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES (con los grupos)**

<p><b>Organizativas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• En las diferentes asignaturas hay flexibilidad en los espacios, tiempos, recursos y materiales según las características y necesidades de la asignatura y de los alumnos.</li><li>• Se realiza una docencia compartida según características del alumnado y las necesidades para la realización de los diferentes proyectos.</li><li>• Se han distribuido las Aulas-materia en las diferentes asignaturas y cursos, como fuente de recursos y de inspiración para los alumnos</li></ul>
<p><b>Curriculares</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se adecuan los objetivos, los contenidos mínimos y la temporalización atendiendo al desarrollo de capacidades personales y sociales del alumnado.</li><li>• Se relacionan los objetivos de área a los generales de nivel o etapa</li><li>• Organizamos de modo interdisciplinar los contenidos de las diferentes asignaturas de modo integrador para los alumnos</li><li>• Se adecuan los procedimientos de Evaluación como los tiempos, criterios y procedimientos de evaluación atendiendo a la evolución del alumnado</li></ul>
<p><b>Coordinación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se coordinación entre los profesores del Departamento para la realización de diferentes proyectos y planes del centro en los que se participa</li></ul>

### **MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES (con alumnado)**

- Recuperación
- Refuerzo
- Profundización
- Ampliación
- Seguimiento individualizado
- Agrupamientos flexibles

## 10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El **profesor** dispone de:

Pizarra, ordenador y proyector digital, cuaderno del profesor.

Y el **alumno** debe disponer de:

Carpeta, papel adecuado (según indicaciones del profesor), útiles de dibujo técnico (portaminas, goma, regla milimetrada, compás, escuadra, cartabón y transportador de ángulos), materiales necesarios para la expresión plástica: rotuladores, lápices de colores, témperas, tijeras, pegamento, etc.

El alumno deberá tener **siempre** disponibles en clase los materiales que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

No se usa libro de texto. En su lugar, el profesor elaborará y seleccionará aquellos materiales que considere necesarios para impartir la materia.

## 11. EVALUACIÓN

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en su artículo 15, apartado 10, establece el «uso generalizado de **instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje** que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado garantizándose, 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».

## 12. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación **indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información**. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Los procedimientos de evaluación se adaptarán a los distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o ambos).

Al inicio de curso se realizarán unas pruebas al alumnado con el fin de conocer y valorar el grado de desarrollo de las competencias clave y el dominio de los contenidos de la materia.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa.

La evaluación final sería la conclusión o suma del proceso de evaluación continua. En ella se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de la materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

## 13. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del proceso de aprendizaje se emplearán:

Cuaderno del profesor, que recogerá tanto las calificaciones correspondientes a los ejercicios y/o pruebas específicas como todas aquellas anotaciones que aquél considere relevantes.

Material aportado por los alumnos en forma de trabajos prácticos y de investigación, pruebas específicas, en el caso de que se realicen, etc.

## 14. Criterios de calificación

(Ver tablas adjuntas).



CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	Instrumentos de calificación	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE1</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano para reconocer la necesidad de su protección y conservación. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.</p> <hr/> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	2%	Trabajos individuales (Nudos celtas/Estelas cántabras/Cenefas greco-romanas)	<p><b>PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL</b> Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. Las formas geométricas en el arte y en el entorno natural y cultural. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.</p>
<p><b>CE3</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	1%		
<p><b>CE4</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub></p> <hr/> <p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	1%		

<p><b>CE5</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad.</p> <p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.</p>	<p>30%%</p>		
<p><b>CE6</b></p> <p>Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>	<p>33%</p>	<p>Trabajo individual o en grupo (Diseño de rosetón)</p>	
<p><b>CE8</b></p> <p>Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.<sup>[1]</sup></p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.<sup>[1]</sup></p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrece.</p>	<p>33%</p>	<p>Trabajo individual:</p>	<p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS</p> <p>Introducción a la geometría plana y descriptiva.</p> <p>Trazados geométricos básicos.</p>

**EPVA 3ºESO 2ª EVALUACIÓN CURSO 2023-2024**

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	Instrumentos de calificación	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE6</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>15%</p>	<p>Proyecto en grupo (Red modular)</p>	<p>ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. El lenguaje visual como forma de comunicación. Elementos básicos del lenguaje visual. Percepción visual. Composición.</p>
<p><b>CE7</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales.</p>	<p>15%</p>		
<p><b>CE4</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos.</p> <hr/> <p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.</p>	<p>20%</p>	<p>Trabajo individual (Op-art)</p>	
<p><b>CE5</b> Realizar producciones</p>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes</p>	<p>15%</p>	<p>Producciones individuales (punto, línea y plano)</p>	

<p>artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando las herramientas, técnicas y soportes más adecuados. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas.</p>			
<p><b>CE8</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva.</p>	<p>15%</p>		
<p><b>CE3</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas y analizarlas.</p>	<p>20%</p>	<p>Trabajo individual (Análisis de anuncio publicitario)</p>	<p>IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL El lenguaje y la comunicación visual.</p>

**EPVA 3ºESO 3ª EVALUACIÓN CURSO 2023-2024**

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p align="center"><b>CE7</b></p> <p>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos</p> <p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales.</p>	<p align="center">25%</p>	<p>Trabajo individual (círculo cromático)</p>	<p>ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.</p> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.</p>
<p align="center"><b>CE5</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando las herramientas, técnicas y soportes más adecuados.</p> <p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes</p> <hr/> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas.</p>	<p align="center">25%</p>	<p>Producciones individuales (gamas con complementarios)</p>	<p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>

<p><b>CE6</b></p> <p>Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias.</p> <p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3</p>	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>25%</p>	<p>Proyecto en grupo  (gamas con texturas)</p>	
<p><b>CE8</b></p> <p>Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas.</p>	<p>25%</p>	<p>Producciones individuales  (claroscuro)</p>	

## **11.2 Calificación Final**

La calificación final ordinaria consistirá en la media de la nota de las tres evaluaciones.

## **11.3 Prueba Ordinaria Final de Curso**

A los alumnos que no hubieran superado la calificación ordinaria el profesor les indicará si deben presentarse a pruebas de recuperación, entregar aquellos trabajos no presentados/suspensos o compensar con otras partes del curso.

## **12. Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores**

A aquellos alumnos que hubieran promocionado sin superar esta materia en 1º de ESO, el profesor responsable del departamento les propondrá un programa de refuerzo dirigido a recuperar los aprendizajes no adquiridos.

Los alumnos que estuvieran cursando 3º de ESO tendrían la opción, si el profesor así lo considera, de recuperar la materia pendiente aprobando la de 3º.

## **13. Medidas de refuerzo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado**

La atención prestada de manera individual a los alumnos durante la realización de los ejercicios permite al profesor la detección de cualquier tipo de dificultad desde una fase temprana del proceso, y las consiguientes correcciones a fin de solucionar los problemas surgidos. En última instancia podría, en caso de resultar necesario, reformularse el planteamiento del ejercicio para adaptarlo a las características del alumno.

## **14. Actividades complementarias y extraescolares**

Podrían realizarse visitas a exposiciones o a actos que se produzcan a lo largo del curso escolar y resulten interesantes a juicio del profesor.

## **15. Evaluación de la práctica docente**

El desarrollo de la programación será observado por los profesores que impartan las diversas materias, y de las observaciones de dichos profesores, sus indicaciones y, sobre todo, de lo acordado en las reuniones del Departamento, se concluirán las posibles modificaciones que resulten convenientes.

Asimismo, las memorias de final de curso son un medio muy adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO**



**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**IES SANTA CLARA**

**CURSO 2023/24**

**PROFESOR: ALIO VINDIO USLÉ MARTÍNEZ**



## **ÍNDICE**

### **0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN**

**1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

**2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

**3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**

**4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

**MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

**6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

**7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

**8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

**9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

## 0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

### **4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, técnicos, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores. La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias 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. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales. Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado. Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales. A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas. Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora.

De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo proyecto creativo. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores para contribuir a la implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Esta materia contribuye a que el alumnado experimente con las principales técnicas y materiales artísticos, y desarrolle la capacidad expresiva y la creatividad del pensamiento divergente y de la innovación. Su finalidad es dotarlo de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar por medio de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio en el que el alumnado pueda expresar una visión personal del mundo, a través de producciones artísticas propias, y percibir el error o el fracaso como una oportunidad de aprendizaje y de seguir progresando. El análisis y la evaluación de los procesos de creación ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

La materia está diseñada a partir de cuatro 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. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, teniendo en cuenta que la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, así como de la selección y el empleo de las técnicas gráfico-plásticas o audiovisuales empleadas.

Los saberes propios de Cantabria se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado cántabro de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio cántabro.

Asimismo es necesario tener en cuenta que, de acuerdo con la *Ley 2/2019, de 7 de marzo*, **las distintas materias de las diferentes etapas**, ciclos, niveles y modalidades educativas **deben contribuir a la consecución de los siguientes objetivos educativos:**

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.
- c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.

- d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

### **CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA**

La Expresión Artística fomenta en el alumnado unas aptitudes que contribuyen a alcanzar los objetivos de etapa. Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas (a); desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina (b), además de promover el trato igualitario e inclusivo (c); favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos (g); y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales (j).

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público (l). De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, utilizando las fuentes de información con sentido crítico (e). Además, ayuda a comprender las relaciones del lenguaje plástico con otros lenguajes (h) y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, así como comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras (i). Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, asertividad, empatía, autoconfianza, socialización y madurez personal y académica, en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional (d). Todo ello le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas, al igual que la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos (k). Por lo tanto, la materia de Expresión Artística está directamente relacionada con el desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, apreciación, respeto y la difusión de las creaciones artísticas y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo (f).

### **CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE**

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Expresión Artística facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación. De esta manera, la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL), puesto que interactúa de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de saberes básicos para comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, signados, escritos, audiovisuales o multimodales, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, al mismo tiempo que fomenta la comunicación con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La contribución de la materia a la Competencia plurilingüe (CP) se desarrolla a través del uso de distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en las mismas. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad, con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible, abordados desde la expresión artística, contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

La materia de Expresión Artística contribuye, además, a la adquisición de la Competencia digital (CD) al potenciar el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales, la seguridad, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas, el pensamiento computacional y crítico, y aspectos relacionados con la ciudadanía digital.

La Expresión Artística contribuye al desarrollo y a la adquisición de la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), ya que implica la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y una misma para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otras personas de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la facultad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, así como expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

La Competencia ciudadana (CC) se favorece al actuar como ciudadanos y ciudadanas responsables y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios a una cultura democrática, fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

La materia de Expresión artística contribuye, además, a la adquisición de la Competencia Emprendedora (CE), favorecida por un enfoque experimental, dirigido al uso de conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas, tomando como base oportunidades e ideas diversas. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno; crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, arriesgar, afrontar la incertidumbre, tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento, y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y financiero.

La Expresión artística contribuye, de manera especial, a adquirir la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Esta competencia implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el

significado se expresan de manera creativa, y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad, así como enriquecer la identidad a través del diálogo intercultural.

## **BLOQUES COMPETENCIALES**

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas –siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva– para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

En el currículo de la materia Expresión Artística se han establecido cuatro competencias específicas y los aprendizajes se desarrollan en nueve criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación presentan una marcada naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye la competencia específica, expresando tanto las capacidades y los saberes a adquirir, como el contexto y modo de aplicación de dichos aspectos.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

### **Competencia específica 1 (C1)**

La competencia específica se centra en el desarrollo de aprendizajes relativos a un análisis crítico, personal, estético e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos, tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

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

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

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

### **Competencia específica 2 (C2)**

La competencia específica se orienta al desarrollo de aprendizajes relativos a la actualidad y se caracteriza por la multiplicidad de técnicas gráfico-plásticas, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como los recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como guiada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios y los soportes, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

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

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

### **Competencia específica 3 (C3)**

La competencia específica se encamina al desarrollo de aprendizajes relativos al presente, de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o guiada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

En el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas y culturales, especialmente las de Cantabria.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico enfocado a Cantabria, ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención, haciendo hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital.

### **Competencia específica 4 (C4)**

La competencia específica se enfoca al desarrollo de aprendizajes relativos a una obra artística y alcanza todo su sentido cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de

comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar un proyecto audiovisual de carácter comercial destinado a una audiencia mayoritaria que crear una instalación de videoarte para un grupo de espectadores reducido. El alumnado entenderá que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su inicio. Asimismo, es importante señalar que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá una reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

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

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.

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.**

### **SABERES BÁSICOS**

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Una educación competencial se debe orientar hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en la adaptación posterior del alumnado a un entorno en continuo cambio. Será necesario para ello que este active y emplee unas competencias específicas concretadas para cada curso, a través de los criterios de evaluación y de los saberes básicos con los que se vinculan en función de:

- **Conocimientos:** necesarios para identificar y situar en el tiempo las obras de arte, analizarlas con criterios plásticos, vocabulario específico, elementos formales de la imagen visual y audiovisual, tipos de imágenes, intencionalidades comunicativas de las imágenes o tipos de producciones artísticas.
- **Destrezas:** un saber técnico que debe convertirse en experiencia para aprenderlo: cómo utilizar materiales y útiles propios de la plástica o conocer diferentes técnicas artísticas.
- **Habilidades:** saber hacer, conocimientos, técnicas y procedimientos que preparen la realización de una expresión plástica.
- **Estrategias:** forma de hacer libre o siguiendo pautas marcadas. Estructurar y reinvertir su experiencia en el mundo visual y sus representaciones simbólicas. Utilizar algunas herramientas de análisis para comprender el significado de las obras plásticas y arquitectónicas, y el de las imágenes de cualquier naturaleza.
- **Actitudes:** una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Un saber cultural que debe descubrirse y aprender a valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes



tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico, tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Saber expresar y analizar su práctica artística, la de sus iguales, de forma respetuosa, de manera individual o colectiva.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee la práctica. Permitiendo así adquirir métodos, puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La superación continua utiliza la improvisación y la creatividad para la resolución de situaciones nuevas e inéditas, desarrollando la facultad metacognitiva, con el fin de lograr los objetivos principales de la enseñanza artística.

Los saberes básicos se organizan en torno a dos bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de los mismos:

En el Bloque I, «Técnicas gráfico- plásticas», se recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.

El Bloque II, «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

## **SABERES BÁSICOS**

### **A. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.**

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “objet trouvé”, “dripping”, “assemblage readymade”, instalación, fotomontaje, “body art”, performance, arte digital, video arte Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Técnicas de dibujo geométrico aplicado a las artes visuales.
- Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móvil.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

### **B. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.**

- Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual.
- Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.
- Percepción visual y psicología de la imagen.
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el “storyboard”. Movimientos de cámara.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación. – Proyectos de diseño y publicidad. – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.
- Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas), axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.
- Normalización.
- Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.
- Técnicas básicas de animación y de edición de vídeo. Programas y aplicaciones para móvil.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.

## BLOQUES COMPETENCIALES

<b>Competencia específica 1</b> <b>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</b>	<b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida</b>  CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
<b>Criterios de evaluación</b>	
1.1. Analizar y comprender manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación, el resultado final y la importancia del legado cultural como riqueza universal, utilizando la búsqueda, selección y tratamiento de información de fuentes diversas y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL1, CCL3, CP3, CD1, CD2, CC1, CCEC2
1.2. Valorar críticamente los hábitos, gustos y referentes artísticos de diferente épocas y culturas, teniendo en cuenta los de Cantabria, de manera individual, grupal y colaborativa, a través de la búsquedas en fuentes diversas y la selección de los resultados, para reflexionar sobre su evolución, conservación y relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CPSAA3, CCEC1
<b>Explicación del bloque competencial</b>  A través de este bloque competencial, se comprobará si el alumnado comprende y analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas desde una perspectiva de género, describiendo sus aspectos esenciales mediante el uso de técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas, cerciorándose de sus posibilidades expresivas y su contexto histórico. Asimismo, se constatará si valora críticamente, en estas manifestaciones y en el ámbito del diseño, el proceso de creación, el resultado final y la importancia del legado cultural como riqueza universal, teniendo en cuenta el de Cantabria, mediante los elementos y principios básicos del lenguaje visual y la percepción, el color y la composición, de manera individual y grupal, utilizando la búsqueda, la selección y el tratamiento de información de fuentes diversas y empleando ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas. Por último, se verificará si muestra una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción; si hace una reflexión sobre su evolución, conservación y relación con los hábitos, gustos y referentes artísticos del presente; y si consigue alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Todo esto con la finalidad de que el acceso a las fuentes permita poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de las que no llegaron a realizarse, dándole la oportunidad de que supere la idea de fracaso o asimile el mismo como un paso hacia el éxito futuro; así como, de que entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles transmitidos a través del arte.	

<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p><b>2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</b></p>	<p><b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida</b></p> <p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CE1, CCEC3, CCEC4</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	
<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, teniendo una actitud cooperativa y respetuosa, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p>CD2, CC3, CCEC2</p>
<p>2.2. Elaborar producciones gráfica-plásticas, participando de manera individual, grupal y colaborativa, con iniciativa, confianza, respeto y creatividad, explorando diferentes técnicas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, determinando las intenciones expresivas y empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y utilizar la que más se ajuste a su proceso y resultado final.</p>	<p>CD2, CPSAA1, CE1, CCEC2, CCEC3</p>
<p><b>Explicación del bloque competencial</b></p> <p>A través de este bloque competencial, se comprobará si el alumnado es capaz de participar en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales mediante el estudio de técnicas de estampación (procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos), técnicas de dibujo y pintura (secas y húmedas), fotografía analógica (cámara oscura), fotografía sin cámara (fotogramas), técnicas fotográficas experimentales (cianotipia o antotipia) y fotografía digital (fotomontaje digital y tradicional), empleando e incorporando a su repertorio personal de recursos diferentes herramientas, medios, soportes y lenguajes, analizando la obra de manera individual, grupal y colaborativa. Asimismo, se verificará si es capaz de elaborar producciones gráfica-plásticas mediante el arte del reciclaje y el empleo de productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística, concienciando y respetando el paisaje con iniciativa, confianza y creatividad, así como, con seguridad ante la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, teniendo una prevención y gestión responsable de los residuos y mostrando una actitud cooperativa y respetuosa; y si para ello desarrolla el criterio de selección de las técnicas más adecuadas a cada necesidad o intención. Todo esto con la finalidad de que el alumnado distinga entre la elaboración de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido.</p>	

<p><b>Competencia específica 3</b></p> <p><b>3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</b></p>	<p><b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida</b></p> <p>CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CE1, CCEC3, CCEC4</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	
<p>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, con actitud cooperativa y respetuosa, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y optar por el más apropiado a cada necesidad o intención.</p>	<p>CPSAA1, CPSAA3, CCEC4</p>
<p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones, incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva y un uso ético, buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa y sostenible, las herramientas y medios disponibles más adecuados, para obtener una obra final conforme al objetivo inicial.</p>	<p>CD2, CD5, CPSAA1, CE1, CCEC3</p>
<p><b>Explicación del bloque competencial</b></p> <p>A través de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado participa con iniciativa y confianza en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. Asimismo, se constatará que para ello aprovecha las cualidades plásticas y los efectos visuales en el proceso de creación, realización y seguimiento de un guion o proyecto junto a la presentación final y a la evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva) de los mismos, con actitud cooperativa y respetuosa. Por otro lado, se verificará que realiza producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, por medio de la narrativa de la imagen fija ( encuadre y planificación), los puntos de vista y la angulación, así como, la imagen secuenciada, la narrativa audiovisual (fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje), el guion y el <i>storyboard</i>, buscando, de esta manera, un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente con las técnicas básicas de animación, incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva y un uso ético, seleccionando las herramientas más adecuadas y distinguiendo sus fines, y añadiendo todos estos conocimientos al repertorio personal de recursos para así utilizar el más apropiado a cada necesidad o intención. Todo esto con la finalidad de que se dé cuenta de las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, defensorio de nuestro presente.</p>	

<p><b>Competencia específica 4</b></p> <p><b>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.</b></p>	<p><b>Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida</b></p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC3, CE1, CCEC4</p>
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>	
<p>4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados, usando diferentes herramientas digitales, y participando en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.</p>	<p>STEM3, CD3, CE1, CCEC4</p>
<p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados, con el fin de que se adapte el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y al público destinatario.</p>	<p>CPSAA3, CPSAA5, CC3</p>
<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada, colaborativa y respetuosa, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>CCL1, CC3</p>
<p><b>Explicación del bloque competencial</b></p> <p>A través de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado crea un producto artístico, individual o grupal, y expone el resultado final por medio de un grafiti, de una pintura mural o de recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte y de técnicas básicas de creación de volúmenes, pudiendo inspirarse en su entorno, de forma colaborativa y abierta; que diseña las fases del proceso y selecciona las técnicas y herramientas más adecuadas; y que adapta el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y al público destinatario. Asimismo, se verificará que identifica las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada; y que emplea la publicidad y los recursos formales, lingüísticos y persuasivos, así como los estereotipos en la sociedad de consumo en los campos y las ramas de diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores, de escenografía, etc., de manera colaborativa y respetuosa, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados, compartiendo y valorando las oportunidades de</p>	

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Partiendo de mi experiencia como docente en distintos campos y del análisis de ensayo y error de años previos en el aula opino que el método pedagógico que mejor se adapta a la asignatura de 4º de ESO Expresión Artística en el año de su implantación como asignatura LOMLOE es el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Si bien en momentos puntuales a lo largo del curso estimo como muy oportuno realizar actividades a partir de estrategias de clase invertida (flipped classroom), aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por problemas, el Aprendizaje Basado por Proyectos es el hilo conductor del curso en mi relación con los alumnos en el aula.

Los proyectos permiten que los estudiantes se acerquen al currículo con sentido y significado. Se ejerce la democracia porque se entiende la enseñanza como diálogo. Los proyectos permiten que los docentes promuevan el desarrollo competencial del alumnado y su propia capacitación profesional. El ABP abre el instituto al entorno e incorpora materiales y fuentes de información diversos. Se trabaja con variados tipos de conocimiento y saberes. En la práctica, el alumnado aprende, hace y comunica proceso y producto, y además, atiende a la diversidad porque la integra desde una perspectiva cultural pero también personal.

El ABP permite la elección y la implicación de los estudiantes, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Pero quizás lo más importante es la socialización, algo que en una metodología más directa no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde el centro educativo. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

Es un método pedagógico centrado en el alumno, requiere de un aprendizaje activo, fomenta la inclusividad, favorece la socialización, tiene un diseño abierto y flexible, la evaluación se convierte en un proceso y agradece la interdisciplinariedad.

#### **4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

##### **Docencia compartida**

Debido a la alta inscripción en esta asignatura, 26 alumnos, la misma cuenta con un refuerzo de una hora los lunes por parte de la docente María Hernández Hevia.

##### **Aulas**

Lunes y jueves usamos el aula 326 que cuenta con todo el equipamiento y el espacio necesarios para una asignatura de estas características.

Los viernes la asignatura se imparte en el aula 327 cuyo espacio es limitado para un grupo tan numeroso y, por poner un ejemplo, no cuenta con grifo y lavabo. Por lo que procuramos adaptar, dentro de lo posible, la temporalización para que las introducciones a los proyectos, explicaciones y exposiciones de los mismos sean los viernes.

RECURSOS TIC para la comunicación profesor/alumno-a:

- PLATAFORMA EDUCATIVA YEDRA. Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.

- CORREO OFICIAL. Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio educantabria.es.

- OFFICE 365. Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, Microsoft Teams y otras herramientas adicionales para el aula.

##### **Materiales**

Las aulas disponen de mesas de tamaño adecuado, sistemas informáticos, pizarra, proyector, pizarra digital, tabletas...

Los alumnos usan láminas o cuadernos de dibujo DIN A3.

Lápices 2H, HB y 2B.

Goma de borrar.

Sacapuntas.

Lápices de colores.

Rotuladores.

Boligrafos.

Acrílicos con los colores primarios, blanco y negro.

Pinceles.

Pegamento en barra.

Tijeras.

Material de reciclaje.

Regla, escuadra y cartabón.

Compás.

En ocasiones autorizadas por el docente pueden hacer uso de sus dispositivos móviles para la edición de imágenes y vídeos.



## 5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

### MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

#### 0. PRUEBA DE INICIO

Tiene lugar, como indica la ley, durante el primer mes del curso académico. Tiene la finalidad de dar a conocer el nivel de partida de cada alumno o alumna y del grupo en su conjunto. La prueba analiza contenidos y capacidades que deben manejarse e introduce algunos de los que se estudiarán en el presente curso. La prueba se califica según los criterios especificados por el profesorado, pero su calificación no promedia con la nota de evaluación al tratarse de una prueba orientativa.

#### 1. CONSTRUIMOS CON CONOCIMIENTO (SITUACIÓN/CONTEXTO SIMPLE)

Desarrollo contextualizado de los contenidos de los distintos bloques curriculares, de modo que construimos un conocimiento nuevo a partir de uno previo y según las competencias clave del ámbito artístico. *De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas... se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.* El **Portfolio** recogerá las actividades de este apartado y se presentará digitalmente a través de Teams.

#### 2. PASEMOS A LA ACCIÓN (SITUACIÓN/CONTEXTO COMPLEJO)

Proyecto final, que debe hacerse en grupo, para integrar los contenidos, procedimientos y competencias del contexto trabajado.

#### 3. ¿QUÉ HAS APRENDIDO?

Control sobre el resumen visual de los contenidos de los distintos bloques curriculares que se han trabajado en el contexto.

#### 4. PROYECTAMOS (SITUACIÓN/CONTEXTO AVANZADO)

Tres proyectos globales de final de trimestre para evaluar los contenidos y las competencias trabajados durante el trimestre. Implican un trabajo colectivo e individual a un tiempo.

**Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

Art. 14.6 (RD 157/2022) - Art. 15.10 (RD 217/2022) - Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado [...].

Instrumento rubrica

### INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en su artículo 15, apartado 10, establece el «uso generalizado de **instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje** que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado garantizándose, 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 la especificidad esta asignatura los instrumentos que mejor se adaptan a las distintas situaciones de aprendizaje son:

- Individual: **Proyecto** donde aplicar todo lo aprendido en la unidad. Integrará partes más teóricas con otras prácticas y habrá parte de aprendizaje autónomo.
- Grupal oral: **Exposiciones orales** para presentar los resultados a los que se ha llegado en un trabajo en grupo. Todos deben asumir responsabilidades de igual peso, aunque tomen roles diferentes.
- Grupal – oral: **Debates** en los que dos grupos defiendan posiciones opuestas respecto a un tema ya estudiado.
- Grupal – escrito: **Trabajo de investigación** donde deban aplicar lo aprendido y también crear nuevos aprendizajes por indagación.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El modo de calificar cada uno de los instrumentos será mediante rúbricas basadas en los desarrollos competenciales. Otorgaremos el mismo peso a cada una de las 4 competencias específicas, un 25%.

La calificación debe vincularse a la ponderación de los criterios de evaluación, no a la ponderación de los instrumentos.

## 6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La atención a la diversidad se establece en la LOE modificada por la LOMLOE como principio fundamental que debe regir toda la enseñanza básica, con el objetivo de proporcionar a todo el alumnado una educación adecuada a sus características y necesidades.

### La atención a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ANEAE)

El artículo 71 de la LOMLOE establece en los principios de la atención a la diversidad:

*"Corresponde a las Administraciones educativas asegurar los recursos necesarios para que los alumnos y alumnas que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar, puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado"*

Esto quiere decir que tendremos que adaptar nuestra programación didáctica para aquellos alumnos que presenten algunas de las condiciones vistas arriba. Mediante agrupamientos especiales, adaptaciones de metodología, de actividades, de instrumentos de evaluación, y en general todo aquello que planificamos de manera especial para estos alumnos en concreto.

En base a algunos ejemplos concretos presentes en el aula de Expresión Artística este curso puedo mencionar dos alumnas de altas capacidades que necesitan que las situaciones de aprendizaje sean lo suficientemente flexibles como para dar cabida a su capacidad de trabajo, así como un trato más especializado en la ampliación y profundización de algunos temas y su inclusión en trabajos en equipo. Este curso también hay en el aula otra alumna con daltonismo por lo que el acercamiento a la teoría del color, su tratamiento y los resultados requieren una adaptación más analítica ofreciendo al alumnado una guía

para la vida en lo relativo al color en vez de un problema añadido dentro de una asignatura. En cualquier caso, un uso de los tres principios DUA que mencionaré más tarde.

## **LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES**

El artículo 19 del RD 217/2022 de la ESO (artículo 25 para el RD 243/2022 de bachillerato) nos habla de las diferencias individuales:

*1. Teniendo en cuenta los principios de educación común y de atención a la diversidad a los que se refiere el artículo 5.3, corresponderá a las administraciones educativas establecer la regulación que permita a los centros adoptar las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas de sus alumnos y alumnas, teniendo en cuenta sus circunstancias y sus diferentes ritmos de aprendizaje.*

*2. Dichas medidas, que formarán parte del proyecto educativo de los centros, estarán orientadas a permitir a todo el alumnado el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria, por lo que en ningún caso podrán suponer una discriminación que impida a quienes se beneficien de ellas obtener la titulación correspondiente.*

Ahora bien, una de las grandes novedades de la atención a la diversidad, es la recomendación de los principios y pautas DUA. Si prestamos atención al anexo de los RD 217/2022 y RD 243/2022 cuando nos habla de las situaciones de aprendizaje, nos dice que es importante que apliquemos principios de Diseño Universal del Aprendizaje (principios DUA).

*“(…)Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado”.*

### **Principios DUA**

Son un conjunto de 3 principios y 9 pautas que establecen cómo nos tenemos que adaptar a las diferentes circunstancias y ritmos de aprendizaje del alumnado. Se basan en que debemos tratar de proporcionar diferentes formas en la que presentamos la información (principio I), proporcionar diferentes alternativas para que el alumno se exprese (principio II) y proporcionar diferentes formas de motivación (principio III).

## **7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

El Aprendizaje Basado en Proyectos promulga que el resultado de los mismos sea expuesto o al menos accesible fuera del aula por lo que la participación en propuestas que tengan su continuidad fuera del aula es del todo primordial.

### **PLAN DE SOSTENIBILIDAD DEL CENTRO**

Durante el curso 2023/24 en el IES Santa Clara se ha elegido desarrollar de forma interdepartamental un ODS cada dos meses. Procuramos realizar un proyecto que encaje con la temática a tratar al principio de ese periodo para que obras creadas por los alumnos puedan tener un encaje en otros espacios del centro. Por ejemplo, en los meses noviembre/diciembre el Objetivo de Desarrollo Sostenible es el consumo responsable, los alumnos están desarrollando un proyecto basado en el arte urbano con esta temática. Los

resultados serán facilitados a Virginia Alonso Aguado, responsable de sostenibilidad, para que, si lo considera oportuno, algunos de ellos sean visibles al resto de compañeros de centro.

### **CENTRO BOTÍN REFLEJARTE 23/24**

Los alumnos de Expresión Artística realizarán la propuesta del programa ReflejarTE del Centro Botín para el actual curso 2023/24 mediante un proyecto llamado Retratos Sonoros. El proyecto consta de tres partes siendo la segunda la visita al espacio expositivo el viernes 24 de noviembre. Una de las obras realizadas por los grupos participantes en el proyecto será expuesta en el Centro Botín.

### **VIII PREMIO LÁPIZ**

En marzo la ESAC Roberto Orallo convoca este premio que persigue visibilizar y poner en valor la creatividad del alumnado joven de Cantabria, reconociendo la calidad gráfica en obras pertenecientes al ámbito del dibujo y colaborando en el desarrollo profesional de estas aptitudes. En el pasado varios de mis alumnos han sido premiados en concursos de esta índole teniendo una valoración positiva en la percepción de las destrezas desarrolladas en el aula por parte de los estudiantes por lo que desarrollaremos una situación de aprendizaje previa al concurso que les permita poseer alguna pieza (formato DIN A·) desarrollada en el aula que presentar.

### **CONCURSO DE FOTOGRAFÍA IES SANTA CLARA**

**Manuel Fernández Saro**, jefe de departamento, organiza un concurso fotográfico que tendrá lugar en mayo. En esas fechas estaremos inmersos en el bloque B de los saberes básicos de la asignatura que incluye los procesos fotográficos. El proyecto a realizar tendrá una temática que encaje con la propuesta del concurso y permita que los alumnos vean sus obras expuestas en el centro.

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Al ser el año de implantación de Expresión Artística no hay alumnos que hayan suspendido la asignatura en años previos. Todos los alumnos matriculados en la asignatura en el curso 2023/24 aprobaron EPVA en 1º y 3º de ESO.

**El departamento cuenta con Miguel Remolina como coordinador de pendientes.**

Es importante remarcar que en caso de no aprobar la asignatura no se debe realizar una prueba o entrega de láminas estandarizadas en relación con la asignatura. Se debe poner el foco en las competencias no adquiridas por el alumno y realizar la recuperación en función de las mismas.

## 9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

Con objeto de facilitar la evaluación del aprendizaje del alumnado y los procesos de enseñanza del profesorado y su propia práctica docente, **en la programación didáctica** de cada uno de los cursos **se incluirán indicadores de logro relativos**, entre otros aspectos, a:

- a) Resultados de la evaluación en cada una de las materias y ámbitos.
- b) Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- c) Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.
- d) Eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se han implantado en el curso.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE	SABERES RELACIONADOS	SUBBLOQUE SABERES
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas	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	Bloque A. Patrimonio cultural.	A.1. Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

<p>disfrutarlas y corrientes artísticas, entendiéndola con interés y respeto, e necesidad de incorporando además protegerlas y la perspectiva de conservarlas. género.</p>		
<p>2. Argumentar opiniones sobre Criterio 1.2. Valorar la obras artísticas importancia de la propias y ajenas, conservación del analizando los patrimonio cultural y distintos aspectos artístico, a través del que influyen en el conocimiento y el proceso que va análisis guiado de desde la intención obras de arte, hasta la realización utilizándolo como final, evitando fuente de estereotipos, enriquecimiento promoviendo el personal en sus diálogo intercultural creaciones, integrando y disfrutando de ese por medio de ellas intercambio de ideas aspectos de su propia en el contexto de la identidad cultural. aula.</p>	<p>A.2. Historia de la arquitectura.</p>	<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género</p>
<p>3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p>B.1. Percepción y comunicación visual.</p>	<p>A.2.1. Patrimonio arquitectónico.</p>
<p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa,</p>	<p>B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.</p>	<p>A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.</p>

tanto el proceso diversidad de las como el resultado expresiones culturales. final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las Criterio 2.3. Observar, referencias con curiosidad y culturales y artísticas respeto, diferentes de su propio entorno formas de expresión y momento, plástica, visuales y seleccionando y audiovisuales, poniendo en construyéndose una práctica cultura artística y herramientas y visual lo más amplia técnicas en función posible con la que de su alimentar su intencionalidad, imaginario, exponiendo con seleccionando confianza su visión manifestaciones del mundo, sus artísticas de su interés, emociones y de cualquier tipo y sentimientos, época. mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

6. Reconocer y Criterio 2.4. Aprender a valorar la presencia disfrutar del arte de la geometría en la entendido como naturaleza, en el testimonio individual y arte y en nues- tro social y tam- bién entorno, como expresión identificando creativa de las estructuras preocupaciones geométricas básicas, universales del ser analizando y humano, compartiendo simplificando la con respeto sus estructura formal de impresiones y objetos reales, emociones y recreando y expresando su opinión

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
C.1. Técnicas artísticas.	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

sintetizando formas personal de forma de la naturaleza por abierta. medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

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.

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.

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

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.

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

C.2. El proceso creativo.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
C.3. Geometría.	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.



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.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

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.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.

C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.

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

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.

C.3.3. Las formas  
geométricas en el  
arte y en la  
naturaleza

C.3.4.  
Introducción a los  
sistemas de  
representación:  
axonometría,  
caballera,  
perspectiva  
cónica, sistema  
diédrico. Dibujo  
de paisajes  
urbanos y  
representación de  
volúmenes  
sencillos.

D.1.1. El lenguaje  
y la comunicación  
visual. Imágenes  
visuales y  
audiovisuales.

D.1.2. Contextos  
y funciones.  
Finalidades  
informativa,  
comunicativa,  
expresiva y  
estética.

<p>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.</p>	<p>D.1.3. Desinformación y manipulación.</p>
<p>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 le- tras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p>	<p>D.2.1. Dibujos creados por ordenador.</p>
<p>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.</p>	<p>D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.</p>
<p>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</p>	<p>D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador</p>

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.

D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

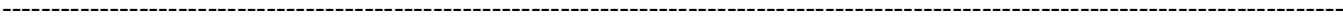
D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.

D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.

D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.

D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución
D.3.9. Nuevos formatos digitales.
D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y

audiodescripción
D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.





**1º BACHILLERATO**



## **BACHILLERATO. FINALIDAD Y OBJETIVOS**

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Asimismo, esta etapa deberá permitir la adquisición y logro de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y capacitar para el acceso a la educación superior.

### **Objetivos.**

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Profundizar en el conocimiento del patrimonio histórico, artístico, cultural y natural, y de las tradiciones de Cantabria, afianzando actitudes que contribuyan a su valoración, difusión, conservación y mejora.

## **ASIGNATURAS BACHILLERATO**

CULTURA AUDIOVISUAL  
DIBUJO ARTÍSTICO I  
DIBUJO TÉCNICO APLICADO AL DISEÑO  
DIBUJO TÉCNICO I  
PROYECTOS ARTÍSTICOS  
VOLUMEN

DIBUJO ARTÍSTICO II  
DIBUJO TÉCNICO II  
DISEÑO  
FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS  
MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS  
TÉCNICAS EXPRESIÓN



# Programación Didáctica



## **CULTURA AUDIOVISUAL**

Curso: 2023-2024

Profesor: M<sup>a</sup> Teresa Rovira Sáiz

## **ÍNDICE**

0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

9- CRITERIOS (Indicadores de logro) para la evaluación del DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (proceso de ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

## INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

La creación audiovisual forma parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea como de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época.

Analizar producciones audiovisuales de diferentes épocas y culturas para conocer el patrimonio audiovisual global y establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, así como también el estudio de las soluciones que distintos creadores han planteado en situaciones análogas a las que se puedan encontrar en sus propias producciones. Estas herramientas permiten un procesamiento crítico de la información audiovisual y la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios

Analizar producciones audiovisuales de diferentes épocas y culturas para conocer el patrimonio audiovisual global y establecer vínculos con otras disciplinas artísticas, así como también el estudio de las soluciones que distintos creadores han planteado en situaciones análogas a las que se puedan encontrar en sus propias producciones. Estas herramientas permiten un procesamiento crítico de la información audiovisual y la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes para llevar a cabo proyectos propios.

La práctica audiovisual puede ayudar en el desarrollo de la identidad personal y los valores del alumnado al permitirles expresar sus ideas, sentimientos y emociones a través de un lenguaje inclusivo y respetuoso, y al estimular el deseo de expresar una visión del mundo propia a través de producciones audiovisuales. Además, el análisis y la evaluación de este proceso les permite tomar conciencia del audiovisual como medio de conocimiento y de resolución de problemas, facilitando una aproximación crítica a su naturaleza como el principal transmisor de ideas y contenidos en el mundo contemporáneo.

## 2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave. Competencias específicas y conexión con los descriptores del perfil de salida.

### COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC).

### COMPETENCIA COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA. CCL

**CCL1** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos

**CCL2** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos.

**CCL3** Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia

**CCL4** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto socio histórico de producción,

**CCL5** Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas

### COMPETENCIA PLURILINGÜE. CP.

**CP1** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares,

**CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz

**CP3** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad,

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

**STEM1** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas

**STEM2** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación

**STEM3** Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa

**STEM4** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

**STEM5** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable

### **COMPETENCIA DIGITAL. CD.**

**CD1** Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad,

**CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital

**CD3** Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información,

**CD4** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente

**CD5** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades

### **COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER. CPSAA**

**CPSAA 1.1** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje

**CPSAA 1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

**CPSAA 2** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

**CPSAA 3.1** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas,

**CPSAA 3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos

**CPSAA 4** Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma

### **f. Competencia ciudadana. CC.**

**CC1** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social

**CC2** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios

**CC3** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia,

**CC4** Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas,

#### **COMPETENCIA EMPRENDEDORA. CE**

**CE1** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, el impacto que puedan suponer en el entorno,

**CE2** Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos

**CE3** Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias

#### **COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES. CCEC**

**CCEC 1** Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época

**CCEC 2** Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio

**CCEC 3.1** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas,

**CCEC 3.2** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos,

**CCEC 4.1** Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles,

**CCEC 4.2** Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística.

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias. Existe una poderosa y estrecha relación entre el arte y la geometría al igual que entre el arte y la ciencia.

Se vincula además con muchas de las competencias clave y los objetivos de etapa, en tanto que desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado, consolida hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo individual y en grupo, integra conocimientos científicos, estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas prácticos, desarrolla destrezas tecnológicas, **competencias digitales** y fortalece capacidades e inteligencias tanto interpersonales como **intrapersonales**.

Se abordan también, de forma transversal, los desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la **diversidad personal y cultural**, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Asimismo, fomenta la participación activa del **alumnado en igualdad**, adoptando un enfoque inclusivo y haciendo especial hincapié en la superación de cualquier estereotipo que suponga una discriminación. Esta materia tendrá como objetivo la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por lo que cobra especial relevancia la atención a la orientación educativa y profesional incorporando la perspectiva de género, para superar la brecha de género que aún se mantiene en los estudios técnicos.

Será siempre deseable estimular el **hábito de lectura y la expresión oral**, en especial en lo que se refiere a la exposición y defensa de ideas y proyectos e incluyendo el uso de lenguas extranjeras. En el proceso de enseñanza se contemplarán diversas alternativas organizativas y metodologías para atender a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. Por otro lado, es relevante señalar la importancia del dibujo como poderosa herramienta para la **transmisión de ideas y emociones** dada su capacidad extraordinaria para reflejar todo lo que el ser humano puede idear y fabricar. En este sentido contribuirá al desarrollo de las **competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentarse a los desafíos del siglo XXI**, por ejemplo: provocando la reflexión sobre **los derechos humanos, la protección del medio ambiente, la gestión responsable de residuos y el impacto medioambiental de los proyectos**. Contribuirá así a una formación global y a la **educación ambiental** del alumnado.



La materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño ofrece una clara continuidad a las **competencias específicas** desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria al retomar los aprendizajes relacionados con **la geometría, la representación en el espacio y el diseño de formas** comenzados en las materias de E. Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, hay que señalar que el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño de primero y segundo de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Artes en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño y deberá sentar las bases para el aprendizaje de la representación de **formas geométricas en dos y tres dimensiones**, así como su utilización en el campo del diseño y de las artes plásticas. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Diseño, Arquitectura o Animación 2D y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA, Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Las competencias específicas planteadas **son cuatro** y están diseñadas para conseguir que el alumnado desarrolle la capacidad de analizar obras multimedia que están en el arte y en nuestros medios de comunicación, formando parte de nuestra sociedad, asimismo ser capaz de producir sus propias obras audiovisuales.

La materia contribuye a la adquisición de las competencias específicas clave a través de la correcta organización de los contenidos y saberes básicos, de acuerdo con lo especificado más adelante, de las metodologías y recursos didácticos que el profesor utiliza en clase y pone a disposición de sus alumnos.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Aquí se exponen los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje, que están concebidos **para comprobar si el alumnado reconoce formas y estructuras geométricas, si sabe representarlas, tanto de forma manual como digital, respetando las normas UNE e ISO, tanto en el plano como usando sistemas de representación del espacio, adecuándolas a determinados tipos de proyectos creativos vinculados con el diseño en sus distintas vertientes o con la ilustración, y si sabe planificar el trabajo, tanto de forma individual como grupal.**

Los **criterios de evaluación** son el elemento curricular que **evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas** y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

### **LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PROPIAS DE LA MATERIA, CON SUS DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN SON:**

#### **Competencia específica 1:**

**1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CCEC1, CCEC2.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN de la Competencia específica 1.**

1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.

1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.

1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.

### **Competencia específica 2:**

**2. Elaborar producciones audiovisuales** individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa..

**Descriptor:** CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN de la Competencia específica 2.**

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.

2.2. Evaluar 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 su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

2.3. 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 el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.

### **Competencia específica 3:**

**Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual**, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

#### **- CRITERIOS DE EVALUACIÓN de la Competencia específica 3.**

3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.

3.2. Planificar 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 considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.

3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.

3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, 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:**

**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.**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE5, CCEC4.2.

#### **- CRITERIOS DE EVALUACIÓN de la Competencia específica 4.**

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.

4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, 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 autor.

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 de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo. Aprendiendo a reconocer y justificar las diferentes funciones de la publicidad diferenciando los elementos informativos de los que tienen que ver con aspectos emotivos o seductores.

### **3. SABERES BÁSICOS, CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

#### **Saberes básicos**

##### **A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales**

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.
- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.

##### **B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual**

- Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
- Conceptos básicos sobre iluminación.
- Composición para imagen fija y en movimiento.
- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- Retoque digital.
- Funciones de la imagen audiovisual.

##### **C. Narrativa audiovisual**

- El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
- El guion técnico y el storyboard.
- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
- El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

##### **D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos**

- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
- Principales softwares de edición no lineal.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
- Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

##### **E. El poder de la publicidad, los medios de comunicación y la sociedad de consumo.**

- Funciones de la publicidad: información, seducción, concienciación (publicidad social) y propaganda.
- Nuevos modelos publicitarios: publicidad emplazada, encubierta, publicidad digital (nativa, "email marketing", "social adds", "display"... ) o "audio branding".

- Análisis de anuncios publicitarios: imagen fija o en movimiento, texto y sonido.

### Contenidos complementarios.

Se integran en la asignatura de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los alumnos en el respeto a:

- **la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres**, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir **los mismos derechos y los mismos deberes, participando y elaborando trabajos que ayuden fomentar estos valores.**
- En la asignatura de Cultura Audiovisual durante las clases se fomenta el aprendizaje de la prevención y **resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan **la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia**, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
- **Se fomentan acciones y valores de respeto y el trabajo en equipo**, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antisociales. En el aula se promueven acciones para la mejora de la **convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.**

## DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ELEMENTOS CURRICULARES

### 1ª EVALUACIÓN

#### B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual

- Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
- Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
- Conceptos básicos sobre iluminación.
- Composición para imagen fija y en movimiento.
- Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
- Retoque digital.
- Funciones de la imagen audiovisual.

#### C. Narrativa audiovisual

- La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.

#### E. El poder de la publicidad, los medios de comunicación y la sociedad de consumo.

- Análisis de anuncios publicitarios: imagen fija o en movimiento, texto y sonido
- Los lenguajes de la televisión y la publicidad.

### 2ª EVALUACIÓN

#### A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales

- Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.
- Principales corrientes en fotografía y cine.
- La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.
- Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.

#### C. Narrativa audiovisual

- El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
- El guion técnico y el storyboard.
- La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.

El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.

### 3ª EVALUACIÓN

#### D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos

- Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.
- La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
- Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.
- Grabación de sonido, sincrónico y recreado.
- Principales softwares de edición no lineal.
- Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

- **E. El poder de la publicidad, los medios de comunicación y la sociedad de consumo.**

Nuevos modelos publicitarios: publicidad emplazada, encubierta, publicidad digital (nativa, “email marketing”, “social ads”, “display”...) o “audio branding”.

## 4. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Se procurará la participación activa del alumno en clase, fomentando la aclaración de dudas que podrán ser resueltas inmediatamente o en las clases siguientes.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor.

El profesor procurará la presentación de las distintas unidades del modo más adecuado, útil y atractivo para los alumnos, utilizando los medios digitales a su disposición.

Se pretende poner en valor el relevante papel que cumple el dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas, así como su incidencia en la transformación del entorno construido. Es una asignatura con contenidos de carácter técnico que se aplicarán al desarrollo de trabajos individuales y grupales.

Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, favorecedor de **metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo**, la experimentación y el **desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos interdisciplinares**, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa.

Los principios pedagógicos de esta etapa inciden en la **importancia del aprendizaje autónomo, así como en las capacidades de trabajo grupal y utilización de métodos de documentación e investigación.**

Utilizaremos diferentes medios para desarrollar la asignatura:

- En esta asignatura estará muy presente la incorporación de manera transversal las diferentes herramientas y **programas de diseño y dibujo en 2D y 3D**, que contribuyen a que el alumnado integre este lenguaje, y le dota de competencias digitales indispensables para su futuro profesional. El alumno realizará un estudio y desarrollo de los diferentes saberes de la asignatura con la aplicación de las diferentes aplicaciones digitales, trabajando y desarrollando diferentes investigaciones y desarrollos de objetos digitalmente, a través **del uso del ordenador, Tablet o teléfono móvil.**
- Las clases se impartirán en el aula, donde el profesor explicará la teoría de los contenidos y los alumnos aplicarán dichos conocimientos en la realización de las láminas. Para la explicación de la teoría el profesor utilizará ejemplos gráficos en la clase, así mismo con **el proyector** se expondrán diferentes **PowerPoint** atendiendo a los contenidos, igualmente se expondrán en clase diferentes vídeos a través de **diversos canales como YouTube**, y otras plataformas sociales. Todo ello contribuirá a entender los contenidos más ampliamente y de una manera más gráfica visual.
- Las clases y sus actividades se llevarán con un registro con el cuaderno del profesor y también se llevará a través de la **plataforma TEAMS**, donde el profesor irá colgando material explicado de clase y de sus contenidos, así como las actividades con sus calendarios y metodología a realizar por los alumnos. Los alumnos que podrán utilizar en todo momento este material, subirán sus trabajos al TEAMS para que quede constancia de ello y el historial de las actividades.
- EL alumno contará con **sus propios apuntes** tomados durante las explicaciones de clase, y los colgados en TEAMS por parte del profesor
- Visitaremos **diferentes blogs y webs de Cultura Audiovisual** y también nos aporten herramientas online para desarrollar nuestro trabajo y presentaciones como CANVA.ES

**Metodología por unidades didácticas:**

Cada Unidad Didáctica tendrá su propio desarrollo y realización dependiendo de los saberes básicos que se impartan en ella. La mayoría de las veces se contará con una **explicación gráfica en la pizarra** y con una **exposición de diapositivas** que complementen la exposición del profesor. Así mismo se les indicará si procede la **aplicación digital** donde van a desarrollar los trabajos y análisis de los distintos **bocetos y croquis**, para terminar en una realización en papel del trabajo principal como **trabajo final de la actividad**, utilizando diferentes técnicas en la mayoría de las actividades serán técnicas secas.

## 5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En clase utilizaremos **diferentes programas digitales** como herramienta para las explicaciones y exposiciones de los saberes básicos en las distintas Unidades Didácticas.

El uso del **TEAMS** es imprescindible porque todo lo explicado en la clase será expuesto como material de consulta para los alumnos, igualmente, se llevará un seguimiento de las actividades a través del TEAMS de modo exhaustivo.

Al principio de curso se realizarán unas **pruebas para conocer el nivel de los alumnos** a través de dibujos rápidos y bocetos. Posteriormente se realizarán trabajos rápidos aplicando los conocimientos expuestos para posteriormente desarrollar una actividad técnica con todas las normas del dibujo técnico.

Los alumnos tienen la **obligación de acudir a las clases** todos los días y **justificar las faltas** cuando se produzcan, para llevar un seguimiento de la asignatura, que de otra manera no podría realizar, igualmente deberá entregar casi a diario los trabajos realizados durante las clases.

La **entrega de las diferentes láminas** realizadas en el aula y en casa, se harán **en las fechas previstas** para ello, salvo fuerza mayor comunicada y justificada al profesor. **Cuando se pase de la fecha se irá rebajando la nota, pasada una semana** de clase el profesor no tendrá la obligación de recogerlas pudiéndose quedar postergadas para la prueba Ordinaria, y su calificación estará **rebajada con respecto a los demás compañeros**.

Atendiendo a los contenidos y su desarrollo en la clase, en **cada finalización de Unidad Didáctica podrá tener lugar una prueba de conocimiento teórico o de tipo procedimental**, con la realización de un examen de los conocimientos adquiridos.

Podrán ser realizadas **pruebas en cualquier fecha a lo largo de la evaluación**, atendiendo a las necesidades de saber el conocimiento de los alumnos y su aplicación en las láminas.

Los alumnos utilizarán el seguimiento de sus trabajos a través del acceso al **TEAMS donde permanecerán sus trabajos realizados**.

## 6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

### Evaluación

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en su artículo 15, apartado 10, establece el «uso generalizado de **instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje** que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado garantizándose, 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»

### PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación **indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información**. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Los procedimientos de evaluación se adaptarán a los distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o ambos).

- **La evaluación inicial** se realizarán unas pruebas de un nivel bajo al alumnado con durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de la materia.
- **Evaluación continua.** La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo. La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo está centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las distintas materias curriculares de

la etapa. La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los instrumentos de evaluación.

- **Evaluación final.** Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de la materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

**Cuaderno del profesorado**, que recogerá: Registro de evaluación individual por unidades didácticas, Registro de evaluación trimestral individual por unidades didácticas, en el que el profesorado anotará las valoraciones medias de los aspectos evaluados en cada unidad a lo largo del trimestre.

**Rúbricas:** serán el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.

**Además, se realizarán:**

- **Exámenes** de algunos saberes básicos
- **realización de trabajos de investigación y de realización de obras audiovisuales** en todas las Unidades Didácticas
- **Exposiciones y trabajos realizados en aplicaciones digitales**, en la mayoría de las U. Didácticas.
- **exposiciones orales**, de los trabajos presentados
- **trabajos de investigación**, sobre la aplicación del lenguaje audiovisual en el mundo de la publicidad y creación artística
- **cuestionarios** de los contenidos, para algunas U. Didácticas
- **proyectos** individuales y desarrollados en grupos.

### Crterios de calificación

Se **realizarán pruebas de exámenes de los contenidos explicados y desarrollados** en clase, así como de los abarcados en los trabajos prácticos presentados de los diferentes saberes del currículo. Los exámenes serán diseñados atendiendo a los saberes desarrollados en las U. Didácticas y las láminas que los han realizado. Habrá trabajos realizados en casa y en clase que tendrán el valor de una prueba de examen, por eso será importante la fecha y forma de entrega de los trabajos

Los exámenes se realizarán como mínimo uno al trimestre. Cuando no haya examen, los trabajos realizados serán calificados con el 100% de la nota.

Aquellos exámenes que se suspendan tendrán su correspondiente examen de recuperación

**Cuando la evaluación tiene una nota de no aprobado**, será obligado, para aprobar la materia, **recuperar** las competencias específicas, así como los saberes no alcanzados, etc., pendientes de dicha evaluación, a lo largo de la **evaluación siguiente**

En el caso de que a lo largo de la evaluación no se realicen pruebas de tipo teórico, las láminas de clase y los trabajos digitales, tanto de clase como de casa, llevarán el 100% de la calificación total.

Las **actividades realizadas en medios digitales, así como los trabajos** realizados en papel, tendrán establecidos unos plazos de entrega y en caso de que no se entreguen tendrán una puntuación de 0, pudiendo el profesor establecer otro periodo posterior para su siguiente entrega con un porcentaje de disminución de la calificación.

### Por evaluaciones:



CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACH.			1ª EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUMENTOS CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
Competencia específica 2: Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	2.2. Evaluar 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 su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.	10%	Trabajo de investigación	<p><b>B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.</li> <li>• Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.</li> <li>• Conceptos básicos sobre iluminación.</li> <li>• Composición para imagen fija y en movimiento.</li> <li>• Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.</li> <li>• Retoque digital.</li> <li>• Funciones de la imagen audiovisual.</li> </ul> <p><b>C. Narrativa audiovisual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.</li> </ul> <p><b>E. El poder de la publicidad, los medios de comunicación y la sociedad de consumo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de anuncios publicitarios: imagen fija o en movimiento, texto y sonido</li> <li>• Los lenguajes de la televisión y la publicidad.</li> </ul>
<b>Competencia específica 3:</b> Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	3.1. Confecciona adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.	60%	Realización de láminas	
<b>Competencia específica 4:</b> 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.	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.			

## CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACH.

## 2ª EVALUACIÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUME CALIFICACI	SABERES BÁSICOS
<p><b>Competencia específica 1:</b> Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.</p>	<p>1.1. Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.</p>	10%	Trabajo de investigación	<p><b>A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.</li> <li>• Principales corrientes en fotografía y cine.</li> <li>• La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.</li> <li>• Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.</li> </ul> <p><b>C. Narrativa audiovisual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.</li> <li>• El guion técnico y el storyboard.</li> <li>• La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.</li> <li>• El montaje y la postproducción. Evolución y</li> </ul>
	<p>1.2. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.</p> <p>1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.</p>	15%	Presentación es digitales	
<p><b>Competencia específica 4:</b> 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.</p>	<p>4.2. Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, 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 autor.</p> <p>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 de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>	15%	Colaboración Proyectos en grupo	
		60%	Realización de láminas	

				gramática.
--	--	--	--	------------

CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACH.			3ª EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUM CALIFICA	SABERES BÁSICOS
<p><b>Competencia específica 2:</b> Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>2.3. 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 el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.</li> </ul>	<p>10%</p> <p>15%</p>	<p>Trabajo de investigación</p> <p>Exposiciones orales</p>	<p><b>D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.</li> <li>La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.</li> <li>Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.</li> <li>Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.</li> <li>Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.</li> <li>Grabación de sonido, sincrónico y recreado.</li> </ul>

<p><b>Competencia específica 3:</b> Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.2. Planificar 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 considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.</li> <li>• 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.</li> <li>• 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, 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.</li> </ul>	<p>20%</p> <p>15%</p> <p>40%</p>	<p>Presentaciones digitales</p> <p>Colaboración Proyectos en grupo</p> <p>Realización de creaciones audiovisuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principales softwares de edición no lineal.</li> <li>• Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>• Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.</li> </ul> <p><b>E. El poder de la publicidad, los medios de comunicación y la sociedad de consumo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevos modelos publicitarios: publicidad emplazada, encubierta, publicidad digital (nativa, “email marketing”, “social adds”, “display”...) o “audio branding”.</li> </ul>
---	---	----------------------------------	---	--

## **CALIFICACIÓN FINAL**

Para la calificación final se tendrán en cuenta las competencias adquiridas con cada trabajo y láminas realizados y con la ponderación establecida en los criterios de evaluación, de este modo la nota final viene dada por cada una de las evaluaciones con sus criterios y se verán reflejadas en las notas de las evaluaciones correspondientes.

**La calificación final se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación desarrollados en todo el curso.**

Si la calificación final es **inferior a 5**, el alumno ha de presentarse a la **Prueba Ordinaria de Final** de Curso para recuperar los contenidos suspensos y poder así aprobar la materia.

Si el profesorado que imparte la materia lo estima conveniente, se puede dar la opción de realizar exámenes para subir nota.

Además, el redondeo de la nota se hará en base a la actitud del alumno. Se podrá subir hasta medio punto de la nota si se considera que la evolución del alumno ha sido positiva y su actitud también (siempre y cuando haya entregado el 100% de las actividades)

## **PRUEBA ORDINARIA FINAL DE CURSO**

Los alumnos que no hayan superado la Calificación Ordinaria, tendrá que presentar a una prueba que consistirá en un examen o trabajo sobre aquellos saberes trabajados en la materia y las actividades planteadas en las láminas y unidades didácticas correspondientes y cuyos criterios de evaluación no fueron aprobados por el alumno, de tal modo que **puedan recuperarse los criterios suspensos** valorados en las evaluaciones pertinentes.

Al comienzo de la prueba el alumno deberá entregar las láminas o trabajos suspendidos para volver a evaluar dichos trabajos y volver a ponderar las capacidades adquiridas, como se hizo durante el curso. La no presentación de los trabajos supone un suspenso del alumno. La prueba será evaluada siguiendo ponderación de los criterios de evaluación igual que durante el curso. Se aprobará la asignatura si la nota sacada es de Aprobado (5) o más.

La nota media de la calificación será haciendo la ponderación de todos los criterios de evaluación de todo el curso, como al resto de sus compañeros.

## **PRUEBA EXTRAORDINARIA FINAL DE CURSO**

Cuando el alumno ha suspendido la materia y tiene que ir a realizar la prueba extraordinario, esta consistirá en un examen de los criterios de evaluación no superados durante el curso.

Deberá presentar unas láminas o trabajos que el profesor enviará de modo individual y en los que tendrá que demostrar sus competencias no superadas anteriormente, mediante los criterios de evaluación, las láminas podrán ser las mismas u otras del mismo nivel que los trabajos y que se adapten a los criterios no aprobados

Esta prueba se calificará con los mismos criterios de la Prueba Ordinaria. Para superar esta prueba, y en consecuencia la materia, se ha de obtener una nota total no inferior a 5.

## **MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

Se llevará un seguimiento y observación del interés de los alumnos y sus capacidades para Dibujo Técnico aplicado a las A. plásticas y al Diseño.

Cuando el alumnado pone interés y trabaja, a este alumno se le tratará de una manera personalizada, y se le pondrán otros instrumentos que puedan ayudarle a entender los contenidos, como serán videos o PowerPoint. Igualmente, se le adaptarán las actividades desde un nivel más bajo para que vaya

adquiriendo las nuevas competencias a modo individual. Tendrá unas láminas y trabajos adaptados a sus capacidades.

Los alumnos que no realizan los trabajos o incluso no vienen a las clases, se investigará cuáles pueden ser los motivos del abandono de la asignatura, si no hay una razón fuerte y es simplemente un desinterés, se les pedirá que entreguen todos los trabajos, como los demás, en forma y plazo igual.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES

#### Organizativas

- En las diferentes asignaturas hay flexibilidad en los espacios, tiempos, recursos y materiales según las características y necesidades de la asignatura y de los alumnos.
- Se realiza una docencia compartida según características del alumnado y las necesidades para la realización de los diferentes proyectos.
- Se han distribuido las Aulas-materia en las diferentes asignaturas y cursos, como fuente de recursos y de inspiración para los alumnos

#### Curriculares

- Se adecuan los objetivos, los contenidos mínimos y la temporalización atendiendo al desarrollo de capacidades personales y sociales del alumnado.
- Se relacionan los objetivos de área a los generales de nivel o etapa
- Organizamos de modo interdisciplinar los contenidos de las diferentes asignaturas de modo integrador para los alumnos
- Se adecuan los procedimientos de Evaluación como los tiempos, criterios y procedimientos de evaluación atendiendo a la evolución del alumnado

#### Coordinación

- Se coordinación entre los profesores del Departamento para la realización de diferentes proyectos y planes del centro en los que se participa

### MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES (con alumnado)

- Recuperación
- Refuerzo
- Profundización
- Ampliación
- Seguimiento individualizado
- Agrupamientos flexibles

No se han hecho ninguna de las MEDIDAS ESPECÍFICAS (para alumnado con necesidad específica de apoyo educativo)

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Durante este curso se realizará alguna visita al Centro Botín a ver exposiciones, junto con otros compañeros y alumnos. Este curso no está programado aún la realización de un viaje con actividades artísticas a otras ciudades como Vitoria, San Sebastián, o como en otros años a Bilbao o a Gijón.

La presentación de los alumnos a concursos de logotipos o de otro tipo de diseño o fotografía, si la convocatoria se adapta a la materia. Por lo demás no se tiene previsto ninguna actividad complementaria.

## 9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No hay ningún alumno con la asignatura suspendida y por tanto no tendrá nadie que recuperar la asignatura.

## 10. CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

La evaluación es una pieza clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, un elemento fundamental para la **mejora de la educación y la transparencia del sistema educativo**, como recoge la Ley Orgánica de Educación vigente. Se realiza con el objetivo de **detectar a tiempo aquellas iniciativas o metodologías que no están teniendo el resultado deseado** y corregir aquellas fallas o errores que se encuentren.

El profesor tiene que AUTOEVALUAR varios puntos a lo largo del transcurso del curso:

- **La programación**, si se adapta a las características del grupo, si tenemos que adaptarla a las necesidades del grupo. Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de los criterios de evaluación, en función de los distintos tipos de contenidos y de las características de los alumnos.
- **La metodología**, observar si como docente comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real... Observar si se propicia la experimentación e investigación dentro del aula. Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- **Los procedimientos de evaluación**. Observar si los instrumentos que utilizamos en los criterios de evaluación se adaptan a las características del grupo y de lo realizado en la clase.
- Atención a la diversidad, intereses y motivaciones del alumnado. Observar si propongo actividades que posibiliten alcanzar distintos grados de ejecución. Si las medidas de refuerzo educativo que organizo permiten atender desfases y/o dificultades de aprendizaje. Si utilizo estrategias metodológicas personalizadas según las características del alumnado.
- **El clima del aula**, observar si las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no son discriminatorias. Si favorezco la elaboración de normas de convivencia entre todos y cómo reacciono ante situaciones conflictivas.

El proceso de evaluación docente tiene unos objetivos que podemos resumir en:

- Analizar y detectar si la práctica docente se adecúa a las particularidades de un grupo y a las necesidades de los alumnos.

- Detectar dificultades particulares que puedan repercutir en el proceso de enseñanza.
- Comprobar que la implementación de la programación educativa se ajusta a lo planificado.
- Realizar un análisis crítico, individual y colectivo de la labor docente con la intención de mejorar en los aspectos posibles.

Se utilizarán las siguientes **herramientas y métodos para evaluar la labor docente**:

- Que los alumnos rellenen un cuestionario con preguntas sobre la labor del profesor (motivación, organización, actividades, clima del aula, diversidad...).
- Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- Reflexión privada del propio docente, con énfasis en el análisis de sus resultados y propuestas de mejora.



# Programación Didáctica

## DIBUJO ARTÍSTICO I

Departamento de Dibujo del IES Santa Clara

Curso: 2023-2024

Profesora: Natalia de Santiago Alba

## ÍNDICE

1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA
3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4. SABERES BÁSICOS
5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL
6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS ELEMENTOS CURRICULARES
7. UNIDADES DIDÁCTICAS
8. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS
9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
11. EVALUACIÓN
  - 11.1 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
  - 11.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
  - 11.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
  - 11.4 CALIFICACIÓN FINAL
  - 11.5 PRUEBA ORDINARIA FINAL DE CURSO
  - 11.6 PRUEBA EXTRAORDINARIA FINAL DE CURSO
12. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO  
CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES
13. MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CUYO PROGRESO NO SEA EL ADECUADO
14. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

# 1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL).
2. Competencia plurilingüe (CP).
3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
4. Competencia digital (CD).
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
6. Competencia ciudadana (CC).
7. Competencia emprendedora (CE).
8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC)

El dibujo es un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. **Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica.** Su desempeño implica comprender su lenguaje y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos.

**El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento.** Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es 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. Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no sólo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinvención que de ella hace la imaginación, dos aspectos que han ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad. El dibujo contiene, pues, la esencia del ser humano.

Teniendo en cuenta todo esto, la materia de Dibujo Artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, **descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa.** Asimismo, se busca promover una sensibilidad, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Estas competencias específicas emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden, entre otros, **aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.** Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

La adquisición de las competencias específicas de la materia requiere unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfica, utilizando tanto materiales tradicionales y alternativos como medios y herramientas tecnológicos. Además, **para contribuir a una formación global del alumnado, se deben abordar, de manera transversal, la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.**

Por último, cabe añadir que **la enseñanza del dibujo artístico contribuye a la formación del alumnado en el desarrollo de la sensibilidad artística y el disfrute estético, la creatividad y la expresividad, sin olvidar el progreso en la capacidad de observación, el análisis y la reflexión sobre la realidad.** Dibujar conjuga tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, fomentando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula el pensamiento divergente y facilita la conexión de la imaginación con la realidad.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

Las competencias específicas propias de la materia son:

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:**

**Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión**, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos, generando tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística. En este sentido, el dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad y, por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época, así como en distintos ámbitos disciplinares, ayuda al alumnado a comprenderlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, considerando la relevancia de la promoción y conservación del patrimonio.

El hecho de comparar y apreciar la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos debe promover en los alumnos la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades que les permitan valorar la diversidad de significados a los que da lugar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:**

**Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos**, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, las técnicas y los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica.

Es un objetivo de esta materia favorecer la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, aumentando así las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:**

**Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo**, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

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.

Para apoyar este proceso creativo se deben conocer y explorar las posibilidades expresivas de los recursos elementales propios del dibujo: punto, línea, forma y textura, así como su sintaxis. Es muy importante, igualmente, la realización de bocetos a partir de la observación detallada de la realidad, para ir avanzando hacia una expresión gráfica personal que pueda incluir las representaciones de la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 4:**

**Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes**. A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 5:**

**Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión** de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el alumnado se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que las nuevas creaciones artísticas nunca rompen totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de la práctica artística como medio para expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a lo largo de la historia, y apoyarse en ello para enriquecer sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

## COMPETENCIA ESPECÍFICA 6:

**Realizar producciones gráficas** expresivas y creativas, **valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal**, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilitan al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos, que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. **Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.**

El dibujo es, al mismo tiempo, método de conocimiento y método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a convertirse en huellas expresivas y comunicativas con las que se exteriorizan el mundo interior y la propia visión de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

## COMPETENCIA ESPECÍFICA 7:

**Experimentar con las técnicas propias del dibujo**, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, podrá seleccionar aquéllos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen. En este terreno, también es importante que conozca el impacto ambiental de los materiales que emplea, tanto en lo relativo a su producción como a la gestión de los desechos que produce.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del clarooscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos planteamientos de forma coherente con la intención original, pero sin cerrarse a posibles modificaciones que las enriquezcan durante el proceso creativo, el alumnado debe seleccionar y aplicar las técnicas más adecuadas, buscando además un uso creativo, responsable, seguro y sostenible de las mismas para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

## COMPETENCIA ESPECÍFICA 8:

**Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos**, desarrollando la retentiva y la memoria visual, **para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.**

La observación consciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y el encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado. Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, recuerdos e imágenes mentales, y es por esto que, en las producciones gráficas, se transmiten tanto la visión e interpretación exterior del mundo como la interior, respiciándose una expresión personal y diferenciada del resto.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:  
CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

### **COMPETENCIA ESPECÍFICA 9:**

**Crear proyectos gráficos colaborativos**, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando. El trabajo colaborativo, además, le permite la asunción de distintos roles y responsabilidades, y contribuye a que aprenda a respetar las opiniones del resto. Por otra parte, en el desarrollo de los proyectos gráficos, habrá de hacer frente a las posibles dificultades y cambios exigidos por las circunstancias o por el propio diseño de la producción, aumentando su resiliencia y aprendiendo a adaptar la planificación inicial a los imprevistos que puedan surgir.

Finalmente, evaluar las diversas fases y el resultado del proyecto, descubriendo los posibles errores y aciertos, facilita procesos posteriores de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad en su capacidad de afrontar en el futuro proyectos más complejos en contextos académicos o profesionales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:  
STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

### **3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los **criterios de evaluación** son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según Decreto 73/2022, de 27 de julio, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/ curso.

#### **Criterios de evaluación relacionados con la CE 1:**

1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.

1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.

1.3. Conocer la pluralidad cultural y artística, y analizar los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

#### **Criterios de evaluación relacionados con la CE 2:**

2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.

2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 3:**

- 3.1. Experimentar con las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.
- 3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 4:**

- 4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.
- 4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 5:**

- 5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.
- 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 6:**

- 6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio.
- 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 7:**

- 7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
- 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa.
- 7.3. Emplear los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 8:**

- 8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.
- 8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

**Criterios de evaluación relacionados con la CE 9:**

- 9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.
- 9.2. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.
- 9.3. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.



## 4. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia están organizados en **ocho bloques que se distribuyen entre los dos cursos de la etapa. Cuatro de ellos se encuentran en los dos cursos:** «Concepto e historia del dibujo», que recoge los saberes relacionados con la concepción del dibujo y su evolución a lo largo de la historia, su presencia en diferentes obras artísticas y su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares; «La expresión gráfica y sus recursos elementales», que contiene los saberes relacionados con la terminología específica de la materia, materiales de dibujo así como con las técnicas y elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje; «La luz, el claroscuro y el color», que incluye los saberes relacionados con el tratamiento de la luz y las dimensiones y usos del claroscuro y el color; y «Proyectos gráficos colaborativos», que engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que es necesario poner en práctica para llevar a cabo proyectos gráficos colaborativos. Por su parte, los aspectos relacionados con la percepción visual y los sistemas de ordenación del espacio se engloban, en Dibujo Artístico I, dentro del bloque denominado «Percepción y ordenación del espacio»; y, en Dibujo Artístico II, dentro del bloque «Dibujo y espacio», en el que se recogen saberes relativos a la perspectiva, el encuadre o la relación de la naturaleza con la geometría. Completan los bloques anteriores, «Tecnologías y herramientas digitales», del primer curso, que recoge las herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición, y «La figura humana», del segundo curso, que contiene los saberes relacionados con la representación y la utilidad y función de la figura humana en el dibujo.

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

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

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

- Terminología y materiales del dibujo.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
- La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
- La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

### **C. Percepción y ordenación del espacio.**

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva, maneras de representar espacios interiores y exteriores.

#### **D. La luz, el claroscuro y el color.**

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro. La mancha como elemento configurador de la forma.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

#### **E. Tecnologías y herramientas digitales.**

- Dibujo vectorial.
- Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.
- Programas de pintura y dibujo digital.

#### **F. Proyectos gráficos colaborativos.**

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

### **5. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL**

Se integran en la asignatura de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los alumnos en el respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, participando y elaborando trabajos que ayuden fomentar estos valores.

Se fomenta el trabajo en equipo, y se promueven acciones para la mejora de la convivencia.

Para contribuir a una formación global del alumnado, además, se abordan cuestiones como la sostenibilidad, la seguridad de los proyectos, así como la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

## 6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ELEMENTOS CURRICULARES

BLOQUES DE CONTENIDO	UNIDADES DIDÁCTICAS	TEMPORALIZACIÓN
BLOQUES A Y B	<b>UD 1:</b> Historia del dibujo Los temas en el dibujo	<b>1ª EVALUACIÓN</b>
	<b>UD 2:</b> Concepto y proceso de dibujo	
	<b>UD 3:</b> Materiales y técnicas de dibujo	
	<b>UD 4:</b> Elementos básicos del dibujo	
BLOQUE C	<b>UD 5:</b> Niveles de iconicidad de la imagen	
BLOQUES A Y B	<b>UD 6:</b> El encaje	<b>2ª EVALUACIÓN</b>
	<b>UD 7:</b> La proporción humana	
BLOQUE C	<b>UD 8:</b> La percepción visual	
	<b>UD 9:</b> La composición y la perspectiva	
BLOQUE D	<b>UD 10:</b> El claroscuro	<b>3ª EVALUACIÓN</b>
	<b>UD 11:</b> El color	

Nota: Los bloques E y F se incluirán en los tres anteriores.

## 7. UNIDADES DIDÁCTICAS: SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS

A continuación, se detallan las Unidades Didácticas que se desarrollan en el curso, concretando en cada una de ellas los saberes, criterios de evaluación y competencias clave trabajadas.

---

### UNIDAD 1

#### HISTORIA DEL DIBUJO. LOS TEMAS EN EL DIBUJO

---

##### SABERES

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

- El dibujo en la historia del Arte.
- Los temas en el dibujo.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2

##### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CPSAA1.1, CPSAA1.2

---

### UNIDAD 2

#### CONCEPTO Y PROCESO DE DIBUJO

---

##### SABERES

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

- Concepto y proceso de dibujo.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1, 1.2, 9.4

##### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

---

### UNIDAD 3

#### MATERIALES Y TÉCNICAS DE DIBUJO

---

##### SABERES

##### Bloque B: La expresión gráfica y sus recursos elementales

- Materiales de dibujo.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1, 4.2, 5.2, 7.2, 7.3

##### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2, STEM1, CD2, CPSAA5

---

### UNIDAD DIDÁCTICA 4

#### ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO

---

##### SABERES

##### Bloque B: La expresión gráfica y sus recursos elementales

- El punto, la línea, el plano.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1, 4.1, 5.1, 5.2, 6.2

##### COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS

**UNIDAD 5**  
**NIVELES DE ICONICIDAD DE LA IMAGEN**

---

**SABERES**

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

- Niveles de iconicidad de la imagen.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

4.1, 6.2, 7.1, 7.3, 8.1, 9.1, 9.2, 9.3

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

---

**UNIDAD 6**  
**EL ENCAJE**

---

**SABERES**

**Bloque A: Concepto e historia del dibujo**

- Concepto y proceso de dibujo.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1.1, 1.2, 9.4

**COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

---

**UNIDAD 7**  
**LA PROPORCIÓN HUMANA**

---

**SABERES**

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

- El encaje.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

4.2, 8.1

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

---

**UNIDAD 8**  
**LA PERCEPCIÓN VISUAL. ILUSIONES ÓPTICAS**

---

**SABERES**

**Bloque C: Percepción y ordenación del espacio**

- Fundamentos de la percepción visual.

- Ilusiones ópticas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

6.1, 6.2, 8.2, 9.1, 9.2, 9.3

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2, CC1

---

**UNIDAD 9**  
**LA COMPOSICIÓN Y LA PERSPECTIVA**

---

**SABERES**

**Bloque C: Percepción y ordenación del espacio**

- La composición.
- La perspectiva.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

6.1, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2.

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2, CPSAA5, STEM1, CD2, CC1, CC4, CE1

---

**UNIDAD 10**  
**EL CLAROSCURO**

---

**SABERES**

**Bloque D: La luz, el claroscuro y el color**

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 7.2, 8.1, 8.2

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2

---

**UNIDAD 11**  
**EL COLOR**

---

**SABERES**

**Bloque D: La luz, el claroscuro y el color**

- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 5.2, 6.2, 7.2

**COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

CCL1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CPSAA1.1, CPSAA1.2

## **8. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1: HISTORIA DEL DIBUJO. LOS TEMAS EN EL DIBUJO**

Para la parte de Historia del dibujo y Los temas en el dibujo, se empleará material digital extraído de páginas web y de blogs, que se proyectará y comentará en clase para todo el grupo.

A continuación, se llevará a cabo la parte práctica del trabajo: Por parejas o pequeños grupos, se hará un reparto de los diferentes géneros de dibujo y pintura (paisaje, bodegón, retrato) y también de diversos estilos y movimientos artísticos aparecidos a lo largo de la historia. El ejercicio consistirá en la realización de una obra perteneciente a uno de los géneros mencionados, imitando el estilo de un determinado estilo o movimiento. Dicho ejercicio irá acompañado de un breve trabajo de documentación. Posteriormente, se procederá a la exposición en clase de cada uno de los trabajos realizados.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2: CONCEPTO Y PROCESO DE DIBUJO**

Se aclararán términos (diferencias entre dibujo y pintura; apunte, boceto y encaje) y se establecerá un debate con todo el grupo para, posteriormente, realizar ejercicios en los que se apliquen los conocimientos adquiridos. Estos ejercicios consistirán tanto en apuntes rápidos del natural como en trabajos más elaborados, todos ellos realizados de manera individual.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3: MATERIALES Y TÉCNICAS DE DIBUJO**

Se explicará cuáles son y cómo se emplean, diferenciando entre técnicas secas y técnicas húmedas, y entre técnicas que emplean la línea y técnicas que emplean la mancha, y se pedirá a los alumnos que realicen una obra en la que empleen una o varias de las técnicas y materiales explicados.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO**

Se explicarán sus características formales, creativas y expresivas, y se mostrarán algunos ejemplos de cómo son empleados por diferentes artistas de maneras muy variadas para, a continuación, pedir la realización de obras individuales.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5: NIVELES DE ICONICIDAD DE LA IMAGEN**

Explicación de los conceptos a partir de material extraído de páginas web.

A continuación, se pedirá a los alumnos que elijan una imagen figurativa (fotografía u objeto real) y que la modifiquen paulatinamente hasta lograr otra de carácter más abstracto.

Este ejercicio podrá realizarse de manera individual o en pequeño grupo, con materiales de libre elección.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6: EL ENCAJE**

Se partirá de los conocimientos teóricos ya explicados en unidades didácticas anteriores para llevar a cabo ejercicios sencillos de encajado y apuntes rápidos, todos ellos a partir del natural.

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7: LA PROPORCIÓN HUMANA**

Explicación de conceptos como proporción y canon, y cómo han ido variando a lo largo de la historia. Asimismo, se enseñará a los alumnos el procedimiento de toma de medidas de un modelo y su traslado al soporte de dibujo, y el de encajado.

El ejercicio, individual, consistirá en la reproducción de una obra de escayola clásica siguiendo los siguientes pasos: toma de medidas – encaje – dibujo – claroscuro.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8: LA PERCEPCIÓN VISUAL. ILUSIONES ÓPTICAS**

Se propondrá a los alumnos que, inspirándose en la obra de M. C. Escher o de algún otro autor, realicen una composición en la que aparezcan figuras y perspectivas imposibles.

Este ejercicio se realizará individualmente o en pequeño grupo, y la técnica y los materiales serán de libre elección.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9: LA COMPOSICIÓN Y LA PERSPECTIVA**

Partiendo de una imagen dada, los alumnos tendrán que introducir cambios en la composición de aquella (encuadre, línea de horizonte, formato, figura-fondo, ley de los tercios...).

Previamente, se habrá hablado de en qué consiste la composición de una imagen, y cuáles son sus principales principios.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 10: EL CLAROSCURO**

Empleando recursos digitales extraídos de la web, y los propios materiales existentes en el aula (modelos variados, focos...), se explicarán cuestiones como: diferentes tipos de luz y de iluminación; valoración tonal y claroscuro, y se pedirá a los alumnos que apliquen estos conocimientos en la realización de una obra a partir de un modelo del natural o fotográfico.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 11: EL COLOR**

Tras la explicación de los aspectos más importantes de la teoría del color, se pedirá a los alumnos la realización de varios trabajos (individuales y en grupo) como podrían ser: análisis del color en la obra de diferentes artistas; reproducción de los colores de una imagen empleando exclusivamente los primarios más el blanco y el negro; modificación del color en las obras de varios artistas...



## 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES

#### Organizativas

- En las diferentes asignaturas hay flexibilidad en los espacios, tiempos, recursos y materiales según las características y necesidades de la asignatura y de los alumnos.
- Se realiza una docencia compartida según características del alumnado y las necesidades para la realización de los diferentes proyectos.
- Se han distribuido las Aulas-materia en las diferentes asignaturas y cursos, como fuente de recursos y de inspiración para los alumnos

#### Curriculares

- Se adecuan los objetivos, los contenidos mínimos y la temporalización atendiendo al desarrollo de capacidades personales y sociales del alumnado.
- Se relacionan los objetivos de área a los generales de nivel o etapa
- Organizamos de modo interdisciplinar los contenidos de las diferentes asignaturas de modo integrador para los alumnos
- Se adecuan los procedimientos de Evaluación como los tiempos, criterios y procedimientos de evaluación atendiendo a la evolución del alumnado

#### Coordinación

- Se coordinación entre los profesores del Departamento para la realización de diferentes proyectos y planes del centro en los que se participa

### MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES (con alumnado)

- Recuperación
- Refuerzo
- Profundización
- Ampliación
- Seguimiento individualizado
- Agrupamientos flexibles

#### Medidas que se suelen implementarse durante otros cursos pero que este curso no ha sido posible:

- Este curso a diferencia de los anteriores, algunas asignaturas de docencia procedimental y personalizada están impartándose con una ratio doble de otros cursos, con todas las dificultades que está trayendo para el buen transcurso del curso con los alumnos

#### Realizar propuestas (no vinculantes) para el incluir en el Plan de Atención a la Diversidad:

- Bajar la ratio de asignaturas de Diseño, C. Audiovisual y Fundamentos del Arte para la correcta impartición para poder tener una atención más individualizada.

No se han hecho ninguna de las MEDIDAS ESPECÍFICAS (para alumnado con necesidad específica de apoyo educativo).

## 10.MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se emplearán los recursos existentes en el aula (pizarras, caballetes, tableros, modelos de escayola y cerámicos, focos, ordenador, proyector digital...), que se complementarán con los que el propio alumno aporte.

Previo a la realización de cada ejercicio se llevará a cabo una explicación apoyada en materiales audiovisuales seleccionados por el profesor.

Durante la ejecución de los ejercicios se proporcionará una atención más individualizada, en función de los requerimientos específicos de cada alumno y de cada trabajo.

Una vez finalizados éstos, podría llevarse a cabo una puesta en común, donde se comentarían los ejercicios.

## 11.EVALUACIÓN

### 11.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos de evaluación **indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información**. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Los procedimientos de evaluación se adaptarán a los distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o ambos).

A comienzo de curso, se realizarán una serie de ejercicios para comprobar el nivel de la clase y utilizar éste como punto de partida (evaluación inicial).

Durante los tres trimestres, se irán desarrollando los trabajos, que se llevarán a cabo en clase y sólo de manera excepcional en casa. Estos trabajos, ejecutados tanto de manera individual como en pequeño grupo, dependiendo de las características de cada uno, y donde se alternarán y/o combinarán las técnicas más tradicionales con el formato digital, proporcionarán al profesor información tanto sobre el nivel de progreso individual de los alumnos como sobre el nivel de logro de los objetivos previamente trazados (evaluación continua).

Al acabar el curso, el conjunto de los trabajos realizados permitirá establecer el nivel de logro de las competencias alcanzado por cada alumno (evaluación final)

### 11.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se utilizarán:

Cuaderno del profesor, donde se recogerán el número y características de los ejercicios realizados, junto con su correspondiente calificación, y todo tipo de observaciones tomadas en el transcurso de las clases y que puedan considerarse de interés.

Ejercicios de carácter práctico, donde se apliquen los conocimientos adquiridos.

Trabajos de investigación.

### 11.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

(Ver tablas adjuntas).

**DIBUJO ARTÍSTICO I - 1ª EVALUACIÓN (2023-2024)**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<b>CE1</b> Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión.	10%	Trabajo individual o en grupo (Los géneros en la historia del dibujo y la pintura)	Concepto de dibujo. El dibujo como herramienta. El dibujo en la historia del arte. Los temas en el dibujo.
	1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.			
<b>CE2</b> Analizar producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas utilizando la terminología específica más adecuada.	10%		
	2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas.			
<b>CE3</b> Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	3.1. Experimentar con las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo y de su sintaxis para mejorar el proceso de creación gráfica.	10%	Trabajo individual (Apuntes rápidos de los compañeros)	El proceso de dibujo. El encaje.
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y apuntes.			
<b>CE4</b> Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes. CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.	4.1. Buscar un estilo propio en la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	20%	Trabajo individual (La escalera del instituto)	Materiales y técnicas gráfico-plásticos.
<b>CE5</b> Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.	5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	15%	<i>Trabajos individuales</i> La línea (línea de contorno y línea para crear claroscuro y textura) El plano (manchas planas en blanco y negro y manchas con degradado)	El punto, la línea y el plano.
	5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés.			
<b>CE6</b> Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal. CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.2. Experimentar las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje gráfico.	15%		
<b>CE7</b> Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.	7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad.	10%	Proyecto en grupo: Niveles de iconicidad de la imagen	Niveles de iconicidad de la imagen. Tecnologías y herramientas digitales. Proyectos gráficos colaborativos.
	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa.			
	7.3. Investigar sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.			
<b>CE9</b> Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar. STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos.	10%		
	9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto.			

**DIBUJO ARTÍSTICO I - 2ª EVALUACIÓN (2023-2024)**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<b>CE3</b> Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo. CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.	3.1. Experimentar con las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo y de su sintaxis para mejorar el proceso de creación gráfica.	20%	Producciones individuales: Apuntes rápidos de manos y rostros.	El proceso de dibujo. El encaje.
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y apuntes.			
<b>CE4</b> Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes. CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.	4.1. Buscar un estilo propio en la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	20%	Producciones individuales: Representación de un modelo de escayola.	El proceso de dibujo. El encaje. Valoración tonal: el claroscuro.
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano			
<b>CE5</b> Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.	5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	10%		
<b>CE6</b> Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal. CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.2. Experimentar las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje gráfico.	20%	Proyecto en grupo: Diseño de figura imposible.	Fundamentos de la percepción visual. Principios de la psicología de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Tecnologías y herramientas digitales. Proyectos gráficos colaborativos.
	6.1. <i>Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio.</i>			
<b>CE7</b> Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa.	15%	Producciones individuales: Cambios en la composición de una imagen.	La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. Sintaxis visual. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.
	7.3. Investigar sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.			
<b>CE8</b> Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.	8.1. <i>Representar gráficamente un modelo dado, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</i>	15%		
	8.2. <i>Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica.</i>			

**DIBUJO ARTÍSTICO I – 3ª EVALUACIÓN (2023-2024)**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p align="center"><b>CE3</b></p> <p>Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo.</p> <p align="center">CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>	3.1. Experimentar con las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo y de su sintaxis para mejorar el proceso de creación gráfica.	15%	Producciones individuales: Realización de una obra al claroscuro.	La luz y el volumen. Tipos de luz y de iluminación. Valoración tonal y claroscuro.
	3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y apuntes.			
<p align="center"><b>CE4</b></p> <p>Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes.</p> <p align="center">CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	15%		
	4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio.			
<p align="center"><b>CE1</b></p> <p>Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión.</p> <p align="center">CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	1.1 Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión.	15%	Proyecto en grupo: Análisis del color en la obra de un artista.	Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. Tecnologías y herramientas digitales. Proyectos gráficos colaborativos.
	1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.			
<p align="center"><b>CE2</b></p> <p>Analizar producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas.</p> <p align="center">CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas utilizando la terminología específica más adecuada.	15%		
	2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas.			
<p align="center"><b>CE7</b></p> <p>Experimentar con las técnicas propias del dibujo.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa.	20%	Producciones individuales: Reproducción de los colores de una imagen.	Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
<p align="center"><b>CE6</b></p> <p>Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal.</p> <p align="center">CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	6.2. Experimentar con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	20%	Producciones individuales: Modificaciones a partir de una imagen.	Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

#### **11.4. CALIFICACIÓN FINAL**

Los alumnos serán evaluados en todos los ejercicios que realicen y se sumarán las notas de las tres evaluaciones para hacer la media a final del curso.

#### **11.5. PRUEBA ORDINARIA FINAL DE CURSO**

Al evaluarse a los alumnos a través de los trabajos realizados en clase, no se contempla la realización de una prueba final.

En el caso de que hubiera alumnos que por una u otra razón no pudieran asistir a clase con una mínima continuidad, se establecerían vías para mantenerse en contacto con ellos (plataformas digitales, correo electrónico...), enviarles material y recibir los trabajos realizados.

Para asegurarse de que dichos trabajos han sido hechos por ellos y no por otras personas, se podría solicitar la realización de una o varias pruebas presenciales.

#### **11.6. PRUEBA EXTRAORDINARIA FINAL DE CURSO**

No se prevé la realización de una prueba extraordinaria. En el caso de los alumnos que no hayan logrado superar la materia, se solicitaría la entrega de todos o de algunos de los trabajos que no se presentaron a lo largo del curso, o la repetición de los que resultaron calificados negativamente.

### **12. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.**

Al tratarse del primer año académico en que se cursa esta asignatura, no podrá haber alumnos con la materia suspensa de años anteriores.

En el caso de los alumnos que pasaran a 2º con la materia suspensa, podría optarse por dos vías:

Que sea el profesor de 2º quien se encargue de establecer qué debe hacer el alumno para recuperar, o bien que lo haga el profesor que impartió clase en 1º, bien con trabajos que ir entregando a lo largo del curso, bien con pruebas específicas.

### **13. MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CUYO PROGRESO NO SEA EL ADECUADO**

La atención prestada de manera individual a los alumnos durante la realización de los ejercicios permite al profesor la detección de cualquier tipo de dificultad desde una fase temprana del proceso, y las consiguientes correcciones a fin de solucionar los problemas surgidos. En última instancia podría, en caso de resultar necesario, reformularse el planteamiento del ejercicio para adaptarlo a las características del alumno.

### **14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Visitas a exposiciones y participación en concursos y certámenes que eventualmente se produzcan a lo largo del curso escolar y puedan parecer convenientes a juicio de los profesores del departamento.

### **15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

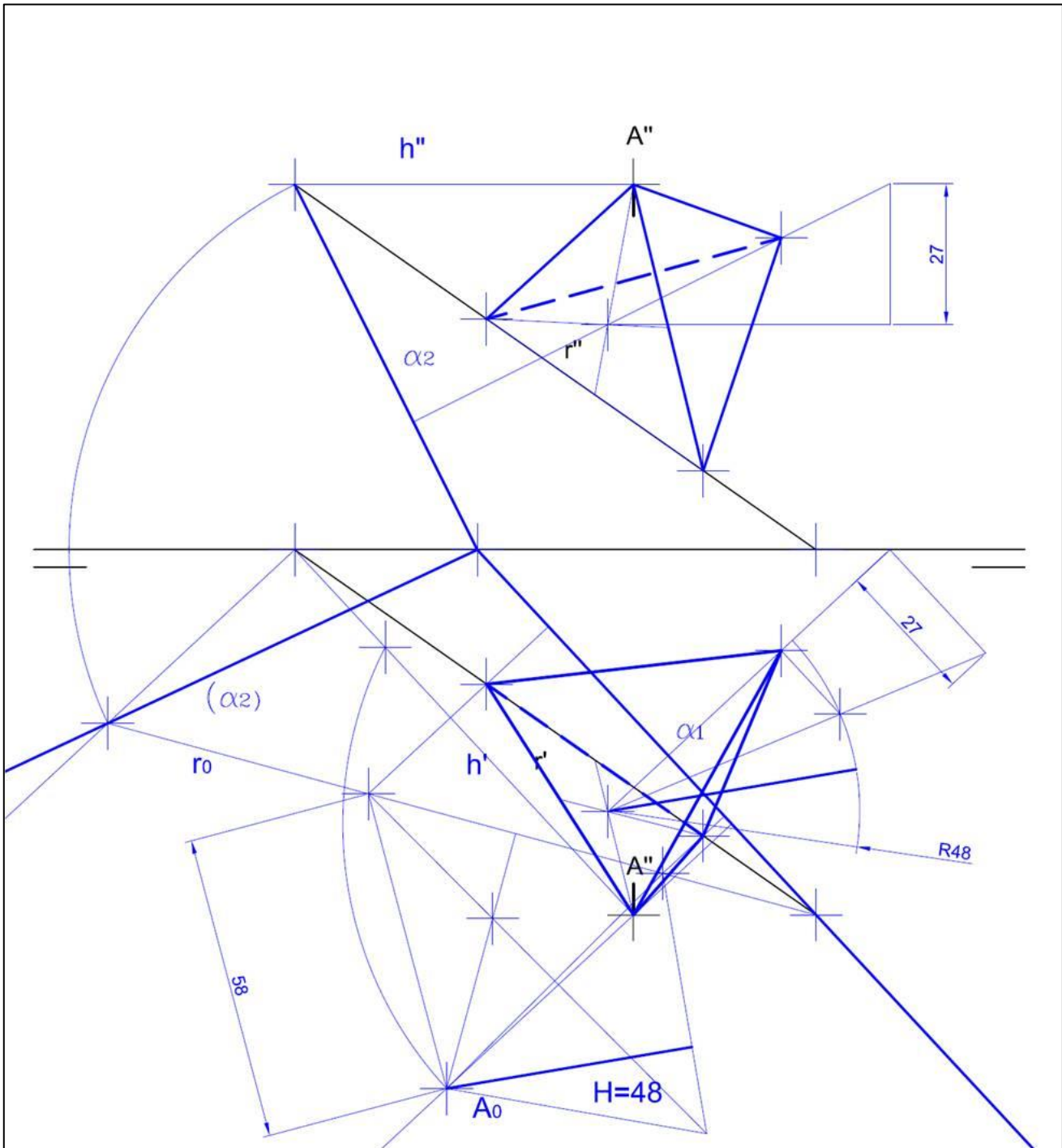
Periódicamente se realizan reuniones de departamento se comenta el desarrollo de las programaciones y la práctica docente de sus componentes.

Asimismo, las memorias de final de curso son un medio muy adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

Paralelamente, cada profesor podrá valorar la conveniencia de pasar una encuesta a final de curso a sus alumnos sobre diversos aspectos de su labor docente.

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## DIBUJO TÉCNICO I



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES SANTA CLARA

CURSO 2023-2024

**PROFESOR: ALIO VINDIO USLÉ MARTÍNEZ**

## **ÍNDICE**

**0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN**

**1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

**2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

**3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**

**4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

**6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

**7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

**8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

**9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**



## 0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto, cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Con idea de favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Permite abordar también, de forma transversal e integrada durante los dos años de Bachillerato, valores relacionados con los retos del siglo XXI, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado.

Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros. por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación conforman el elemento curricular que servirá para evaluar el nivel de consecución de las competencias específicas, y se formulan con una evidente orientación competencial, mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente, en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. De ahí la importancia de reflejar en el currículo de 1º de Bachillerato todos los saberes de la materia a un nivel de iniciación o de introducción, para luego aumentar la complejidad de estos en segundo curso.

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

Con respecto a la materia de Dibujo Técnico de Bachillerato, se puede decir que su carácter integrador hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave integrando multitud de contenidos transversales que, aunque no directamente, sí que en cierto modo están conectados con nuestra materia.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC). Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas, tanto las propias como las de los demás.

Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del dibujo técnico así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno autonómico, español y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. También la materia facilita el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) así como la competencia ciudadana (CC).

La expresión y creación en el dibujo técnico estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

El tratamiento de la información y la competencia digital (CD) se ven enormemente favorecidas por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone utilizar programas que permitan realizar las operaciones necesarias para llevar a cabo un dibujo técnico desarrollando actitudes relacionadas con el interés, por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo, así como

la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana en contexto, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

La contextualización de estos proyectos o actividades contribuirán activamente en el desarrollo de la competencia emprendedora (CE) del alumnado.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal. La consulta de materiales y la lectura de textos en el idioma inglés o francés, relacionados con contenidos de la materia, permitirá al alumno la toma de conciencia sobre la importancia del desarrollo de su competencia plurilingüe (CP)

### **Las competencias específicas propias de la materia son:**

#### *Competencia específica 1:*

Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

#### *Competencia específica 2:*

Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas

matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

#### *Competencia específica 3:*

Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

#### *Competencia específica 4:*

Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3

#### *Competencia específica 5:*

Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4

## 2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según Decreto 73/2022, de 27 de julio, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/ curso.

### **Criterios de evaluación:**

#### *Criterio de evaluación relacionado con la CE 1:*

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

#### *Criterio de evaluación relacionado con la CE 2:*

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

#### *Criterio de evaluación relacionado con la CE 3:*

3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

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

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

3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

#### *Criterio de evaluación relacionado con la CE 4:*

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

4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

#### *Criterio de evaluación relacionado con la CE 5:*

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

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

## Saberes básicos

### *Bloque A. Fundamentos geométricos.*

Desarrollo histórico del dibujo técnico.

Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.

Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos:

- o Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.
- o La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia.
- o Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.

Proporcionalidad, equivalencia y semejanza de figuras planas.

Construcción y uso de escalas gráficas.

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.

Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: Curvas técnicas (óvalos, ovoides y espirales)

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

### *Bloque B. Geometría proyectiva*

Fundamentos de la geometría proyectiva:

- o Clases de proyección.
- o Sistemas de representación: disposición normalizada.
- o Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección.

Determinación del plano. Pertenencia. o Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

Sistema axonométrico:

- o Ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera.
- o Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

Sistema cónico:

- o Fundamentos y elementos del sistema.
- o Perspectiva frontal y oblicua.

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

Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.  
Formatos. Doblado de planos. ☐ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.  
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

### *Bloque D. Sistemas CAD*

Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

A continuación, se detallan las Unidades Didácticas que se desarrollan en el curso concretando en cada una de ellas los saberes, criterios de evaluación y competencias clave trabajadas.

## UNIDAD 1 TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.

Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

Concepto de lugar geométrico.

Lugares geométricos básicos:

- o Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.
- o La circunferencia como lugar geométrico.

Ángulos en la circunferencia.

- o Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

Trazado y fundamentos del arco capaz.

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

## UNIDAD 2 PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y ESCALAS

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. ☐ Proporcionalidad, equivalencia y semejanza de figuras planas.

Construcción y uso de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia. ☑ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1 Ponderación de criterios establecida en la tabla adjunta en el apartado de criterios de calificación. Consultar en todas las unidades. 11 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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2\_Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4. CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

UNIDAD 3 TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS. POLÍGONOS.

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2\_Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4. CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

UNIDAD 4 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO.

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 12 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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la



geometría plana. 2.2\_Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS: CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4. CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

#### UNIDAD 5 TANGENCIAS Y ENLACES.

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:  $\zeta$

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas.

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.3\_Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4. CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

#### UNIDAD 6 CURVAS TÉCNICAS

SABERES Bloque A: Fundamentos geométricos:

Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Curvas técnicas (óvalos, ovoides y espirales)

Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 2.1\_Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.3\_Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4. CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

#### UNIDAD 7 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. FUNDAMENTOS. PLANOS ACOTADOS.

SABERES Bloque B: Geometría Proyectiva.

Fundamentos de la geometría proyectiva:  
o Clases de proyección.  
o Sistemas de representación: disposición normalizada.  
o Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 3.3\_Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:  
STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3

UNIDAD 8 SISTEMAS DIÉDRICO I (SD I): PUNTO RECTA Y PLANO.

SABERES Bloque B: Geometría Proyectiva.

Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 14 3.1\_Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:  
STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3

UNIDAD 9 SISTEMAS DIÉDRICO II (SD II): INTERSECCIONES, PARALELISMO Y PERPENDICULARIDAD

SABERES Bloque B: Geometría Proyectiva.

Sistema diédrico: o Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 3.1\_Representar en sistema

diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:  
STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3

#### UNIDAD 10 SISTEMAS DIÉDRICO III (SD III): Operaciones. SISTEMA CÓNICO

SABERES Bloque B: Geometría Proyectiva.

Sistema diédrico: o Obtención de distancias.

Sistema cónico: o Fundamentos y elementos del sistema.  
o Paso del diédrico al cónico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 3.1\_Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. 15 3.4 Pasar del diédrico a la perspectiva cónica. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:  
STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3

#### UNIDAD 11 SISTEMAS AXONOMÉTRICOS: P. ISOMETRICA Y CABALLERA.

SABERES Bloque B: Geometría Proyectiva.

Sistema axonométrico:

o Ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométricas y caballera.

o Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 3.2\_Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:  
STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3

#### UNIDAD 12 FIGURAS Y VISTAS. DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR

SABERES Bloque C: Normalización y documentación gráfica de proyectos

Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

Elección de vistas necesarias. Bloque D: Sistemas cad ☒ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 16 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 4.1\_Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2\_ Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. 5.1\_ Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2\_ Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3

STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC3, CCEC4

### UNIDAD 13 NORMALIZACIÓN Y ACOTACIÓN.

SABERES Bloque C: Normalización y documentación gráfica de proyectos

Formatos. Doblado de planos.

Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

Líneas normalizadas. Acotación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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. 3.5\_Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 4.1\_Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2\_ Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. 5.1\_ Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2\_ Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

CCL1, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3 ☒ STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CC3, CCEC4

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Debido al carácter específico de la materia la metodología tendrá un enfoque teórico-práctico. El desarrollo de las unidades didácticas partirá de una introducción teórica por parte del profesor y una evaluación inicial mediante el diálogo con el alumnado a fin de determinar el grado de conocimiento y el nivel competencial que tiene sobre la materia a tratar.

Las clases teóricas serán sesiones explicativas, expositivas y demostrativas de los contenidos. Se complementarán con sesiones prácticas dedicadas a la realización de actividades relacionadas con la unidad y la corrección de las que estén propuestas para que el alumnado trabaje de forma autónoma y buscando información necesaria para las resoluciones. Estas actividades se programarán de forma secuenciada y progresiva atendiendo a los diferentes grados de dificultad. Los tipos de actividades se ajustarán a los diferentes momentos del proceso de aprendizaje.

El alumnado debe conocer los distintos fundamentos teóricos empleados en cada proceso.

El profesor/a expondrá cada contenido analizando los distintos tipos de trazados geométricos basados en teoremas, definiciones o propiedades, lugares geométricos, transformaciones geométricas etc.

Al resolver cualquier problema, conviene trabajar sobre figuras de análisis elaborando un menú de operaciones en el que se ponga de manifiesto, con toda claridad, la separación entre concepto y proceso.

En el estudio de los Sistemas de Representación es fundamental analizar la estructura geométrica de cada Sistema, exponiendo los fundamentos y los métodos operativos con los procedimientos de paso de unos a otros.

Una vez planteada la necesidad e importancia de la normalización, conviene hacer una breve reseña histórica, para pasar posteriormente a las normas que afectan al Dibujo Técnico centrándonos en trazados, vistas, cortes, acotación y formatos del papel, estos temas deben exponerse con concreción y proponiendo numerosos ejemplos.

Durante el curso se fomentará la precisión en los trazados gráficos.

*Metodología por situaciones de aprendizaje/unidades didácticas:*

Cada unidad didáctica participa del uso de variedad de instrumentos didácticos

La presencia de distintos formatos (PPT, apuntes, recursos digitales; textos, cuadros, gráficas, esquemas, experiencias sencillas, etc.) en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a desarrollar las capacidades y las habilidades del alumnado, a enriquecer su experiencia de aprendizaje y comprensión, así como a mejorar su capacidad de observación y obtención de conclusiones.

Desarrollo de contenidos de la unidad. El profesor desarrollará los contenidos esenciales de la unidad didáctica, manteniendo el interés y fomentando la participación del alumnado. Cuando lo estime oportuno, y en función de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos, podrá organizar el tratamiento de determinados contenidos de forma agrupada, o reestructurarlos, de manera que les facilite la realización de aprendizajes significativos.

Los contenidos van siempre acompañados de dibujos, fotografías, ilustraciones, esquemas o tablas, que ayudan a comprender lo que se está trabajando y las explicaciones teóricas aparecen acompañadas de ejemplos que facilitan su comprensión y su aplicación en la sociedad, constituyendo lo que se denomina el binomio ciencia-sociedad.

Trabajo individual de los alumnos sobre las actividades complementarias de cada unidad, que sirven para comprobar, comprender y afianzar los contenidos desarrollados en la unidad. Todo ello realizado bajo la supervisión del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará a sus alumnos las ayudas necesarias. Las actividades están planteadas de forma que sus enunciados aportan información relevante y su contestación ponga en movilización diferentes recursos.

El empleo de las nuevas tecnologías es uno de los aspectos que deben de estar presentes en la metodología aplicada al ámbito del Dibujo Técnico.

#### **4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Material Genérico utilizado por el profesor/a:

- Pizarra y útiles de dibujo para la misma.
- Ordenador portátil.
- Proyector.
- Pizarra digital.

Proyector Material del alumnado:

- 2 portaminas de 0.5 y 0.7 y minas de HB y 2H.
- Goma blanca tipo Steadler o goma con portagomas,
- Juego de escuadra y cartabón de 25 ó 28 cm, no biselada, con canto recto.
- Regla milimetrada de 30 cm.
- Transportador de ángulos sexagesimales.
- Compás de precisión, con rueda y adaptador.
- Móvil, tableta (del propio alumnado) o portátil (del centro).
- Plataforma educativa: Microsoft Office 365 (Teams, correo, etc.)

Programas y aplicaciones informáticas. Los alumnos dispondrán en su correo electrónico de Microsoft Office 365 el paquete office para que lo puedan instalar en sus dispositivos electrónicos (móvil, tabletas y portátiles o PCs).

#### **5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

La finalidad de la evaluación va a ser principalmente conocer los progresos de cada alumno y de los equipos de trabajo, así como el correcto desarrollo de la programación con el fin de corregir y ajustar las actuaciones que fueran necesarias.

La evaluación debe ser un proceso continuo y personalizado, integrado en el hacer diario del aula con el análisis e interpretación de los procesos de aprendizaje y de enseñanza y siguiendo las pautas marcadas por el Proyecto Curricular del Centro y Área.

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y las alumnas, análisis de la práctica docente y los procesos de enseñanza y análisis del propio Proyecto Curricular.

La evaluación se concibe y práctica de la siguiente manera:

Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.

Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.

Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.

Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:

o Evaluación inicial: Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

o Evaluación formativa: Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.

o Evaluación sumativa: Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos. <sup>2</sup>

Aspectos Generales de Evaluación:

La evaluación del alumnado será continua y las notas de la primera y de la segunda evaluación meramente orientativas, respondiendo éstas al nivel alcanzado por el alumnado en cada uno de los criterios trabajados hasta el momento; la calificación de estas evaluaciones resultará de la ponderación de dichos criterios.

La calificación de la evaluación final ordinaria resultará de la ponderación de todos los criterios de evaluación establecidos para este curso (ver tabla final).

Los resultados de la evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de 0 a 10 sin decimales, considerándose negativas las inferiores a 5.

### **Instrumentos de calificación**

La evaluación será continua y constará de variedad de instrumentos de evaluación donde se puedan aprender, poner en práctica y trabajar las distintas habilidades y saberes. Se utilizarán:

Pruebas teórico-prácticas: exámenes escritos, cuestionarios on line con la plataforma Microsoft Office 365, autoevaluaciones, etc.

Todos ellos tendrán duración de la sesión establecida en su horario lectivo y cada uno de ellos tendrá indicado el valor de cada pregunta o actividad, así como indicativos generales de importancia para la nota final.

Los exámenes se diseñarán a partir de los contenidos de las unidades didácticas y láminas correspondientes.

Se realizará el número de exámenes o pruebas teóricas que se estimen convenientes. Mínimo uno al trimestre.

Cada examen se puntuará sobre 10 puntos y en cada ejercicio se indicará su puntuación.

Los exámenes suspensos tendrán que ser recuperados con un examen de recuperación.

Si se suspende una evaluación con nota inferior a 4, será obligado, para aprobar la materia, recuperar las láminas, saberes no alcanzados, etc., pendientes de dicha evaluación, a lo largo de la evaluación siguiente.

Contenidos prácticos: Láminas, trabajos realizados en el aula o en casa cuando así se vea necesario, proyectos o actividades grupales, actividades con recursos digitales (con móvil u ordenador del centro).

Son de obligada realización, ya que se consideran un instrumento imprescindible en el aprendizaje de esta materia, así como para obtener las destrezas necesarias para la correcta realización de los ejercicios. Para aprobar una evaluación se ha de haber entregado, en las fechas fijadas, el 90% de las láminas propuestas repitiendo los trabajos en los que no se ha alcanzado lo pretendido con las actividades planteadas.

Se exigirá puntualidad en las láminas. Las láminas no presentadas se puntuarán con un 0. Se dará la oportunidad de recuperar láminas suspensas o no presentadas. Para ello el profesor fijará un segundo plazo para entregar dichas láminas.

### **Criterios de calificación**

La Calificación se obtiene a partir de la ponderación establecida por nuestro departamento a los criterios de evaluación recogidos en el Real Decreto. Cada uno de ellos estará asociado a las distintas situaciones de aprendizaje desarrolladas a lo largo del curso, según el instrumento utilizado para cada una ellas.

Por evaluaciones: En la evaluación cualitativa de octubre, se tendrá en cuenta tanto el trabajo de clase como la actitud y los exámenes realizados durante ese período. La diferencia es que dichos parámetros se expresarán de forma escrita mediante un mensaje que los resuma en los Boletines de Yedra.

1º Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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. Descriptores: CCL1,CCL2,STEM4,CD1,CPSAA4,CC1,CEC1 y CEC2 1.1.



Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico 10% 3,3%  
Competencia específica 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. Descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 45% 14,85% 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 22% 7,26% 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. 23% 7,59%

2º Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el 70% 23,1% 22 interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano Descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3 espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos 5% 3.5. valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica 25% 3º Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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 Descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3 3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 30% 3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 10% Competencia específica 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. Descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 30% 9,9% 4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. 10% 3,3% Competencia específica 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 y tres dimensiones. Descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 10% 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo 10% 3,3% 3,3% 3,3% 9,9% 1,65% 8,255%

## Calificación Final

- Cada lámina y/o examen realizado, será valorado atendiendo a la consecución y desarrollo de la aplicación de saberes vistos por unidad temática. Estas notas irán asociadas a algunos de los criterios de evaluación generales establecidos en el Real Decreto, que serán los que nos indiquen, en función al grado porcentual asignado a cada uno de ellos, la calificación de las evaluaciones.

- La calificación de las evaluaciones intermedias (primera y segunda) se obtendrá de la media ponderada de los criterios trabajados en esa evaluación.
- La calificación de la evaluación final ordinaria se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación de la materia según se indica en la tabla
- El alumno superará la materia cuando su calificación sea igual o superior al grado de desempeño de SUFICIENTE (5).
- En el caso de los criterios de evaluación progresivos (los que se trabajan a lo largo del curso) se hará la media entre los resultados de las evaluaciones.
- Los criterios de evaluación trabajados en los diferentes instrumentos de evaluación serán valorados con una ponderación diferenciada. Los criterios particulares asociados a los trabajos/láminas, al ser realizados con apoyo de material facilitado por el profesorado, libros de texto y/o puestos en común, tendrán un valor del 30%. Del mismo modo, los criterios concretos que se asocian a cada examen, por ser un instrumento evaluativo realizado de forma autónoma, donde el profesorado tiene total control sobre el proceso individual del alumnado y el resultado conseguido, contarán con un peso porcentual del 70% en los criterios de evaluación que les corresponden.

Si la calificación final es inferior a 5, el alumno ha de presentarse a la Prueba Ordinaria de Final de Curso para recuperar los contenidos suspensos y poder así aprobar la materia.

Si el profesorado que imparte la materia lo estima conveniente, se puede dar la opción de realizar exámenes para subir nota.

Además, el redondeo de la nota se hará en base a la actitud del alumno. Se podrá subir hasta medio punto de la nota si se considera que la evolución del alumno ha sido positiva y su actitud también (siempre y cuando haya entregado el 100% de las actividades)

*Medidas de refuerzo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado.*

Los alumnos cuyo progreso no sea el adecuado deben recuperar los exámenes o trabajos que vayan suspendiendo a lo largo del curso.

Se informará al alumnado de las pautas a seguir para poder recuperar las materias por evaluaciones, bien repitiendo trabajos planteados o proponiendo otros que consigan recoger los estándares de los mínimos planteados en cada unidad.

La realización de estos ejercicios estará temporalizada, por lo que el alumno deberá entregar en la fecha designada los ejercicios correspondientes. Éstos serán corregidos y se le indicará al alumno si han sido superados o debe realizar alguna modificación o repetición de algún ejercicio en concreto. Por último, una vez finalizada la fecha de entrega de estas actividades, se propondrá, si el profesor/a así lo considera, un examen de recuperación de la materia.

## **6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Parece claro que, aún después de elegir la modalidad y las materias optativas, es decir el itinerario educativo más adecuado, aún persisten, entre el alumnado, diferencias individuales referidas a intereses y capacidades durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por tanto, el profesor contemplará una serie de medidas que permitan individualizar en la mayor medida posible este proceso: Distinguir entre contenidos prioritarios o mínimos y contenidos complementarios o de

ampliación a través de las actividades propuestas. Como complemento de lo anterior, se emplearán materiales didácticos variados y graduados en dificultad.

## **7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

No se prevee la realización de ninguna actividad de este tipo.

No obstante si surgiese alguna interesante se gestionará como sobrevenida.

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

El departamento cuenta con **Miguel Remolina** como coordinador de pendientes.

Es importante remarcar que en caso de no aprobar la asignatura no se debe realizar una prueba o entrega de láminas estandarizadas en relación con la asignatura. Se debe poner el foco en las competencias no adquiridas por el alumno y realizar la recuperación en función de las mismas.

## **9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

Se realizará una autoevaluación al finalizar cada evaluación. Asimismo se preguntará a los alumnos por aspectos de mejora en la práctica docente durante el curso.

Los ítems que emplearemos para evaluar la actividad docente estarán agrupados por bloques temáticos.

### Motivación del alumnado

¿Fomento el diálogo entre los alumnos impulsando la participación de todos?.

¿Integro los avances y las soluciones aportadas por los alumnos en las explicaciones?.

¿Relaciono los contenidos con el mundo universitario y laboral?. Tratamiento de la diversidad

¿Se adoptan las medidas necesarias para que todos los alumnos avancen?

¿Se detectan los problemas de forma rápida para atender sus dificultades?

¿Se usan las herramientas adecuadas para responder a los diversos ritmos de aprendizaje?

### Actividades de aula

Están relacionadas con las pruebas EBAU.

Se corrigen día a día.

Se da el tiempo suficiente para terminarlas.

El ritmo de trabajo es el adecuado para el nivel y las expectativas del alumnado.

El cuaderno de láminas se ajusta a los estándares.

### Evaluación

Se informa a los alumnos de forma clara cuáles son los criterios de evaluación a principio de curso. Los instrumentos de evaluación son útiles.

Los instrumentos se adecúan al nivel de la etapa.

Analizo cómo se hacen las correcciones del proceso.

### Programación

La programación de las unidades se adecúa a los objetivos y criterios EBAU. Materiales Explico el uso de los instrumentos de dibujo técnico y procuro que se usen adecuadamente durante todo el año.

Los materiales específicos responden a las necesidades de resolución de problemas.

Se usan las nuevas tecnologías para explicar conceptos.

Las nuevas tecnologías sirven adecuadamente a la consecución de los estándares.

### Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.

Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.

Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.

Reflexiones del profesorado en reuniones de departamento, en las sesiones de evaluación, etc, ...

### Medidas de mejora:

La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora. Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.

Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º	BLOQUE	SABERES RELACIONADOS	SUBBLOQUE QUE SABERES
1. Representar e interpretar los conjuntos arquitectónicos de ingeniería empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción	1.1. Analizar, a largo o historia, relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en los diferentes campos de ingeniería,	1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas	Bloque Fundamentos geométricos.	A.1. Historia de la geometría.	1.º Bachillerato

investigación de la perspectiva de digitales de formas y género y la representación y analizando tanto diversidad modelado en las estructuras cultural, campos de la geométricas empleando arquitectura y la como los adecuadamente ingeniería. elementos el vocabulario técnicos específico técnico utilizados. y artístico.

2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, 1.2. Mostrar deductivos y curiosidad por lógicos en identificar los problemas de elementos índole gráfico-geométricos que matemática, encontramos en aplicando nuestro fundamentos de entorno: en la geometría construcciones plana y ingenieriles y apreciando la arquitectónicas, idoneidad y en la naturaleza, practicidad de las en diseños resoluciones gráficos, artes gráficas de decorativas, operaciones patrones textiles, matemáticas, etc. relaciones, construcciones y transformaciones.

3. Utilizar, 2.1. Solucionar practicar y gráficamente desarrollar la cálculos visión espacial, matemáticos y utilizando la transformaciones geometría básicas descriptiva en sus (simetrías, proyectos, homotecias, interpretando y escalas) recreando aplicando gráficamente la conceptos y realidad propiedades de la

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

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

Bloque B.  
Geometría proyectiva.

Bloque C.  
Normalización y documentación gráfica de proyectos.

A.2.  
Trazados en el plano.

A.3.  
Relaciones geométricas

A.1.1.1.  
Orígenes de la geometría . Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría

A.1.1.2.  
Desarrollo histórico del dibujo técnico.

tridimensional geometría plana.  
sobre la  
superficie del  
plano y  
apreciando el  
papel  
insustituible del  
dibujo en  
arquitectura e  
ingenierías para  
resolver  
problemas.

4. Formalizar y  
definir, de  
manera

apropiada e  
inequívoca y en 2.2. Trazar  
todos sus gráficamente

detalles, diseños construcciones  
técnicos poligonales  
aplicando las basándose en sus  
normas UNE e propiedades y  
ISO, valorando mostrando  
asimismo la interés por la  
importancia que precisión,  
tiene el croquis claridad y  
para documentar limpieza.

gráficamente  
proyectos  
arquitectónicos y  
de ingeniería.

5. Representar  
digitalmente

elementos  
geométricos, 2.3. Resolver  
planos y gráficamente  
esquemas tangencias  
técnicos básicas y trazar  
mediante el uso curvas aplicando  
de programas sus propiedades  
específicos CAD con una actitud  
de manera de rigor en su  
individual o ejecución.  
grupal para  
virtualizar objetos  
y espacios en 2D

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

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

A.1.1.3.  
Campos  
de acción  
y  
aplicacion  
es: dibujo  
urbanístic  
o,  
arquitectó  
nico,  
mecánico,  
industrial,  
eléctrico y  
electrónic  
o,  
geológico,  
etc.

A.4.  
D. Construcción de formas  
poligonales.

A.5.  
Tangencias.  
Potencia e  
inversión.

A.2.1.1.  
Rigor en  
los  
razonami  
entos y  
precisión,  
claridad y  
limpieza  
en las  
ejecucion  
es.

y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas gráficamente y el dibujo para cálculos asimilando matemáticos y conceptos transformaciones geométricos (simetrías, sobre la base de homotecias, su justificación giros, homología matemática y afinidad) (lugares aplicando geométricos, conceptos y proporcionalidad, propiedades de la paralelismo y geometría plana. perpendicularidad ...).

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

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

3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el idoneidad de

3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de

A.6. Transformaciones geométricas  
A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).

A.7. Curvas cónicas.  
A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.  
A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales

espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.		
3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	B.2. Sistema diédrico.	A.3.1.2. Equivalencia.
3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.	B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	A.3.1.3. Semejanza.
3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.	B.4. Sistema de planos acotados.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.



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

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

B.5. Sistema cónico.

A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.

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

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

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

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

C.1. Escalas, normalización y acotación.

C.2. Formatos y planos técnicos.

A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.

A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

	4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.		
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.		D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	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.	D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	A.6.1.2. Homotecias-escalas
	5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.		A.7.1.1. Definición , propiedades y elementos constructivos.

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

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

A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.

B.2.1.1.  
Representación de punto, recta y plano.  
Determinación del plano.

B.2.1.2.  
Traza de rectas y planos con planos de proyección.

B.2.1.3.  
Relaciones de pertenencia a recta y a plano.

B.2.1.4.  
Relaciones de paralelismo y perpendicularidad.  
Intersecciones.

B.2.1.5.  
Obtención de distancias en verdadera magnitud.

B.2.1.6  
Figuras  
contenida  
s en  
planos.

B.3.1.1.  
Sistema  
axonomét  
rico.  
Proyeccio  
nes  
cilíndrica  
ortogonal  
y  
cilíndrica  
oblicua.

B.3.1.2  
Perspectiv  
a  
axonomét  
rica  
isométric  
a.  
Disposició  
n de los  
ejes y uso  
de los  
coeficient  
es de  
reducción  
.  
Elemento  
s básicos:  
punto,  
recta,  
plano.

B.3.1.3  
Perspectiv  
a  
isométric  
a.  
Represent  
ación de  
figuras y  
sólidos  
básicos.

B.3.1.4  
Perspectiva  
caballera.  
Disposición de los  
ejes y uso de los  
coeficientes de  
reducción

.  
Elementos básicos:  
punto,  
recta,  
plano.

B.3.1.5  
Perspectiva  
caballera.  
Proyección  
cilíndrica  
oblicua.  
Representación de  
figuras y  
sólidos  
básicos.

B.4.1.1.  
Sistema  
de planos  
acotados.  
Fundamentos y  
elementos  
básicos.

B.4.1.2.  
Identificación de  
elementos para su  
interpretación en  
planos.

B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.

B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.

C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.

C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y

arquitectónica.

C.1.1.4.  
Normas básicas:  
elección de vistas necesarias.

Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.

C.1.1.5.  
Acotación

.  
Elementos y conceptos básicos.

C.2.1.1.  
Formatos.  
Doblado de planos.

D.1.1.1.  
Aplicaciones vectoriales 2D.

D.2.1.1.  
Modelado de caja.  
Operaciones básicas con primitivas

.



# Programación Didáctica



## **DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO**

**1º BACHILLERATO**

Departamento de Dibujo del IES Santa Clara

Curso: 2023-2024

Profesora: M<sup>a</sup> Teresa Rovira Sáiz

# ÍNDICE

0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.  
CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON  
MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA  
PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

# 1. INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias y que existe una poderosa relación entre el arte y la geometría o el arte y la ciencia. Esta relación se remonta al clasicismo y sigue presente tanto en corrientes artísticas y técnicas de ilustración que tienen como soporte la pura geometría, hasta su inequívoca presencia como herramienta de creación y comunicación en el diseño y en diversos oficios artísticos.

el dibujo técnico cumple un relevante papel como elemento de comunicación gráfica y generador de formas, así como su incidencia en la transformación del entorno construido. Sin embargo, no se especifica cómo exactamente el dibujo técnico puede ayudar en la transformación del entorno construido.

la comprensión y el uso de diferentes construcciones geométricas y técnicas de representación mediante la realización de bocetos, croquis a mano alzada, planos o modelizaciones digitales, es de gran importancia para desarrollar la creatividad del alumnado y una comunicación más efectiva, favoreciendo además el desarrollo del pensamiento espacial, la capacidad de observación, la precisión, la atención al detalle y la capacidad de resolución de problemas. Además, la materia de Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, favorecedor de metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa.

## 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

### COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC).

El dibujo técnico y el dibujo artístico son dos disciplinas complementarias. Existe una poderosa y estrecha relación entre el arte y la geometría al igual que entre el arte y la ciencia.

Se vincula además con muchas de las competencias clave y los objetivos de etapa, en tanto que desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado, consolida hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo individual y en grupo, integra conocimientos científicos, estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas prácticos, desarrolla destrezas tecnológicas, **competencias digitales** y fortalece capacidades e inteligencias tanto interpersonales como **intrapersonales**.

Se abordan también, de forma transversal, los desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa el consumo responsable, la valoración de la **diversidad personal y cultural**, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Asimismo, fomenta la participación activa del **alumnado en igualdad**, adoptando un enfoque inclusivo y haciendo especial hincapié en la superación de cualquier estereotipo que suponga una discriminación. Esta materia tendrá como objetivo la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por lo que cobra especial relevancia la atención a la orientación educativa y profesional incorporando la perspectiva de género, para superar la brecha de género que aún se mantiene en los estudios técnicos.

Será siempre deseable estimular el **hábito de lectura y la expresión oral**, en especial en lo que se refiere a la exposición y defensa de ideas y proyectos e incluyendo el uso de lenguas extranjeras. En el proceso de enseñanza se contemplarán diversas alternativas organizativas y metodologías para atender a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. Por otro lado, es relevante señalar la importancia del dibujo como poderosa herramienta para **la trasmisión de ideas y emociones** dada su capacidad extraordinaria para reflejar todo lo que el ser humano puede idear y fabricar. En este sentido contribuirá al desarrollo de las **competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentarse a los desafíos del siglo XXI**, por ejemplo: provocando la reflexión sobre **los derechos humanos, la protección del medio ambiente, la gestión responsable de residuos y el impacto medioambiental de los proyectos**. Contribuirá así a una formación global y a **la educación ambiental** del alumnado. La materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño ofrece una clara continuidad a las **competencias específicas** desarrolladas en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria al retomar los aprendizajes relacionados con **la geometría, la representación en el espacio y el diseño de formas** comenzados en las materias de E. Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, hay que señalar que el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño de primero y segundo de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Artes en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño y deberá sentar las bases para el aprendizaje de la representación de **formas geométricas en dos y tres dimensiones**, así como su utilización en el campo del diseño y de las artes plásticas. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Diseño, Arquitectura o Animación 2D y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

Las competencias específicas planteadas **son cinco** y están diseñadas para conseguir que el alumnado desarrolle la capacidad de analizar la presencia de la geometría en la naturaleza y en el entorno, así como para que aprenda a representar estas formas geométricas y a utilizarlas en diversos campos creativos. Estas competencias se pueden resumir en:

- **analizar y representar formas geométricas presentes en la naturaleza (1);**
- **desarrollar diseños gráficos, elaborar composiciones y transformaciones geométricas para transmitir ideas y expresar sentimientos (2);**
- **representar el espacio y objetos tridimensionales en creaciones variadas (3);**
- **representar objetos y documentar proyectos aplicando las normas UNE e ISO (4) y,**
- **por último, seleccionar y utilizar aplicaciones de dibujo 2D y 3D para desarrollar sus proyectos de creación artística (5).**

Las competencias específicas propias de la materia son:

### **Competencia específica 1:**

**Analizar, representar y reinterpretar la geometría presente en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas y códigos con una actitud de valoración y disfrute, sabiendo explicar su origen y función en distintos contextos y medios.**

*Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, la naturaleza y el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento*

*compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento, fomentará en el alumnado disfrutar con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE2.

### **Competencia específica 2:**

**Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.**

*Esta competencia implica el dominio en la representación y trazado de las principales formas y construcciones geométricas, y, lo que es más importante, su integración dentro del lenguaje plástico personal del alumnado. Se trata, por tanto, de fomentar la incorporación de esos elementos en procesos de creación autónoma y de experimentación práctica, estimulando, por una parte, su percepción y conceptualización de la realidad con la finalidad de recrearla o interpretarla artísticamente, y por otra, de proporcionar recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías. Estas producciones artísticas no solo materializan estructuras formales, ideas o conceptos estéticos, sino que constituyen para el alumnado un recurso valioso para expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones, apoyándole en la construcción de su identidad.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

### **Competencia específica 3:**

**Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios**

*Esta competencia hace referencia a la aptitud para escoger y aplicar los procedimientos y sistemas de representación –vistas en diédrico, perspectiva econométrica, caballera y perspectiva cónica– más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar. Persigue también el desarrollo de la visión espacial la habilidad en la coquización y el dibujo a mano alzada, mejorando con todo ello las destrezas gráficas del alumnado en cómics, ilustraciones y diseños de objetos y espacios. Se trata, en fin, de dotar al alumnado de herramientas comunicativas gráficas, de mejorar su visión espacial y de iniciarle en algunas de las aplicaciones de los sistemas de representación en los campos del arte y el diseño.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

### **Competencia específica 4:**

**Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.**

*Esta competencia requiere la aplicación de una serie de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO) que permiten comunicar, de forma clara y unívoca, soluciones personales y proyectos de diseño, realizados de forma individual o en grupo, mediante el dibujo de bocetos o croquis, constituyéndose por tanto en el paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño. Se trata de iniciar al alumnado en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales son la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, pues el dibujo normalizado debe ser portador de información útil, eficaz para ser aplicada y altamente codificada mediante normas internacionales para que sea interpretado de forma inequívoca.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

## **Competencia específica 5:**

**Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.**

*Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6

## **3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS, CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

Aquí se exponen los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje, que están concebidos **para comprobar si el alumnado reconoce formas y estructuras geométricas, si sabe representarlas, tanto de forma manual como digital, respetando las normas UNE e ISO, tanto en el plano como usando sistemas de representación del espacio, adecuándolas a determinados tipos de proyectos creativos vinculados con el diseño en sus distintas vertientes o con la ilustración, y si sabe planificar el trabajo, tanto de forma individual como grupal.**

Los **criterios de evaluación** son el elemento curricular que **evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas** y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según **Decreto 73/2022, de 27 de julio**, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/ curso.

### **Criterios de evaluación:**

#### **1. Criterio de evaluación relacionado con la CE 1:**

- 1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.

#### **2. Criterio de evaluación relacionado con la CE 2:**

- 2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías, giros y traslaciones aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.
- 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

#### **3. Criterio de evaluación relacionado con la CE 3:**

- 3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.
- 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diádicas.
- 3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.

#### 4. Criterio de evaluación relacionado con la CE 4

4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos de manera objetiva, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.

#### 5. Criterio de evaluación relacionado con la CE 4

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

## SABERES BÁSICOS

### Bloque A. Geometría, arte y entorno.

- La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.
- La geometría en la composición.
- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza.
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.

### Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.
- Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.
- Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.

### Bloque C. Normalización y diseño de proyectos.

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Elaboración de bocetos y croquis.

### Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.
- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.

## CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS.

Se integran en la asignatura de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los alumnos en el respeto a la **igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres**, y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en **compartir los mismos derechos y los mismos deberes, participando y elaborando trabajos que ayuden a fomentar estos valores.**

En la asignatura de D. Técnico aplicado a las A. Plásticas y Diseño durante las clases se fomenta el aprendizaje de la **prevención y resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan

**la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia**, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.

**Se fomentan acciones y valores de respeto y el trabajo en equipo**, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antisociales. En el aula se promueven acciones para la mejora de la **convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.**

## Distribución temporal de elementos curriculares

BLOQUES CONTENIDO LOMLOE	UNIDADES DIDÁCTICAS (UD)	TEMPORALIZACIÓN
BLOQUE A BLOQUE D	UNIDAD 1 LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO A LO LARGO DE LA HISTORIA DEL ARTE	1ª EVALUACION
	UNIDAD 2 TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO	
	UNIDAD 3 ÁNGULOS, TRIÁNGULOS Y Polígonos	
	UNIDAD 4 TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS	
	UNIDAD 10 UTILIZACIÓN DE LAS APLICACIONES DIGITALES EN PRESENTACIONES Y CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS.	
BLOQUE B BLOQUE C BLOQUE D	UNIDAD 5 PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y TRANSFORMACIONES.	2ª EVALUACIÓN
	UNIDAD 6 SISTEMA DIÉDRICO. PUNTOS, RECTA Y PLANO EN 1 CUADRANTE	
	UNIDAD 7 SISTEMA DIÉDRICO. NORMALIZACIÓN	
	UNIDAD 10 UTILIZACIÓN DE LAS APLICACIONES DIGITALES EN PRESENTACIONES Y CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS.	
BLOQUE C BLOQUE D	UNIDAD 7 SISTEMA DIÉDRICO. NORMALIZACIÓN	3ª EVALUACIÓN
	UD UNIDAD 8 PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. ISOMÉTRICO Y CABALLERA	
	UNIDAD 9 PERSPECTIVA CÓNICA Y DISEÑO DE ESPACIOS.	
	UNIDAD 10 UTILIZACIÓN DE LAS APLICACIONES DIGITALES EN PRESENTACIONES Y CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS.	

**UNIDADES DIDÁCTICAS: SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS**



A continuación, se detallan las Unidades Didácticas que se desarrollan en el curso concretando en cada una de ellas los saberes, criterios de evaluación y competencias clave trabajadas.

---

## UNIDAD 1

### LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO A LO LARGO DE LA HISTORIA DEL ARTE

---

#### SABERES

##### Bloque A. Geometría, arte y entorno.

- La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.
- La geometría en la composición.
- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN<sup>2</sup>

- 1.1 Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.
- 1.2 Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.

#### COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

- CCL1, CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE2.

---

## UNIDAD 2

### TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

---

#### SABERES

##### Bloque A Geometría, arte y entorno.

- La geometría en la composición.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza.
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.
  - o Relaciones geométricas y escalas.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.1. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.
- 1.2. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.

#### COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

- CCL1, CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2

---

## UNIDAD 3

### ÁNGULOS, TRIÁNGULOS Y POLÍGONOS

---

#### SABERES

##### Bloque A. Geometría, arte y entorno.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
  - Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.
    - o Construcciones poligonales y modulares. Aplicación en el diseño.
-

- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.

#### **Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 1.1. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.
- 1.2. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías, giros y traslaciones aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.
- 5.2. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

- CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

---

### **UNIDAD 4**

#### **PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y TRANSFORMACIONES.**

#### **SABERES**

##### **Bloque A. Geometría, arte y entorno.**

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.
- Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad y simetría.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 5.3. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.
- 5.4. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías, giros y traslaciones aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

- CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

---

### **UNIDAD 5**

#### **TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS**

#### **SABERES**

##### **Bloque A. Geometría, arte y entorno.**

- Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.
  - o Aplicación en el diseño.
- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.

##### **Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 1.2. Reconocer y valorar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación apreciando sus posibilidades como herramienta generadora de nuevos diseños y sus variaciones.
- 5.2. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, , CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

---

## UNIDAD 6

### SISTEMA DIÉDRICO. PUNTOS, RECTA Y PLANO EN 1 CUADRANTE

---

#### SABERES

##### Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro.

##### Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.
- 2.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.
- 5.2. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

#### COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

---

## UNIDAD 7

### SISTEMA DIÉDRICO. NORMALIZACIÓN

---

#### SABERES

##### Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.

##### Bloque C. Normalización y diseño de proyectos.

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Elaboración de bocetos y croquis.

##### Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- a. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.
- b. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.
- a. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos de manera objetiva, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.
- a. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.
- b. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

#### COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

---

## UNIDAD 8

### PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. ISOMÉTRICO Y CABALLERA

---

#### SABERES

##### Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.

- Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.

#### **Bloque C. Normalización y diseño de proyectos.**

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Elaboración de bocetos y croquis.

#### **Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.
- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 3.1 Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.
- 3.2 Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.
- 3.3 Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos de manera objetiva, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.
- 5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.
- 5.2 Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
- 

#### **UNIDAD 9**

#### **PERSPECTIVA CÓNICA Y DISEÑO DE ESPACIOS.**

---

#### **SABERES**

#### **B. Sistemas de representación del espacio aplicado.**

- Fundamentos y trazado de perspectiva cónica, frontal y oblicua.
- Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.

#### **Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.
- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 4.1 Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.
- 5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.
- 5.2 Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

#### **COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:**

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
- 

#### **UNIDAD 10**

---

#### **UTILIZACIÓN DE LAS APLICACIONES DIGITALES EN PRESENTACIONES Y CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS.**

---

#### **SABERES**

#### **Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.**

- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.
- Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

5.2 Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

#### COMPETENCIAS CLAVE y DESCRIPTORES OPERATIVOS ASOCIADOS:

- CCL1, STEM2,STEM3, CPSAA1.1, CPSAA5, CD2, CD3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

## 4. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Se pretende poner en valor el relevante papel que cumple el dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas, así como su incidencia en la transformación del entorno construido. Es una asignatura con contenidos de carácter técnico que se aplicarán al desarrollo de trabajos individuales y grupales.

Dibujo Técnico aplicado a Artes Plásticas y al Diseño tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, favorecedor de **metodologías activas que promuevan el trabajo en grupo**, la experimentación y el **desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos interdisciplinares**, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa.

Los principios pedagógicos de esta etapa inciden en la **importancia del aprendizaje autónomo, así como en las capacidades de trabajo grupal y utilización de métodos de documentación e investigación.**

Utilizaremos diferentes medios para desarrollar la asignatura:

- **En esta asignatura estará muy presente la incorporación de manera transversal las diferentes herramientas y programas de diseño y dibujo en 2D y 3D, que contribuyen a que el alumnado integre este lenguaje, y le dota de competencias digitales indispensables para su futuro profesional.** El alumno realizará un estudio y desarrollo de los diferentes saberes de la asignatura con la aplicación de las diferentes aplicaciones digitales, trabajando y desarrollando diferentes investigaciones y desarrollos de objetos digitalmente, a través **del uso del ordenador, Tablet o teléfono móvil.**
- Las clases se impartirán en el aula, donde el profesor explicará la teoría de los contenidos y los alumnos aplicarán dichos conocimientos en la realización de las láminas. Para la explicación de la teoría el profesor utilizará ejemplos gráficos en la clase, así mismo con **el proyector** se expondrán diferentes **PowerPoint** atendiendo a los contenidos, igualmente se expondrán en clase diferentes vídeos a través de **diversos canales como YouTube**, y otras plataformas sociales. Todo ello contribuirá a entender los contenidos más ampliamente y de una manera más gráfica visual.
- Las clases y sus actividades se llevarán con un registro con el cuaderno del profesor y también se llevará a través de la **plataforma TEAMS**, donde el profesor irá colgando material explicado de clase y de sus contenidos, así como las actividades con sus calendarios y metodología a realizar por los alumnos. Los alumnos que podrán utilizar en todo momento este material, subirán sus trabajos al TEAMS para que quede constancia de ello y el historial de las actividades.
- EL alumno contará con **sus propios apuntes** tomados durante las explicaciones de clase, y los colgados en TEAMS por parte del profesor
- Visitaremos **diferentes webs de dibujo técnico aplicado al diseño**, y también nos aporten herramientas online para desarrollar nuestro trabajo y presentaciones como CANVA.ES

### Metodología por unidades didácticas:

Cada Unidad Didáctica tendrá su propio desarrollo y realización dependiendo de los saberes básicos que se impartan en ella. La mayoría de las veces se contará con una **explicación gráfica en la pizarra** y con una **exposición de diapositivas** que complementen la exposición del profesor. Así mismo se les indicará si procede la **aplicación digital** donde van a desarrollar los trabajos y análisis de los distintos **bocetos y croquis**, para terminar en una realización en papel del trabajo principal como **trabajo final de la actividad**, utilizando diferentes técnicas en la mayoría de las actividades serán técnicas secas.

## 5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En clase utilizaremos **diferentes programas digitales** como herramienta para las explicaciones y exposiciones de los saberes básicos en las distintas Unidades Didácticas.

El uso del **TEAMS** es imprescindible porque todo lo explicado en la clase será expuesto como material de consulta para los alumnos, igualmente, se llevará un seguimiento de las actividades a través del TEAMS de modo exhaustivo.

Al principio de curso se realizarán unas **pruebas para conocer el nivel de los alumnos** a través de dibujos rápidos y bocetos. Posteriormente se realizarán trabajos rápidos aplicando los conocimientos expuestos para posteriormente desarrollar una actividad técnica con todas las normas del dibujo técnico.

Los alumnos tienen la **obligación de acudir a las clases** todos los días y **justificar las faltas** cuando se produzcan, para llevar un seguimiento de la asignatura, que de otra manera no podría realizar, igualmente deberá entregar casi a diario los trabajos realizados durante las clases.

La **entrega de las diferentes láminas** realizadas en el aula y en casa, se harán **en las fechas previstas** para ello, salvo fuerza mayor comunicada y justificada al profesor. **Cuando se pase de la fecha se irá rebajando la nota, pasada una semana** de clase el profesor no tendrá la obligación de recogerlas pudiéndose quedar postergadas para la prueba Ordinaria, y su calificación estará **rebajada con respecto a los demás compañeros**.

Atendiendo a los contenidos y su desarrollo en la clase, en **cada finalización de Unidad Didáctica podrá tener lugar una prueba de conocimiento teórico o de tipo procedimental**, con la realización de un examen de los conocimientos adquiridos.

Podrán ser realizadas **pruebas en cualquier fecha a lo largo de la evaluación**, atendiendo a las necesidades de saber el conocimiento de los alumnos y su aplicación en las láminas.

Los alumnos utilizarán el seguimiento de sus trabajos a través del acceso al **TEAMS donde permanecerán sus trabajos realizados**.

## 6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

### Evaluación

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en su artículo 15, apartado 10, establece el «uso generalizado de **instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje** que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado garantizándose, 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»

### Procedimientos de evaluación.

Los procedimientos de evaluación **indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información**. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Los procedimientos de evaluación se adaptarán a los distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o ambos).

- **La evaluación inicial** se realizarán unas pruebas de un nivel bajo al alumnado con durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de la materia.
- **Evaluación continua**. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo. La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo está centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las distintas materias curriculares de la etapa. La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas

realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los instrumentos de evaluación.

- **Evaluación final.** Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de la materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

### **Instrumentos de evaluación.**

**Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:** ☒

Cuaderno del profesorado, que recogerá: **Registro de evaluación individual por unidades didácticas, Registro de evaluación trimestral individual por unidades didácticas**, en el que el profesorado anotará las **valoraciones medias de los aspectos evaluados en cada unidad a lo largo del trimestre.**

Rúbricas: serán el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de **desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.**

Además, se realizarán:

- **Exámenes** de algunos saberes básicos
- **Realización de láminas** en todas las Unidades Didácticas
- **Exposiciones y trabajos realizados en aplicaciones digitales**, en la mayoría de las Unidades Didácticas.
- **exposiciones orales**, de los trabajos presentados
- **trabajos de investigación**, sobre la aplicación del dibujo técnico en el mundo del diseño.
- **cuestionarios** de los contenidos, para algunas U. Didácticas
- **proyectos** individuales y desarrollados en grupos.

### **Criterios de calificación**

Se realizarán **pruebas de exámenes de los contenidos explicados y desarrollados en clase**, así como de los **abarcados en los trabajos prácticos presentados de los diferentes saberes del currículo.** Los exámenes serán diseñados atendiendo a los saberes desarrollados en las U. Didácticas y las láminas que los han realizado.

Los exámenes se realizarán como mínimo uno al trimestre.

Aquellos exámenes que se suspendan tendrán su correspondiente examen de recuperación

**Cuando la evaluación tiene una nota de no aprobado**, será obligado, para aprobar la materia, **recuperar** las láminas, los saberes no alcanzados, etc., pendientes de dicha evaluación, a lo largo de la **evaluación siguiente**

En el caso de que a lo largo de la evaluación no se realicen pruebas de tipo teórico, las láminas de clase y los trabajos digitales, tanto de clase como de casa, llevarán el 100% de la calificación total.

Las **actividades realizadas en medios digitales, así como las láminas** realizadas en papel, tendrán establecidos unos plazos de entrega y en caso de que no se entreguen tendrán una puntuación de 0, pudiendo el profesor establecer otro periodo posterior para su siguiente entrega con un porcentaje de disminución de la calificación. **Por evaluaciones:**

## DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO 1º BAC1ª EVALUACIÓN

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>· <b>Competencia específica 1:</b> Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.</p> <p><b>Descriptor:</b> CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE2.</p>	<p>11. Reconocer e interpretar diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico su evolución e interrelación entre distintas disciplinas</p>	5 %	Trabajo de investigación	<p><b>Bloque A. Geometría, arte y entorno.</b> · <i>Observación directa e indirecta.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>La geometría en la composición. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.</i></li> <li>· <i>Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza. Razón y proporción. Aplicaciones en arquitectura y escultura. La proporción y la figura humana: el módulo y el canon. Implicaciones en ergonomía.</i></li> <li>· <i>Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</i></li> <li>· <i>Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.</i></li> <li>· <i>Tangencias básicas.</i></li> <li>· <i>Curvas técnicas: óvalos, ovoides, volutas y espirales. Aplicación en el diseño y las artes visuales.</i></li> <li>· <i>Estudios a mano alzada de la geometría interna y</i></li> </ul>
<p>· <b>Competencia específica 2:</b> Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones</p> <p><b>Descriptor:</b> CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p>	<p>2.1. Conocer los trazados geométricos básicos en el plano, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p> <p>· 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo</p>	70 %	Láminas  Prueba conocimientos	<p>· <i>Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</i></p> <p>· <i>Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.</i></p> <p>· <i>Tangencias básicas.</i></p> <p>· <i>Curvas técnicas: óvalos, ovoides, volutas y espirales. Aplicación en el diseño y las artes visuales.</i></p> <p>· <i>Estudios a mano alzada de la geometría interna y</i></p>



<p><b>Competencia específica 5:</b> Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p> <p><b>Descriptor:</b> STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6</p>	<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño</p>	<p><b>25 %</b></p>	<p>Presentación digital 15 logotipos</p> <p>Lámina logotipo personal</p>	<p><i>externa de la forma. Apuntes y esbozos</i></p> <p><b>Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.</b> <i>Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico</i></p>
---	--	--------------------	--	---

### DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO 1º BAC 2ª EVALUACIÓN

CE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p><b>Competencia específica 2:</b> Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones</p> <p><b>Descriptor:</b> CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p>	<p>2.1. Conocer los trazados geométricos básicos en el plano, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p>	<p><b>25%</b></p>	<p>Trabajo de investigación</p>	<p><b>Bloque A. Geometría, arte y entorno.</b> · Tangencias básicas. · Curvas técnicas: óvalos, ovoides, volutas y espirales. Aplicación en el diseño y las artes visuales. · Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos</p> <p><b>Bloque B. Sistemas de</b></p>
	<p>2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo</p>	<p><b>5 %</b></p>	<p>Láminas Prueba conocimientos</p>	
	<p>3.1. Diferenciar las características de</p>	<p><b>15%</b></p>	<p>Láminas</p>	

<p>· <b>Competencia específica 3: Comprender</b> e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p> <p>Descriptores: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p>	<p>los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p>		<p>Prueba conocimientos</p>	<p><i>representación del espacio aplicado.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.</i></li> <li>· <i>Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.</i></li> <li>· <i>Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.</i></li> </ul> <p><b>Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.</b></p> <p><i>Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico</i></p>
	<p>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p>	<p><b>30%</b></p>		
	<p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>	<p><b>15%</b></p>		
<p>· <b>Competencia específica 5:</b> Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p> <p><b>Descriptores:</b> STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6</p>	<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño</p>	<p><b>10 %</b></p>	<p>Presentaciones digitales de proyectos de diseño</p> <p>Lámina logotipo personal</p>	

<b>DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO 1º BAC</b>					<b>3ª EVALUACIÓN</b>
<b>CE</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRIT CALIF</b>	<b>INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>	
<p>· <b>Competencia específica 3: Comprender</b> e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando</p>	<p>3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p>	<p><b>10%</b></p>	<p>Trabajo de investigación</p>		

<p>su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.</p> <p>Descriptor: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.</p>	<p>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p>	<p>20 %</p>	<p>Láminas Prueba conocimientos</p>	<p><b>Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicado.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.</li> <li>· Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.</li> <li>· Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.</li> </ul> <p>Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.</p>
	<p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.</p>	<p>20%</p>	<p>Láminas Prueba conocimientos</p>	
	<p>3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p>	<p>30%</p>		
<p><b>Competencia específica 4:</b> Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.</p>	<p>4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p>	<p>10%</p>		
<p><b>Competencia específica 5:</b> Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.</p> <p>Descriptor: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6</p>	<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño</p> <p>5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.</p>	<p>10 %</p>	<p>Presentaciones digitales de vistas de piezas en el sistema europeo</p>	<p><b>Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.</b></p> <p>Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico</p>

## Calificación Final

Para la calificación final se tendrán en cuenta las competencias adquiridas con cada trabajo y láminas realizados y con la ponderación establecida en los criterios de evaluación, de este modo la nota final viene dada por cada una de las evaluaciones con sus criterios y se verán reflejadas en las notas de las evaluaciones correspondientes.

**La calificación final se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación desarrollados en todo el curso.**

Si la calificación final es **inferior a 5**, el alumno ha de presentarse a la **Prueba Ordinaria de Final** de Curso para recuperar los contenidos suspensos y poder así aprobar la materia.

Si el profesorado que imparte la materia lo estima conveniente, se puede dar la opción de realizar exámenes para subir nota.

Además, el redondeo de la nota se hará en base a la actitud del alumno. Se podrá subir hasta medio punto de la nota si se considera que la evolución del alumno ha sido positiva y su actitud también (siempre y cuando haya entregado el 100% de las actividades)

### Prueba Ordinaria Final de Curso:

Los alumnos que no hayan superado la Calificación Ordinaria, tendrá que presentar a una prueba que consistirá en un examen o trabajo sobre aquellos saberes trabajados en la materia y las actividades planteadas en las láminas y unidades didácticas correspondientes y cuyos criterios de evaluación no fueron aprobados por el alumno, de tal modo que **puedan recuperarse los criterios suspensos** valorados en las evaluaciones pertinentes.

Al comienzo de la prueba el alumno deberá entregar las láminas o trabajos suspendidos para volver a evaluar dichos trabajos y volver a ponderar las capacidades adquiridas, como se hizo durante el curso. La no presentación de los trabajos supone un suspenso del alumno. La prueba será evaluada siguiendo ponderación de los criterios de evaluación igual que durante el curso. Se aprobará la asignatura si la nota sacada es de Aprobado (5) o más.

La nota media de la calificación será haciendo la ponderación de todos los criterios de evaluación de todo el curso, como al resto de sus compañeros.

### Prueba Extraordinaria Final de Curso:

Cuando el alumno ha suspendido la materia y tiene que ir a realizar la prueba extraordinario, está consistirá en un examen de los criterios de evaluación no superados durante el curso.

Deberá presentar unas láminas o trabajos que el profesor le enviarán de modo individual y en los que tendrá que demostrar sus competencias no superadas anteriormente, mediante los criterios de evaluación, las láminas podrán ser las mismas u otras del mismo nivel que los trabajos y que se adapten a los criterios no aprobados

Esta prueba se calificará con los mismos criterios de la Prueba Ordinaria. Para superar esta prueba, y en consecuencia la materia, se ha de obtener una nota total no inferior a 5.

## MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Se llevará un seguimiento y observación del interés de los alumnos y sus capacidades para Dibujo Técnico aplicado a las A. plásticas y al Diseño.

Cuando el alumnado pone interés y trabaja, a este alumno se le tratará de una manera personalizada, y se le pondrán otros instrumentos que puedan ayudarle a entender los contenidos, como serán videos o PowerPoint. Igualmente, se le adaptarán las actividades desde un nivel más bajo para que vaya adquiriendo las nuevas competencias a modo individual. Tendrá unas láminas y trabajos adaptados a sus capacidades.

Los alumnos que no realizan los trabajos o incluso no vienen a las clases, se investigará cuáles pueden ser los motivos del abandono de la asignatura, si no hay una razón fuerte y es simplemente un desinterés, se les pedirá que entreguen todos los trabajos, como los demás, en forma y plazo igual.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### MEDIDAS EDUCATIVAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL DPTO. DE DIBUJO. CURSO 2022/23 EN BACHILLERATO:

#### MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES (con los grupos)

##### Organizativas

- En las diferentes asignaturas hay flexibilidad en los espacios, tiempos, recursos y materiales según las características y necesidades de la asignatura y de los alumnos.
- Se realiza una docencia compartida según características del alumnado y las necesidades para la realización de los diferentes proyectos.
- Se han distribuido las Aulas-materia en las diferentes asignaturas y cursos, como fuente de recursos y de inspiración para los alumnos

##### Curriculares

- Se adecuan los objetivos, los contenidos mínimos y la temporalización atendiendo al desarrollo de capacidades personales y sociales del alumnado.
- Se relacionan los objetivos de área a los generales de nivel o etapa
- Organizamos de modo interdisciplinar los contenidos de las diferentes asignaturas de modo integrador para los alumnos
- Se adecuan los procedimientos de Evaluación como los tiempos, criterios y procedimientos de evaluación atendiendo a la evolución del alumnado

##### Coordinación

- Se coordinan entre los profesores del Departamento para la realización de diferentes proyectos y planes del centro en los que se participa

#### MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES (con alumnado)

- Recuperación
- Refuerzo
- Profundización
- Ampliación
- Seguimiento individualizado
- Agrupamientos flexibles

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Durante este curso se realizará alguna visita al Centro Botín a ver exposiciones, junto con otros compañeros y alumnos. Este curso no está programado aún la realización de un viaje con actividades artísticas a otras ciudades como Vitoria, San Sebastián, o como en otros años a Bilbao o a Gijón.

La presentación de los alumnos a algunos concursos de logotipos o de otro tipo de diseño o fotografía, si la convocatoria se adapta a la materia. Por lo demás no se tiene previsto ninguna actividad complementaria

## 9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No hay ningún alumno con la asignatura suspendida y por tanto no tendrá nadie que recuperar la asignatura

## 10. CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

La evaluación es una pieza clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, un elemento fundamental para la **mejora de la educación y la transparencia del sistema educativo**, como recoge la Ley Orgánica de Educación vigente. Se realiza con el objetivo de **detectar a tiempo aquellas iniciativas o metodologías que no están teniendo el resultado deseado** y corregir aquellas fallas o errores que se encuentren.

El profesor tiene que AUTOEVALUAR varios puntos a lo largo del transcurso del curso:

- **La programación**, si se adapta a las características del grupo, si tenemos que adaptarla a las necesidades del grupo. Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de los criterios de evaluación, en función de los distintos tipos de contenidos y de las características de los alumnos.
- **La metodología**, observar si como docente comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real... Observar si se propicia la experimentación e investigación dentro del aula. Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- **Los procedimientos de evaluación**. Observar si los instrumentos que utilizamos en los criterios de evaluación se adaptan a las características del grupo y de lo realizado en la clase.
- Atención a la diversidad, intereses y motivaciones del alumnado. Observar si propongo actividades que posibiliten alcanzar distintos grados de ejecución. Si las medidas de refuerzo educativo que organizo permiten atender desfases y/o dificultades de aprendizaje. Si utilizo estrategias metodológicas personalizadas según las características del alumnado.
  
- **El clima del aula**, observar si las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no son discriminatorias. Si favorezco la elaboración de normas de convivencia entre todos y cómo reacciono ante situaciones conflictivas.

El proceso de evaluación docente tiene unos objetivos que podemos resumir en:

- Analizar y detectar si la práctica docente se adecúa a las particularidades de un grupo y a las necesidades de los alumnos.
- Detectar dificultades particulares que puedan repercutir en el proceso de enseñanza.

- Comprobar que la implementación de la programación educativa se ajusta a lo planificado.
- Realizar un análisis crítico, individual y colectivo de la labor docente con la intención de mejorar en los aspectos posibles.

Se utilizarán las siguientes **herramientas y métodos para evaluar la labor docente**:

- Que los alumnos rellenen un cuestionario con preguntas sobre la labor del profesor (motivación, organización, actividades, clima del aula, diversidad...).
- Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- Reflexión privada del propio docente, con énfasis en el análisis de sus resultados y propuestas de mejora.

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



## **PROYECTOS ARTÍSTICOS**

1º BACHILLERATO ARTES

**IES SANTA CLARA**

CURSO 2023-2024

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO



## **ÍNDICE**

0- INTRODUCCIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y  
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES  
DEL PERFIL DE SALIDA

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS  
DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS  
COMPLEMENTARIOS

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE  
CALIFICACIÓN.

MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA  
EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS  
ANTERIORES

9- CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA  
PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

## 0- INTRODUCCIÓN

La materia de Proyectos Artísticos **combina una concepción del arte centrada en la expresión personal**, que es la que se trabaja en la etapa educativa anterior, **con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico**, incidiendo, especialmente, en la **planificación y gestión del mismo**, así como en el efecto que este pueda tener en el entorno físico más cercano o en otras parcelas de la realidad accesibles a través de internet o de las redes sociales. Se pone, así, el **énfasis tanto en el proceso como en el resultado** diferenciando la experiencia de la experimentación.

Haciendo énfasis en los procedimientos del hacer que vehiculan la comunicación posterior del proyecto. Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos que interactúan entre sí a un gran proyecto que se realice durante todo el curso (Proyecto **“EXTERNALIZING”**, ver anexo 2 de la programación general del Departamento), pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo.

En todos los casos, **ha de entenderse el proyecto como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos** de esta y otras materias que conforman la etapa.

La materia incluye **cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave** y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños íntimamente relacionados entre sí, por lo que han de ser abordados de manera globalizada.

Estas **competencias específicas** permiten al alumnado **desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o funcional y con el marco de recepción previsto**. Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno. Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión. Por último, facilitan el correcto tratamiento de la documentación que ha de dejar constancia del proyecto, de su resultado y de su difusión y recepción. Los criterios de evaluación se formulan teniendo en cuenta los conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que active el alumnado, con la finalidad de determinar el nivel de logro de las competencias específicas con las que se relacionan.

Dado que en esta materia se invita al alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural, los **saberes básicos** se organizan en **dos bloques denominados «Desarrollo de la creatividad» y «Gestión de proyectos artísticos»**. En el primer bloque, se recogen las técnicas y las estrategias que permitirán superar el bloqueo creativo y fomentar la creatividad, entendiendo la misma como una destreza personal y una herramienta para la expresión artística. En el segundo, se incluyen saberes relacionados con la metodología proyectual; la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos; el emprendimiento cultural y otras oportunidades de desarrollo ligadas a este ámbito; así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo. Se espera que las situaciones de aprendizaje promuevan, a través de ejemplos de buenas prácticas, la transformación del centro educativo en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al entorno social, físico o virtual, más cercano. En este contexto, los proyectos podrán hacerse eco de las inquietudes que afecten a dicho entorno en cada momento, defendiendo, por ejemplo, la libertad de expresión, fomentando la participación democrática o la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, o dando visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos.

**Esta materia contribuye de manera transversal a la práctica totalidad de los objetivos del bachillerato**. No obstante, cabe destacar su contribución más directa en algunos de ellos, como

el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético, o el conocimiento y valoración crítica de las realidades del mundo contemporáneo a través de sus manifestaciones culturales y artísticas, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Esta materia fomenta asimismo la participación en el desarrollo y mejora de su entorno social y el afianzamiento del espíritu emprendedor a través de la implementación de proyectos culturales y artísticos colaborativos.

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

La materia Proyectos Artísticos contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Contribuye a la Competencia en comunicación lingüística (CCL), ya que utiliza un lenguaje oral, escrito y multimodal, con diversos propósitos, pero siempre comunicativos. La intención de un proyecto lleva implícita la transmisión de uno o varios mensajes, teniendo en cuenta los riesgos que conlleva, tanto en el proceso de creación como de recepción. Por esta razón, el alumnado debe desarrollar el sentido crítico que permita, tanto cuando actúa como emisor o como receptor, evitar riesgos de manipulación, desinformación y sea capaz de transmitir esa idea de una manera ética, cooperativa, creativa y siempre respetuosa con su entorno. De forma que, todo ello constituya la base para el desarrollo del pensamiento propio y para la construcción del conocimiento transdisciplinar en todos los ámbitos del saber. Al mismo tiempo, será necesario contemplar, en cualquier proyecto con carácter audiovisual, su interpretación en lengua de signos o, en su defecto, subtítulo.

### **Competencia plurilingüe (CP)**

Contribuye a la Competencia plurilingüe (CP), a través del uso de términos técnicos propios de la materia que intervengan en el desarrollo de los proyectos de trabajo interdisciplinares y transdisciplinares que, además, necesiten de la presencia de varias lenguas. A pesar de que el arte es un lenguaje universal, es común que existan interacciones con otras lenguas debido, precisamente a ese carácter, y la necesidad de transmitir, contribuyendo a que el alumnado valore la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad. El análisis de documentos audiovisuales (videoarte, resúmenes de Ferias de Arte, Bienales...) y fotografías de obras artísticas del panorama internacional, nos obliga a traducir vocablos de otras lenguas e interpretarlas, tanto desde el punto de vista formal como de significado.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Contribuye a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) ya que, tanto en el diseño como en la ejecución de cualquier proyecto, entran en juego diversos factores por los que el alumnado llega a comprender el mundo a través de métodos científicos, de pensamiento y representación matemáticos. Utiliza la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. El alumnado aprende a solucionar problemas en diferentes contextos ya que, si bien un proyecto tiene una planificación, durante su ejecución surgirán multitud de imprevistos que afrontar con un razonamiento creativo y basado en la experimentación.

### **Competencia digital (CD)**

En esta materia se contribuye a la Competencia digital (CD), a través del uso de herramientas digitales, tanto en la planificación como en la ejecución de cualquier proyecto (búsqueda de información, elaboración de contenidos, difusión...).

También contribuye, a través del conocimiento y respeto de conceptos como: la ciberseguridad, la propiedad intelectual, el pensamiento computacional y crítico. La Competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación e interacción con la sociedad y desde esta materia se contribuye a todo ello, ya que es muy habitual utilizarla como medio de difusión.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

Se contribuye a la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), al implicar la capacidad de reflexionar individualmente para favorecer el autoconocimiento, la aceptación y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otras personas de forma constructiva; desarrollar la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Todas ellas son características implícitas tanto en la planificación de un proyecto, como en su ejecución. Además, contribuye por la capacidad que tiene que demostrar el alumnado para hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad que supone llevar a cabo un proyecto, así como a la necesidad de adaptarse a los cambios propios de este tipo de trabajos. Genera, igualmente, conductas adecuadas de convivencia, desarrollo de estrategias individuales y colectivas, contribuyendo todo ello al bienestar físico, mental y emocional, generando sinergias de trabajo donde las habilidades para el cuidado de las demás personas son imprescindibles así como el ejercicio de la empatía, la colaboración y el apoyo para que el trabajo pueda realizarse.

La CPSAA se pondrá en práctica a través de los proyectos, tanto en los individuales como en los grupales, favoreciendo la capacidad de aprender fuera del espacio educativo, así como la gestión del tiempo y de los recursos.

### **Competencia ciudadana (CC)**

Esta materia contribuye a la Competencia ciudadana (CC), por su vinculación con el respeto de los derechos humanos, reflexionando de manera crítica sobre problemas éticos y la potencialidad del lenguaje artístico que llega a un número elevado de receptores. Los mensajes que emanan de estos proyectos son múltiples y llegan por diferentes vías, lo cual hace que su difusión tenga gran alcance en un mundo donde las imágenes actualmente tienen una gran presencia, hasta el punto que históricamente no ha tenido comparación alguna. Podemos decir que contribuye a una alfabetización cívica, artística y con un compromiso de sostenibilidad e inclusión, que además implica una comprensión de conceptos sobre estructuras sociales, económicas y políticas.

### **Competencia emprendedora (CE)**

Contribuye a la Competencia emprendedora (CE), en cuanto a que por su naturaleza, aporta estrategias que ayudan a detectar necesidades y oportunidades. El alumnado entrena el pensamiento creando ideas, reflexiona sobre su entorno, utiliza la imaginación y la creatividad, así como el pensamiento crítico y ético. Le permite hacer frente a la incertidumbre que plantea cualquier proyecto y la resolución de los posibles imprevistos. Además la toma de decisiones en este tipo de trabajos, se basa en la información, el conocimiento y precisa de unas habilidades de comunicación y negociación implícitas en la resolución de problemas generados en este tipo de proyectos.

La CE estará presente en el análisis de las posibilidades económicas de realización de un producto final que traspase los límites del aula o del instituto.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

Esta materia contribuye a la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) ya que, tanto en la fase de planificación de un proyecto como en la de ejecución, siempre están presentes las referencias a productos artísticos de cualquier época, cultura o estilo, siendo estos necesarios para la creación. Estas consultas, llevarán implícitas el respeto por la comunicación sea cual sea

la época a la que pertenecen, aprendiendo de sus aciertos, comprendiendo el momento histórico al que pertenecen y las necesidades propias de comunicación de la época. Todo ello deriva en una profunda reflexión sobre la identidad en constante evolución y cómo se refleja en el patrimonio cultural a través de los siglos, avanzando siempre en el respeto hacia la diversidad, la sostenibilidad, la empatía hacia los animales como seres sintientes y la igualdad en definitiva. Una manera cada vez más amplia cada vez, de mirar y comprender el mundo.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto**, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales. La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen. Una vez que, de manera individual o colectiva, se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad, a su sostenibilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.**

**2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico**, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social. La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista, pero también creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos y la adecuación a los recursos y a los espacios. Se ha de asegurar también el respeto al medioambiente y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto una vez finalizado el proyecto. Ahora bien, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad, pues esta ayudará a encontrar soluciones originales e innovadoras a las distintas dificultades que puedan surgir. Junto al desarrollo de pensamiento creativo, el proceso de trabajo contribuirá a afianzar el espíritu emprendedor del alumnado con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos**, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno. La realización efectiva de proyectos artísticos,

individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial sean acertadas, se han de determinar previamente tanto la intención expresiva o funcional del proyecto como los efectos que se espera que este tenga en el entorno. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa. Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto,** intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora. Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones que ha experimentado ante la propuesta artística. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno. Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar –física o simbólicamente– al público receptor en un entorno familiar, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.**

**5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico,** seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos – textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo– que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo. Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.**

### **DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

##### **Competencia específica 1.**

1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

##### **Competencia específica 2.**

2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.

##### **Competencia específica 3.**

3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.

3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.

3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

##### **Competencia específica 4.**

4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.

4.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.

4.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

##### **Competencia específica 5.**

5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.



5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

## **SABERES BÁSICOS**

### **A. Desarrollo de la creatividad. Entornos de trabajo creativos.**

- La creatividad como campo de experimentación, destreza personal y herramienta para la expresión artística.

-Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.

-Estrategias de superación del bloqueo creativo.

-Apropiación de los valores simbólicos y tangibles para crear modos diversos de representación a través de los procesos creativos.

- Desarrollo de escenarios para intervenciones e intercambios creativos. La belleza del entorno.

-Cuidado y mejora del espacio físico y digital.

### **B. Gestión de proyectos artísticos. Planificación. Difusión.**

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión, difusión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.

- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.

- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

-Medios de difusión.

- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

- Adecuación del proyecto al contexto. Pautas de interpretación: cómo se da a ver y a leer.

-Puestas en escena.

- El patrimonio de Cantabria.

- Globalización. Identidad local, identidad global, relaciones. Diversidad.

-Acciones contemporáneas en las manifestaciones culturales y artísticas en las diferentes culturas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA		SABERES BÁSICOS	
<p><b>C1</b> Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</b></p>	20%	<p>1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.</p> <p>1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.</p>	<p><b>PERSONAJE ILUSTRE</b> del IES SANTA CLARA Para un <b>CALENDARIO de SOBREMESA</b></p>	30%	<p><b>A. Desarrollo de la creatividad</b></p> <p>La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.</p> <p>Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.</p> <p>Estrategias de superación del bloqueo creativo.</p>		
<p><b>C2</b> Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	20%	<p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>		<p><b>LIBRO DE IDEAS</b> 1/3</p>		20%	<p><b>B. Gestión de proyectos artísticos</b></p> <p>Metodología proyectual.</p> <p>Generación y selección de propuestas.</p> <p>Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos.</p>
<p><b>C3</b> Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2,</b></p>	30%	<p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p> <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.</p> <p>3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención</p>				20%	



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS		
<p><b>C1</b>                      Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</b></p>	<b>20%</b>	<p>1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.</p> <p>1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.</p>	<p><b>LUCES Y SOMBRAS de un VIAJE</b> (APARATOS DE LUZ + VÍDEO PERFORMANCE)</p> <p><b>PROYECTO “EXTERNALIZING”</b> Presentación <b>8 fotografías</b></p> <p><b>LIBRO DE IDEAS</b> 2/3</p>	<p><b>30%</b></p> <p><b>20%</b></p> <p><b>20%</b></p>	<p><b>A. Desarrollo de la creatividad</b></p> <p>La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.</p> <p>Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.</p> <p>Estrategias de superación del bloqueo creativo.</p> <p><b>B. Gestión de proyectos artísticos</b></p> <p>Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos.</p> <p>Difusión de resultados.</p> <p>Estrategias de trabajo en equipo.</p> <p>Distribución de tareas y liderazgo compartido.</p> <p>Resolución de conflictos.</p> <p>Estrategias, técnicas y</p>	
<p><b>C2</b>                      Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<b>20%</b>	<p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>				
<p><b>C3</b>                      Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<b>30%</b>	<p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p> <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.</p> <p>3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p> <p>3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p> <p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y</p>				



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>C1</b> Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</b></p>	<b>20%</b>	<p>1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.</p> <p>1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.</p> <p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p>	<p><b>“ROSTRO Y RASTRO”</b> ARTE POSTAL + Instalación artística en el interior del Instituto</p>	<p><b>A. Desarrollo de la creatividad</b></p> <p>La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.</p> <p>Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.</p> <p>Estrategias de superación del bloqueo creativo.</p>
<p><b>C2</b> Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<b>20%</b>	<p>3.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p> <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.</p> <p>3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p> <p>3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p>	<p><b>LIBRO DE IDEAS</b> TERMINADO</p>	<p><b>B. Gestión de proyectos artísticos</b></p> <p>Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.</p> <p>Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido.</p> <p>Resolución de conflictos.</p>
<p><b>C3</b> Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<b>30%</b>	<p>4.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y</p>	<p><b>PINTURA MURAL</b> en la Cancha deportiva del Instituto</p> <p><b>MONTAJE</b> <b>EXPOSICIÓN</b></p>	<p>Estrategias de superación del bloqueo creativo.</p> <p>Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido.</p> <p>Resolución de conflictos.</p> <p>Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.</p> <p>Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p>







### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Las actividades educativas en el **Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.**

Se fomentará el uso de **metodologías activas y participativas**, facilitando el **trabajo cooperativo**, el **interés del alumno en su autoaprendizaje**, el uso del método científico en trabajos de investigación, **trabajos interdisciplinarios que integren distintas materias y departamentos didácticos**, desafíos y retos para el alumnado, así como el **uso de las tecnologías de la información y comunicación** en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Existen **diversas metodologías activas que se pueden realizar en esta materia**. Una de las premisas a tener en cuenta para el diseño metodológico de la materia de Proyectos Artísticos es, la **atención a la diversidad del aula** a la hora de tomar decisiones.

**Dentro de las metodologías activas se encuentra el Aprendizaje Basado en Proyectos.**

Esta metodología va a suponer un **entrenamiento en la búsqueda reflexiva y creativa de soluciones ante dificultades que pueden tener diversas soluciones y que busquen soluciones a problemas vinculados con contextos reales y específicos**. Las habilidades que se vinculan con la resolución de problemas llevan consigo planificación de tareas, razonamiento, adaptación a nuevas situaciones, capacidad de aprender de los errores y emprendimiento para el desarrollo personal. La naturaleza intrínseca de este tipo de enseñanzas determina que el aprendizaje ha de realizarse en clases en torno a los 15 alumnos o alumnas por aula (como es nuestro caso) y desarrollarse las actividades a nivel de pequeñas agrupaciones. La diversidad de agrupamientos, estructuras organizativas (colaborativos, cooperativos jerárquicos, con o sin roles) **deben acercarse a la realidad del proceso del diseño en el campo profesional a través de proyectos artísticos**, la interacción entre iguales, el respeto hacia los demás, la reflexión, debate, la interdependencia positiva, estimulación y apoyo. **Entendiendo que el éxito del proyecto es un éxito grupal**. Es por ello por lo que hay que tener en cuenta que no todos los miembros del grupo responderán de forma idéntica ante un mismo supuesto, ni seguirán las mismas secuencias de aprendizaje. Que la realidad de la que se parte, el trabajo en grupo no puede olvidarse, por tanto, que **las respuestas individuales serán diversas**, y que es imprescindible respetar y potenciar todo tipo de capacidades personales. Además, el desarrollo de estas capacidades debe servir para que el **alumnado encuentre soluciones propias a diferentes situaciones y tendrán que explorar nuevos caminos y posibilidades para aplicar los conocimientos adquiridos**.

**La utilización de las Tecnologías digitales** debe permitir que los alumnos y las alumnas exploren sus posibilidades y habilidades para aprender, comunicarse y realizar sus propias creaciones utilizando diversos lenguajes, además de ser un importante recurso didáctico. Estas referencias, consideradas en conjunción con los objetivos generales de etapa y las competencias específicas y clave, deben colaborar a que el docente o la docente rentabilicen al máximo las situaciones de aprendizaje que programen, así como las instalaciones, recursos y material del que disponen, operando sobre todo ello con la flexibilidad necesaria para poner en marcha, si se hace preciso en un momento dado, los mecanismos correctores de la programación que requieran la progresión en el aprendizaje en grupo y de las individualidades que lo componen. **Y, por otro lado, la experiencia del alumnado una vez cursada esta materia, tiene que ser enriquecedora**, puesto que podrán valorar equilibradamente los diversos factores constitutivos de una misma realidad plástica, aplicarán las destrezas adquiridas de forma imaginativa y serán capaces de establecer relaciones armónicas entre los planteamientos integrales y la tarea personal a desempeñar por cada individuo a todo el conjunto.

La materia Proyectos Artísticos puede requerir el trabajo fuera del centro educativo pero también se debe facilitar que el **propio centro se transforme en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al contexto social más cercano**. Puesto que se considera importante el impacto social,

los proyectos deben recoger las inquietudes que en cada momento afecten a dicho contexto: dar visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos o estigmatizados, así como fomentar la igualdad, el respeto y la aceptación de las otras personas. Especial relevancia adquiere desde los proyectos de creación artística el fomento de la igualdad efectiva entre mujeres y hombres y la lucha contra los delitos de odio.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es **una metodología que implica al alumnado en la resolución de un problema de la vida real**. El método se centra en la **propuesta de elaboración de un proyecto que es desarrollado individualmente o en grupo**. Se ha de garantizar que el alumnado posee los recursos necesarios para enfrentarse al problema y plantear propuestas para su resolución.

**Los elementos clave del Aprendizaje basado en proyectos) son:**

- Se enfoca en una **pregunta, desafío o problema grande y abierto para que el estudiante investigue y responda o resuelva**. En esta fase, conviene valorar la diversidad y divergencia de puntos de vista, así como la posibilidad de comprender el mundo global en el que vivimos. El proyecto es coherente con los objetivos de aprendizaje previstos para el alumnado.
- Promueve la capacidad investigadora, el cuestionamiento y la indagación en el alumnado.
- Favorece habilidades comunicativas en el alumnado, el razonamiento, el trabajo colaborativo y la creatividad para solucionar problemas.
- Potencia el diálogo entre el alumnado, el respeto hacia las diferentes opiniones y la búsqueda de tomas de decisiones consensuadas y compartidas.
- Favorece la retroalimentación constante tanto por parte del profesorado como por parte del grupo de iguales.
- Potencia la puesta en común del proyecto y su posible mejora a través de las aportaciones de otros estudiantes y del propio profesorado

**Pasos para su implementación:**

1. Motivación, presentación del tema y planteamiento de un problema que favorezca el desarrollo de las competencias que se desean desarrollar.
2. El proyecto se puede realizar individualmente o en equipos de trabajo. Aunque se trate de un proyecto individual, las pautas, las fases de desarrollo así como los objetivos o competencias a desarrollar son comunes. De alguna manera se está trabajando de forma cooperativa sin saberlo. En la configuración de equipos es conveniente que exista diversidad de perfiles y que estén compuestos por cinco miembros máximo. La diversidad de perfiles y el intercambio de roles son fundamentales para hacer posible procesos educativos que valoren la diversidad y generen una convivencia positiva en el aula.
3. Definición o planteamiento del producto o reto final. Es importante explicar claramente cuál es la finalidad del producto y compartir con el estudiantado la rúbrica de evaluación para guiar su trabajo.
4. Planificación. Cada alumno o componente de un equipo tiene que elaborar un plan de trabajo que apoye su organización y donde se especifiquen las tareas previstas y el calendario propuesto para llevar a buen término el proyecto.
5. Investigación. El alumnado será el protagonista en la búsqueda de información, análisis y síntesis en la elaboración del trabajo. El docente actúa como orientador y acompañante del proceso investigador. En este paso es importante que las fuentes que se faciliten tengan el rigor necesario para el desarrollo de la investigación y que sean fuentes fiables.
6. Contraste de la información. Se trata de compartir ideas, poner en común la información recopilada para entre todos los miembros del equipo ir dando respuesta a la pregunta inicial.
7. Diseño y creación del producto. Supone la aplicación de lo aprendido y la realización de un producto que responda al planteamiento del problema. A través de la dinámica de creación de un producto se fomenta la creatividad, el pensamiento divergente y la originalidad.
8. Presentación del producto. El estudiantado presenta en clase su producto.

9. Respuesta individual y colectiva a la pregunta inicial. Una vez concluidas las presentaciones se realiza una reflexión de gran grupo dinamizada por el profesor con el propósito de llegar a conclusiones entre todos.

10. Evaluación y autoevaluación. La evaluación supone identificar los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado.

Desde el Departamento de Dibujo se promueve el **Proyecto “EXTERNALIZING”**, incluido en el Plan de Sostenibilidad del Instituto (PLAN SANTA CLARA SOSTENIBLE) y donde la relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) es fundamental así como los vínculos con otras materias y Departamentos. La asignatura de Proyectos Artísticos se vincula directamente con este gran proyecto de Centro, tanto en el desarrollo de los temas del mismo, como en la aportación de productos a la exposición de fin de curso.

**Los contenidos de dicho proyecto figuran en el ANEXO 2** de la Programación General del Departamento.

#### **4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

En toda propuesta tenemos que **contemplar los criterios de viabilidad, los apoyos y la provisión de recursos**. Es conveniente especificar todos los recursos utilizados en las distintas actividades para lograr los aprendizajes esperados. Los recursos también pueden ser aportados y creados por el propio alumnado. Es necesario diversificar los lenguajes que utilizamos en las situaciones de aprendizaje (SA), así como pensar en los espacios y tiempos, evitando situaciones de exclusión o de creación de barreras, para que se produzca el aprendizaje real de todo el alumnado.

Los recursos didácticos, materiales didácticos o auxiliares didácticos son cualquier tipo de **soporte material o tecnológico que facilita o propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje**.

No existe un concepto estricto y universal respecto a qué cosa es y qué no un recurso didáctico. Básicamente porque **cualquier cosa puede serlo, siempre que cumpla con la función de facilitar el aprendizaje o de adaptarlo a las necesidades específicas de cierto tipo de alumno**.

Por ejemplo, algunos recursos permitirán aprendizajes significativos, con una alta participación del alumno, mientras que otros servirán más bien de soporte comunicativo al docente, o simplemente como material de refuerzo.

- **Recursos didácticos.** En algunos casos se utiliza para designar a los elementos materiales que sirven de auxiliares en el proceso de enseñanza, como lápices, marcadores o la pizarra.
- **Materiales didácticos.** Suele utilizarse para aludir a los elementos dispuestos pedagógicamente de antemano para facilitar el proceso de aprendizaje, es decir, a los recursos *ex profeso* para la enseñanza, como libros de texto, apuntes, presentaciones audiovisuales, etc.

#### **Funciones de los recursos didácticos**

Dada la posible diversidad de los recursos didácticos, sus funciones específicas pueden ser muchas. Aun así, pueden resumirse en:

- **Brindar orientación.** Sobre todo en temas y tópicos complejos, proponiendo rutas alternas de aprendizaje, reglas mnemotécnicas, etc.
- **Simular situaciones o eventos.** Para mostrar en un ambiente controlado cómo ocurren en la vida real.
- **Motivar al aprendizaje.** Es decir, despertar el interés por el conocimiento en el alumno.
- **Evaluar el desempeño del alumno.** En un tema puntual o en la materia como un todo, para así saber qué tanto del aprendizaje fue exitoso.

#### **Importancia de los recursos didácticos**

Los recursos didácticos permiten adaptar la enseñanza a distintas formas de aprendizaje. Los recursos didácticos son fundamentales en cualquier modelo educativo. Por un lado, porque **dinamizan la transmisión de saberes** y permiten que ésta se dé según modelos y formas distintas, lo cual es vital si se considera que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Por otro lado, suelen **incorporar a la enseñanza recursos técnicos y tecnológicos** más modernos, lo cual permite la actualización de la enseñanza, permitiendo nuevas dinámicas y experiencias académicas.

### **Tipos de recursos didácticos**

Los recursos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Material permanente de trabajo.** Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.
- **Material informativo.** Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.
- **Material ilustrativo.** Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.
- **Material experimental.** Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.

Recursos generales a utilizar:

#### **Soportes audiovisuales:**

- Proyección de documentos de trabajo (Proyector- cañón del aula)
- Ordenadores personales (Se facilita uno para cada alumno/a)

#### **Fotocopias:**

- Sobre los saberes básicos (Normalmente son variados y que permitan al alumnado la confección de sus propios apuntes).
- Artículos de opinión (artistas, escritores, críticos de arte...)
- Noticias de actualidad relacionadas con los temas de cada evaluación que permitan al alumnado crear su propia opinión al respecto.

### **DIFERENTES TIPOS DE AGRUPAMIENTOS**

Es recomendable que una situación de aprendizaje contemple tanto **posibilidades de trabajo individual como de trabajo grupal**, además de evitar determinadas dinámicas de exclusión que puedan aparecer en el aula a la hora de realizar los agrupamientos. De esta forma, con el trabajo individual se posibilitará la experimentación de autonomía y la confianza en la capacidad propia de cada alumno/a al enfrentarse a una nueva actividad, el desarrollo del aprendizaje autorregulado y la atención personalizada. Por otro lado, con el trabajo grupal se favorecerá la comunicación entre iguales, actitudes como la cooperación, la colaboración, la tolerancia, el respeto hacia los demás, el diálogo y la búsqueda de consenso para resolver problemas.

#### **Existen diferentes tipos de agrupamientos:**

Trabajo individual: el individuo afronta las situaciones-problema sin ayuda de otro.

Parejas de trabajo: Grupos formados por dos personas que favorece la iniciación al trabajo en equipo y el apoyo entre iguales.

Grupos homogéneos: el grupo se forma en un momento dado a partir de intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda.

Grupos heterogéneos: el grupo es creado por el docente incorporando diferentes perfiles y niveles para favorecer el aprendizaje entre iguales.

Gran grupo: El grupo-aula completo.

Grupos fijos o equipos de trabajo: grupos que se mantienen durante un tiempo más dilatado para la elaboración de un proyecto o trabajo.

## **5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

El **procedimiento de evaluación es la técnica de evaluación** que utiliza el docente para recoger información de forma sistemática sobre el aprendizaje de los estudiantes.

El **instrumento de evaluación es la herramienta donde se registra la información** en el proceso de evaluación.

Las técnicas de evaluación, como las estrategias para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado, pueden ser de tres tipos, la **observación**, la **encuesta (entrevista)** y el **análisis documental y de producciones**.

Algunos ejemplos son las listas de control, las escalas de estimación, las rúbricas, las escalas de diferencial semántico, las matrices de decisión o incluso instrumentos mixtos donde se mezclen más de uno.

Actividades de evaluación más habituales:

- Cuaderno/diario de clase o apuntes personales.
- Prueba escrita.
- Presentación de un producto (cuadernillo, powerpoint, vídeo...).

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Como resultado del proceso de evaluación y del uso de los instrumentos de evaluación, podremos llegar a una valoración numérica que nos exprese el nivel de desempeño del alumnado en cada criterio de evaluación y por lo tanto en cada competencia específica.

La asignatura tiene **15 criterios de evaluación**, por tanto disponemos de **15 notas finales** por alumno que corresponden a las 5 competencias específicas.

Las **5 competencias específicas** tienen **diferentes porcentajes de ponderación** debido al diferente carácter de cada una de ellas (Pensar, planificar, compartir fases, documentación aportada, ejecución...).

#### **COMPETENCIA 1: 20%**

Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

#### **COMPETENCIA 2: 20%**

Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

#### **COMPETENCIA 3: 30%**

Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

#### **COMPETENCIA 4: 15%**

Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

#### **COMPETENCIA 5: 15%**

Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

**Cada competencia específica tiene asociados diferentes criterios de evaluación que pueden tener diferentes ponderaciones y cuya suma representa el 100% de cada competencia específica (Ver tablas horizontales de competencias-criterios-saberes).**

#### **MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

Para el alumnado con evaluación negativa en las dos primeras evaluaciones, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación ordinaria, se elaborará un programa de refuerzo del aprendizaje que consistirá en un informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados, así como la propuesta de actividades de recuperación en cada caso.

En la **segunda evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la primera**, de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar. Se propondrá una serie de actividades para ello (mejora de las ya realizadas u otras similares).

En la **tercera evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la segunda** de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar. Se propondrá una **serie de actividades** para ello (mejora de las ya realizadas u otras similares).

Al finalizar el curso, antes del cierre de la convocatoria ordinaria, **el alumnado que continúe con evaluación negativa** (y tras observación de los niveles de desempeño de los criterios obtenidos hasta esas fechas) **deberá realizar una serie de actividades** (mejora de las ya realizadas u otras similares) y **presentar una exposición oral de las actividades presentadas y realizar una autoevaluación.**

Para el alumnado con **evaluación negativa en la evaluación ordinaria**, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación extraordinaria, se elaborará un **programa de refuerzo del aprendizaje** que consistirá en un **informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados**, así como la **propuesta de actividades de recuperación** que serán acompañadas de una **presentación oral** de las mismas al tiempo que **realizará una autoevaluación sobre el nivel de desempeño de los criterios de evaluación.**

Cuando el alumnado no se presente a la evaluación extraordinaria de la materia en el acta de evaluación se consignará No Presentado (NP). La situación No Presentado (NP) equivaldrá a la calificación numérica mínima establecida, salvo que exista una calificación numérica obtenida en la prueba ordinaria, en cuyo caso se tendrá en cuenta dicha calificación.

Cuando el alumnado se presente a la evaluación extraordinaria y no alcance a obtener una calificación positiva, en el acta de evaluación extraordinaria se consignará la mayor calificación obtenida, bien sea la de la evaluación ordinaria o la de la extraordinaria

## 6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad y las diferencias individuales las diferentes actuaciones de carácter ordinario que se orientan a lograr el desarrollo integral, a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado, a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global e inclusivo.

Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, mediante la puesta en marcha de estrategias organizativas y metodológicas destinadas a facilitar la consecución de los Objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias clave y específicas.

Entre las medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales recogidas en el PEC se incluyen las **Metodologías didácticas basadas en proyectos** de trabajo que favorecen la inclusión (junto al resto de metodologías activas explicadas en el apartado de métodos pedagógicos y didácticos). Cuando el alumnado es responsable de su propio aprendizaje produce y comparte conocimiento, aumenta su autonomía y resulta más fácil hacer una evaluación del grado de consecución de los objetivos establecidos e identificar también el grado de adquisición de aprendizajes. Esto permite modificar la orientación prevista en las situaciones de aprendizaje planteadas.

Dicha flexibilización podrá incluir tanto la reducción de contenidos complementarios en algunos casos, como la ampliación de contenidos y competencias del curso ordinario. Por tanto se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado que presenta altas capacidades intelectuales y del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje así como de aquellos que presenten más dificultades.

Con relación a lo descrito, se podrán aplicar **medidas ordinarias** dirigidas a prevenir o compensar dificultades leves así como posibilitar la ampliación de conocimientos de aquellos que lo demanden, sin alterar los elementos esenciales del currículo. **Pueden ser generales o singulares.**

Las **medidas ordinarias generales** son:

- Adecuación de objetivos: incluir, priorizar objetivos, variar su temporalización.
- Organización de contenidos en ámbitos integradores
- Equilibrar los tipos de contenidos
- Selección y uso de materiales curriculares diversos
- Diversificar procedimientos de evaluación

Las **medidas ordinarias singulares** pueden ser:

- Medidas de ampliación y profundización
- Actividades de recuperación o de refuerzo
- Adaptaciones grupales en el currículo sin alterar elementos esenciales
- Agrupamientos flexibles temporales
- Flexibilidad en tiempos y diversidad en materiales y recursos didácticos

## 7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **SALIDA CULTURAL A SAN SEBASTIÁN**  
**SANTANDER - CHILLIDA LEKU (HERNANI) - SAN SEBASTIÁN - SANTANDER**

Como en años anteriores, se plantea una salida cultural del Bachillerato de Artes. Las opciones solían ser Bilbao (Guggenheim y Museo de BBAA) o Gijón. Debido a la celebración en 2024 del “Año Chillida” nos hemos planteado visitar el “CHILLIDA LEKU” y San Sebastián.

La fecha posible será un viernes de enero (19 ó 26).

- **ENCUENTRO con PALOMA ZAPATA.**

Lunes 20 de noviembre: SALÓN DE ACTOS de 11:35 a 14:15

**Paloma Zapata (Murcia, 1979)** Cineasta. Estudió Bellas Artes.

Fundadora de la productora La Fábrica Naranja, desde 2005 desarrolla una carrera internacional como **directora de videoclips musicales**. También ha dirigido los **documentales musicales:**

***Peret, yo soy la rumba y Casamance: la banda sonora de un viaje.***

Con motivo de la presentación de su último **documental “LA SINGLA”** en la Filmoteca de Cantabria el día 19, tendremos un encuentro con ella al día siguiente en el Salón de Actos.

*La Singla se quedó sorda al nacer. Aprendió a bailar sin escuchar la música, y usaba el baile para espantar el dolor. La joven bailaora, con apenas 17 años, revolucionó el mundo del flamenco, pero antes de cumplir los 30 desapareció de los escenarios.*

- **VISITA AL CENTRO BOTÍN**

EXPOSICIÓN **EL GRECO / TINO SEHGAL** (7 OCTUBRE AL 11 FEBRERO, 2024)

EXPOSICIÓN **ITINERARIOS XXVIII** (18 DE NOVIEMBRE, AL 31 DE MARZO, 2024)

**El Greco / Tino Sehgal presenta** un diálogo entre la obra del Greco, ***Adoración de los pastores*** (1577-1579), de la colección de arte de la Fundación Botín, y una nueva obra en vivo de Tino Sehgal, ***This youiiyou (Este túyoyotú)***, **interpretada por diversas personas.**

La pintura del Greco representa el nacimiento de Jesús de Nazaret y rinde homenaje a la vida y a las relaciones de cuidado que la hacen posible. Tino Sehgal transforma y amplía este tributo al ensalzar las interacciones sutiles que surgen en los vínculos afectivos.

***Itinerarios XXVIII*** muestra los proyectos de los artistas seleccionados en la convocatoria de las Becas de Arte de la Fundación Botín en 2021: **Luz Broto, Lucía C. Pino, Fernando García Dory, Henrique Pavão, Jorge Ribalta y el colectivo formado por Patricia Gómez y María Jesús González.**

Fechas posibles: Antes del 5 de febrero.

- **AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR**

Desde el Departamento de Dibujo colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, de Proyectos Artísticos apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro.

- **OTRAS SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES:**

**Centro Cultural Casyc, Naves de Gamazo, Biblioteca Central, Centro Botín...**

Dependiendo de las exposiciones que se programen en los diferentes centros culturales de la ciudad a lo largo de 2024, estudiaremos la idoneidad de realizar, al menos, una salida por evaluación. Dicha salida se realizaría dentro del horario de la asignatura o intentando alterar lo menos posible las sesiones de otras asignaturas.



- **PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO FOTOGRÁFICO: “EXTERNALIZING”**

Las bases del concurso del proyecto de centro “Externalizing” se publicarán en la segunda evaluación y la exposición de las fotos seleccionadas se realizará a finales de mayo. El proyecto está incluido en el plan “SANTA CLARA SOSTENIBLE”.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, **los alumnos de Proyectos Artísticos realizarán fotografías, en la segunda evaluación, como actividad evaluable en la asignatura**, realizándose una selección posterior para participar en el Concurso Fotográfico.

Los alumnos de Proyectos Artísticos conocen, desde principios del curso, los apartados temáticos a cubrir.

- **PARTICIPACIÓN EN LA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA “EXTERNALIZING” O EN LA RETOMADA MARATÓN DE “EXPOSICIONES DE TRABAJOS DE ALUMNOS DEL INSTITUTO”**

Se realizará una selección de los Proyectos Artísticos de la asignatura. La mayor parte de ellos, formarán parte de la exposición artística “EXTERNALIZING” de fin de curso.

Algunas presentaciones realizadas como parte de los Proyectos, pueden ser candidatas a participar en la “Maratón de Exposiciones” prevista para todos los niveles educativos y que se desarrollará en el Salón de Actos..

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Tenemos dos alumnos de segundo de Bachillerato de Artes con la asignatura pendiente del curso anterior. Uno de ellos por cambio de modalidad.

Para la recuperación de la asignatura “**PROYECTOS ARTÍSTICOS**” se realizarán las siguientes actividades:

- Un **Proyecto por trimestre** o evaluación. **Total: 3 PROYECTOS ARTÍSTICOS.**
- **-LIBRO de IDEAS: Formato tipo agenda (A-5), tapa dura y hojas blancas.**  
Se desarrollará a lo largo de todo el curso y deberá estar **completo a finales de mayo.**  
Debe mostrarse su evolución durante las tres evaluaciones. Existirán **fechas de revisión.**  
En un **ANEXO, dado a los alumnos**, se explican los **objetivos**, las **situaciones de aprendizaje** y los **saberes básicos** (contenidos) de dicho trabajo.
- Una **EXPOSICIÓN ORAL Y/O UNA PRUEBA ESCRITA** en el **mes de mayo**, una vez entregados los tres Proyectos y el Libro de Ideas, relacionada-s con la elaboración y presentación de los mismos.

### **PRIMERA EVALUACIÓN. PROYECTO: “UNA AL MES”**

El proyecto consiste en realizar una **composición artística para una hoja de un CALENDARIO de SOBREMESA** sobre un personaje ilustre que estudió o enseñó en nuestro Instituto.

El trabajo se vincula a los campos creativos de la Ilustración, el Diseño Gráfico puro y el Diseño Editorial.

Como en todo **Proyecto Artístico**, antes de entregar el producto final deben cumplirse una serie de **fases o etapas.**

Es tan importante (o más) cumplir con dichas etapas y compartirlas con el profesor, antes de la entrega de La composición final.

## **SEGUNDA Y TERCERA EVALUACIÓN**

Las actividades de **los siguientes trimestres se plantearán al comienzo de los mismos.**

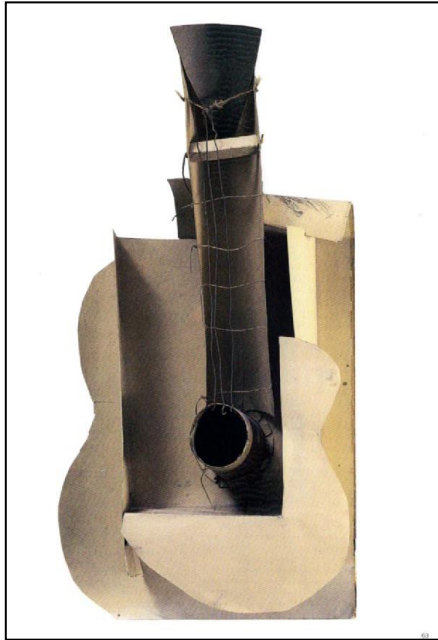
### **9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

Podemos diferenciar dos tipos de evaluaciones de este proceso de enseñanza.

**1. Evaluación del propio docente:** donde como profesores nos evaluaremos a nosotros mismos, considerando aspectos como el grado de consecución de los objetivos propuestos, la adecuación de los contenidos a los objetivos o la efectividad de la metodología propuesta...

**2. Evaluación del alumno de la práctica docente:** En varios momentos del curso, debemos pasar a los alumnos unas fichas de evaluación donde el alumno podrá valorar la actividad del profesor y realizar las aportaciones que precise mediante observaciones, para que de esta forma podamos mejorar en el futuro el proceso de enseñanza aprendizaje: puede así explicar qué metodología le resulta más motivadora, o con qué instrumentos se sienten más cómodos etc.

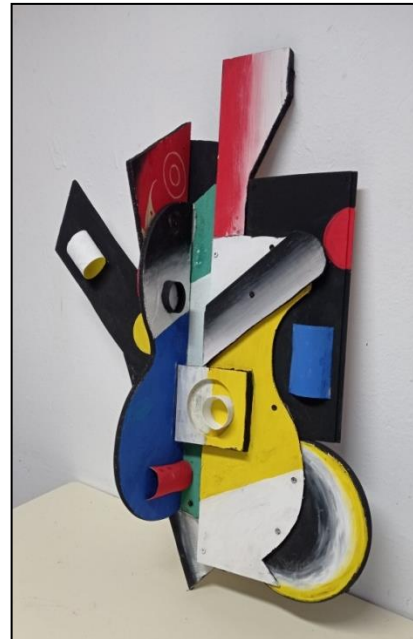
Durante la segunda evaluación se presentará un documento donde aparezcan los indicadores de logro que analizamos en nuestra propia evaluación y las fichas que les pasamos a los alumnos para puedan evaluarnos a nosotros. Este documento, o uno similar, se volverá a cumplimentar al finalizar el curso con el fin de añadir los resultados a la memoria final de la asignatura y del Departamento.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## VOLUMEN

1º BACHILLERATO ARTES



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES SANTA CLARA

CURSO 2023-2024

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

## ÍNDICE

0- INTRODUCCIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.  
DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.  
MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

9- CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

## 0- INTRODUCCIÓN

Desde los orígenes de la civilización, los seres humanos han necesitado crear objetos tridimensionales, tanto para responder a necesidades funcionales, como movidos por intenciones lúdicas, religiosas o artísticas. En todas las producciones humanas puede rastrearse una intención estética, que unas veces se produce de una manera intuitiva y emocional y, otras, es el resultado de un proceso racional más o menos sofisticado. La materia de Volumen se ocupa específicamente del estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos. La introducción al estudio y análisis de las formas y manifestaciones tridimensionales completa y desarrolla la formación plástica y artística del alumnado, ejercitando los mecanismos de percepción de las formas volumétricas y ayudando al desarrollo de una visión analítica y sintética de los objetos artísticos tridimensionales que nos rodean, así como de sus aplicaciones más significativas en el campo científico, industrial, artesanal y artístico. El alumnado que curse esta materia adquirirá las competencias que le permitan comprender en qué medida la forma, el tamaño, el color o el acabado final de los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen. Otros factores condicionantes son la intencionalidad expresiva y los efectos que se quieren producir en la recepción, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente. Valores tales como el respeto y el aprecio de la riqueza inherente a la diversidad cultural y artística, o la necesidad de proteger la propiedad intelectual propia y ajena deben ser tenidos también cuenta, sin olvidar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para poner en valor el trabajo realizado por mujeres o por personas pertenecientes a culturas que no pertenecen al ámbito occidental dominante.

Junto al desarrollo de la percepción sensorial, intelectual y crítica de las formas, esta materia se interesa por la otra vertiente de la formación artística, a la que está estrechamente vinculada: la creación de objetos tridimensionales.

Esta dimensión de la materia conecta el mundo de las ideas con el de las formas a partir del conocimiento del lenguaje plástico y del uso de materiales, procedimientos y técnicas de configuración tridimensional, así como de otros elementos de configuración formal y espacial, del análisis de la representación espacial y de la aplicación de la metodología general del proyecto de creación de objetos tridimensionales. Se espera con ello que el alumnado adquiera –junto a la capacidad de percepción espacial, táctil y cinestésica– un dominio técnico y unas habilidades creativas capaces de movilizar el pensamiento divergente, esa capacidad humana para proponer múltiples respuestas ante un mismo estímulo. Todo ello favorece el desarrollo de ciertos componentes de la formación artística fuertemente vinculados entre sí: la percepción intelectual y sensorial de la forma; la creación de objetos tridimensionales; y el análisis de la luz para la comprensión de la configuración y percepción de los objetos volumétricos. La materia de Volumen proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. También es preciso que aprenda las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura. Del mismo modo, debe reflexionar sobre los útiles y herramientas más adecuados para cada producción artística, así como sobre el contexto cultural en el que se trabaja. Se abordan así aspectos relacionados con la composición en el espacio, fomentando la expresividad y el desarrollo del deleite estético y sensorial, para favorecer el crecimiento personal, social, académico y profesional. Otro aspecto importante al que se debe prestar atención desde esta materia es la reflexión sobre la necesidad de hacer un uso adecuado y responsable de los materiales, atendiendo a su impacto medioambiental y a la prevención y tratamiento de los posibles residuos que se generen, desarrollando así una actitud crítica, sostenible, inclusiva e innovadora ante la experiencia artística. Estos fines vehiculan las competencias específicas de la

materia de Volumen, definidas a partir de los objetivos generales y las competencias clave previstas para la etapa de Bachillerato. La consecución de las competencias específicas implicará la adquisición por parte del alumnado de los conocimientos y habilidades necesarios para proponer y llevar a cabo soluciones distintas soluciones factibles en la creación de propuestas volumétricas. Además, contribuirá a desarrollar su capacidad crítica y estética, utilizando el vocabulario específico adecuado para fundamentar sus juicios sobre distintas creaciones volumétricas, desde el respeto hacia la diversidad y hacia el patrimonio artístico y cultural.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución. Los saberes básicos de la materia que será necesario activar para adquirir dichas competencias específicas se organizan en cuatro bloques, que no deben acometerse obligatoriamente en el orden en el que están presentados, sino de una manera integrada en función de las demandas que planteen las distintas situaciones de aprendizaje, facilitándose de este modo una visión global de la materia.

El primer bloque, «Técnicas y materiales de configuración», atiende a los materiales y procedimientos esenciales en el trabajo escultórico. El segundo bloque, «Elementos de configuración formal y espacial», comprende el lenguaje y las tipologías de las formas volumétricas. El tercer bloque, «Análisis de la representación tridimensional», recoge los elementos de la forma en el espacio y su presencia en el patrimonio artístico. Finalmente, el bloque llamado «El volumen en proyectos tridimensionales» se ocupa de la metodología proyectual y de su desarrollo. Para una mejor adquisición de las competencias específicas de la materia es necesario proponer unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado mejorar el desempeño de las habilidades requeridas para el trabajo con las formas volumétricas, considerando la incorporación de herramientas digitales cuando resulte pertinente. En su desarrollo, los bloques de saberes deben trabajarse de forma conjunta, de manera que los conocimientos, destrezas y actitudes se activen de manera interrelacionada para responder a retos de progresiva complejidad.

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

### **CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

La materia Volumen contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es importante también porque permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (escultura, instalación, performance, diseño industrial, etc.), y ayudará a los alumnos y alumnas a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

Esta competencia se potenciará a través de diferentes situaciones de interacción comunicativa, coloquios, debates, etc., en los que el alumnado necesitará expresarse con coherencia y adecuación, observando y comprendiendo la terminología específica, estimulando su uso y la reflexión. También se realizarán presentaciones orales, con apoyo audiovisual, individuales o en grupo sobre temas y artistas relacionados con la materia.

### **Competencia plurilingüe (CP)**

Contribuye a la Competencia plurilingüe (CP), a través del uso de algunos términos técnicos propios de la materia, en la lectura de fichas técnicas de obras de arte en diferentes idiomas así como en el análisis de obras tridimensionales que aparecen en documentos audiovisuales y fotografías, donde los vocablos de otras lenguas requieren una interpretación formal y de significado.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Se trabajan de manera transversal en todas las facetas del trabajo en tres dimensiones: la concepción espacial de los volúmenes es imposible sin una mínima base de geometría. Esta competencia interviene en la creación de todas las formas, naturales y artificiales, que se pueden producir.

### **Competencia digital (CD)**

La competencia digital (CD) se ve favorecida por los trabajos de la materia relacionados con la búsqueda de recursos gráficos y visuales en función del proyecto que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone el uso de herramientas informáticas que permitan buscar documentación para la realización de proyectos, personales o en equipo, por parte del alumnado, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible y el interés por utilizar dicha información con funciones creativas y comunicativas.

### **Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)**

Se trabaja favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores para mejorar el proceso creativo.

La expresión y creación en Volumen estimula el trabajo en equipo y la responsabilidad por el mantenimiento de las áreas de trabajo, los materiales y los recursos comunes. Asimismo, proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales. La asignatura exige y facilita, especialmente, el progreso en habilidades relacionadas con la autonomía personal y la toma de decisiones durante los procesos de proyectación y ejecución.

### **Competencia ciudadana (CC)**

Se integra como un conjunto de habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyen activamente a la convivencia pacífica, la pluralidad, el respeto de las diferencias, y a participar de forma responsable y constructiva en los procesos democráticos. Los ODS forman parte del Proyecto "EXTERNALIZING", colaborando por tanto la asignatura en la adquisición de esta competencia.

### **Competencia emprendedora (CE)**

Es necesaria para desarrollar el proceso creativo y la búsqueda o adquisición de los materiales más adecuados para la realización de los trabajos planteados en las SA.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

La competencia conciencia y expresiones culturales se vincula de forma natural a esta asignatura, puesto que se proporciona un entorno de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con diferentes códigos de configuración y análisis de las formas tridimensionales. Ello implica ampliar tanto las posibilidades de representación mental y conocimiento, como las posibilidades de expresión y creación. Desde el principio los alumnos y alumnas aprenderán a captar, analizar, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de la producción artística tridimensional propia y ajena. Desde el desarrollo de las

posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otras personas de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. Esta competencia se verá igualmente desarrollada gracias al conocimiento que la materia aporta acerca de los elementos básicos de configuración de la forma volumétrica y de los distintos materiales, soportes y herramientas. Todo ello promueve la interpretación crítica por parte del alumnado de formas y objetos tridimensionales del entorno cultural, acentuando su sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además se incidirá especialmente en la relevancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio de nuestra Comunidad, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas**, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas. Educar la mirada es esencial para dotar al alumnado de las destrezas necesarias para ver, descubrir y sentir la creación de obras artísticas volumétricas. El análisis de obras de diferentes épocas y culturas permite entender los principales elementos del lenguaje tridimensional, las distintas técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados. De este modo, se desarrollan las habilidades necesarias para la identificación de los elementos formales y estructurales del lenguaje tridimensional de producciones volumétricas, comparando las obras en relieve y las obras exentas, así como la apreciación de los elementos compositivos de las piezas de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales. Las nuevas tecnologías facilitan el acceso del alumnado a una gran variedad de obras, por ejemplo, a través de las bibliotecas o colecciones digitales, de modo que pueda analizar una amplia gama de formas, estructuras, proporciones y elementos compositivos, así como de técnicas y materiales. A partir del análisis de obras tridimensionales, el alumnado interiorizará la terminología específica de la materia, enriqueciendo así su capacidad comunicativa y aprendiendo a explicar las obras de manera precisa. Asimismo, a través del acercamiento a obras creadas en distintos contextos históricos o culturales, reconoce el valor de la diversidad del patrimonio, así como la riqueza creativa y estética inherente a ella. Las experiencias artísticas contribuirán al desarrollo de su personalidad y ampliarán su repertorio de recursos, facilitando la aplicación de los aprendizajes adquiridos a sus propias propuestas volumétricas y la realización de piezas equilibradas y creativas. Entre las obras analizadas, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, para reflexionar sobre la conformación del canon artístico dominante y reconocer la aportación a esta disciplina de artistas mujeres y de artistas de culturas no occidentales.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.**

**2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas** en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas que se materializan en diversas obras volumétricas constituye una actividad imprescindible para que el alumnado pueda comprender las distintas funciones comunicativas del lenguaje tridimensional. Esta exploración debe partir del análisis de los elementos formales, funcionales y estructurales de las piezas tridimensionales, así como de la



identificación de la relación entre forma y función, vinculando su función comunicativa y su nivel icónico.

El acceso a las obras a través de diversas fuentes bibliográficas y digitales (sitios web, acceso digital a museos, etc.) hace posible que el alumnado pueda tener a su disposición una gran variedad de obras significativas de diferentes artistas, tanto del pasado como de la actualidad. El análisis de obras permite al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional a través de propuestas alternativas. De este modo, puede generar, en un proceso de abstracción, objetos volumétricos dotados de significado, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad. La adquisición de esta competencia contribuye, además, a que alumnos y alumnas desarrollen su capacidad crítica y estética y descubran las cualidades expresivas de esta disciplina, adquiriendo los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la explicación y justificación argumentada de obras propias y ajenas. La inspiración en obras existentes, o la adaptación creativa de las mismas son una ocasión idónea para reflexionar sobre aspectos relacionados con la propiedad intelectual, tanto para aprender a proteger la creatividad propia, como para ser respetuosos con la creatividad ajena.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.**

**3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados**, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional. Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia. En este proceso de experimentación, el alumnado aprende a seleccionar y a utilizar las herramientas y los materiales más adecuados en función de las características formales, funcionales, estéticas y expresivas de la pieza que se vaya a realizar. En el proceso de selección, habrá de tener en cuenta la sostenibilidad y el impacto ambiental de las herramientas y los materiales, y deberá considerar las condiciones de seguridad e higiene para su correcto uso. La adquisición de esta competencia permite que el alumnado desarrolle la creatividad asociada con el pensamiento divergente, así como su autonomía y su capacidad de iniciativa. En la resolución de problemas volumétricos ha de considerarse, además, el error como una oportunidad de mejora y de aprendizaje que le ayude a desarrollar su autoestima personal y artística, así como su resiliencia. Esto le permitirá enfrentarse a futuros retos de configuración espacial en los ámbitos tanto académico como profesional.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.**

**4. Elaborar proyectos individuales o colectivos**, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas. La materia de Volumen proporciona el contexto propicio para que el alumnado pueda planificar y desarrollar proyectos sostenibles y creativos, de forma tanto individual como colaborativa, ofreciéndole la oportunidad de tomar la iniciativa en la ideación, el diseño y la proyección de sus propias propuestas volumétricas. Los proyectos se han de diseñar en función de los condicionantes y requerimientos planteados, aportando soluciones diversas y creativas. La planificación de las distintas fases, desde la ideación hasta la elaboración final de la obra, se

puede realizar utilizando fuentes digitales y bibliográficas para recopilar y analizar la información que permita llevar a cabo propuestas creativas y viables. En el proceso de planificación y desarrollo del proyecto, el alumnado ha de determinar los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño tridimensional en función de sus intenciones expresivas, funcionales y comunicativas; además de interpretar y analizar la documentación gráfica técnica en función de sus características, dibujar la información gráfica necesaria para el desarrollo de la pieza, teniendo en cuenta sus características y parámetros técnicos y estéticos. Asimismo, debe realizar bocetos, maquetas o modelos que permitan la visualización de objetos tridimensionales, utilizando diferentes técnicas, y, por último, comprobar la viabilidad de su ejecución. Para ello, será necesario que el alumnado organice y distribuya las tareas, que asuma responsabilidades individuales orientadas a conseguir un objetivo común, coordinándose con el resto del equipo y respetando las realizaciones y opiniones de los demás. La identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Así, el alumnado podrá valorar la metodología proyectual como una forma de desarrollar el pensamiento divergente para la resolución creativa de problemas, así como identificar el trabajo en equipo como fuente de riqueza creativa y favorecer su desarrollo personal y su autoestima.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA**

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **Competencia específica 1.**

1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, hasta la actualidad, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.

#### **Competencia específica 2.**

2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.

2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.

#### **Competencia específica 3.**

3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.

3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

#### **Competencia específica 4.**

4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.

4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.

4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.

4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.

### **SABERES BÁSICOS**

#### **A. Técnicas y materiales de configuración.**

- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas. Terminología específica.

-Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones), de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D) y técnicas de acumulación (ensamblaje y articulación para la creación de estructuras e instalaciones).

#### **B. Elementos de configuración formal y espacial.**

- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.

- Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.

- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.

- Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).

- El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.

- La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.

- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

#### **C. Análisis de la representación tridimensional.**

- Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.

-Contexto local y global de Cantabria en las obras tridimensionales. Obras y artistas relevantes.

- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.

- Mecanismos, contextos y referencias. Siglo XX hasta la actualidad: Cubismo, Constructivismo, Bauhaus, "Ready-Made". Arte objetual y conceptual. "Arte Povera", "Land Art", "Minimal". La instalación artística, performance.

- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
- Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.
- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
- Creadores/as relevantes que abarquen aspectos espaciales en sus proyectos: arquitectura, diseño tridimensional, escultura, iluminación, moda...
- Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.

#### **D. El volumen en proyectos tridimensionales.**

- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.
- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.
- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.
- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.
- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.
- La recepción del producto, de la obra de arte y la participación del espectador en la propuesta artística.

#### **Aprendizaje interdisciplinar**

Desde la materia de Volumen la interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra. La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje tridimensional con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjunta. Esta interdisciplinariedad favorecerá un tratamiento de la materia con relaciones variadas, enriquecedoras y necesarias y conectadas con el entorno más cercano del alumno.

#### **DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA (TABLAS HORIZONTALES):**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE 1</b></p> <p>1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptors: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p>	<p>15%</p>	<p>1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, hasta la actualidad, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.</p> <p>1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.</p> <p>1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.</p>	<p><b>“LAVARSE LAS MANOS CON LOS CÁNONES CLÁSICOS”</b> (PEQUEÑAS CABEZAS TALLADAS EN JABÓN)</p>	<p>20%</p> <p><b>A. Técnicas y materiales de configuración.</b> Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores.</p> <p>Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas.</p>
<p><b>CE 2</b></p> <p>2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptors: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p>	<p>15%</p>	<p>2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p>	<p><b>BOOKLUMEN</b> Libro de apuntes, bocetos, ideas, reflexiones, materiales, procesos de trabajo... (1/3 del libro)</p>	<p>20%</p> <p>Ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.</p> <p>Terminología específica. -Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras).</p>
<p><b>CE 3</b></p> <p>3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional. Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia.</p>	<p>30%</p>	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.</p> <p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de</p>	<p><b>BOOKLUMEN</b> Libro de apuntes, bocetos, ideas, reflexiones, materiales, procesos de trabajo... (1/3 del libro)</p>	<p><b>B. Elementos de configuración formal y espacial.</b> Las formas tridimensionales y su lenguaje.</p> <p>Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie,</p>

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.</p> <p style="text-align: center;"><b>CE 4</b></p> <p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	40%	<p>realización más adecuados.</p> <p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.</p> <p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p> <p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p> <p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>	<p><b>“CABEZAS ESTILOSAS”</b> Cabezas relacionadas con movimientos artísticos: Cubismo, Dadaísmo, Surrealismo, Constructivismo, Arte cinético, Neoexpresionismo, Arte Pop, Arte conceptual, Abstracción</p> <p><b>“MÁQUINA PARA VOLAR/SOÑAR DE UN AMO/A DE CASA”</b> Instalación artística de trabajo cooperativo</p>	<p style="text-align: center;">50%</p> <p>volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</p> <p>Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</p> <p>Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</p> <p>Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.</p> <p><b>C. Análisis de la representación tridimensional.</b> La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</p> <p>Mecanismos, contextos y referencias. Siglo XX hasta la actualidad: Cubismo, Dadaísmo, Surrealismo, Constructivismo, “Ready-Made”. Arte cinético, Arte Pop.</p> <p style="text-align: center;">10%</p> <p>Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y</p>
--	-----	--	---	---

					<p>escultura exenta.</p> <p>-Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.</p> <p>Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.</p> <p><b>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</b></p> <p>Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales.</p> <p>Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</p> <p>Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.</p> <p>Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</p>
--	--	--	--	--	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS	
<p><b>CE 1</b></p> <p>1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p>	10%	<p>1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, hasta la actualidad, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.</p> <p>1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.</p>	<p><b>BOOKLUMEN</b> Libro de apuntes, bocetos, ideas, reflexiones, materiales, procesos de trabajo... Libro POP-UP Incluir Volúmenes comparados. (2/3 del libro)</p>	15%	<p><b>A. Técnicas y materiales de configuración.</b></p> <p>Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas. Terminología específica.</p>
<p><b>CE 2</b></p> <p>2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p>	10%	<p>2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.</p> <p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p>	<p><b>“GUERNICA TRIDIMENSIONAL”</b> (trabajo en equipo) Ensamblaje de aglomerado pintado</p>	10%	<p>-Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones), de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D) y técnicas de acumulación (ensamblaje y articulación para la</p>
<p><b>CE 3</b></p> <p>3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional. Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de</p>	40%	<p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.</p> <p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de</p>	<p><b>ARTE TEXTIL</b> (Varios artistas) + <b>POP ART</b> (Referencia: Esculturas blandas de Claes Oldenburg...) + <b>ARTE CINÉTICO</b> (Referencia: Jean Tinguely)</p>	60%	



<p>la materia.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CE 4</b></p> <p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<p><b>40%</b></p>	<p>realización más adecuados.</p> <p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.</p> <p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p> <p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p> <p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>	<p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;"><b>Ensamblaje de chapa, perfiles metálicos y otros materiales</b> (Referencias: Julio González...)</p> <p style="text-align: center;"><b>PRUEBA ESCRITA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PRESENTACIÓN CUADERNILLO. RUTA DE ESCULTURAS de San Sebastián</b></p> <p style="text-align: center;"><b>INSTALACIÓN ARTÍSTICA en el HALL del INSTITUTO (Trabajo cooperativo)</b></p>	<p><b>5%</b></p> <p><b>5%</b></p> <p><b>5%</b></p>	<p>creación de estructuras e instalaciones).</p> <p><b>B. Elementos de configuración formal y espacial.</b></p> <p>Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</p> <p>Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</p> <p>Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.</p> <p>Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).</p> <p>El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</p>
---	-------------------	--	--	--	---

				<p>Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.</p> <p><b>C. Análisis de la representación tridimensional.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.</li> <li>-Contexto local y global de Cantabria en las obras tridimensionales. Obras y artistas relevantes.</li> <li>- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</li> </ul> <p>Mecanismos, contextos y referencias. Siglo XX hasta la actualidad:</p> <p>La instalación artística</p> <p>Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.</p>
--	--	--	--	---

				<p>- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</p> <p>-Creadores/as relevantes que abarquen aspectos espaciales en sus proyectos: arquitectura, diseño tridimensional, escultura, iluminación, moda...</p> <p>Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.</p> <p><b>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</b></p> <p>- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.</p> <p>- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.</p> <p>- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras</p>
--	--	--	--	---

					<p>tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.</li> <li>- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.</li> <li>- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</li> <li>- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</li> <li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</li> </ul> <p>La propiedad intelectual: la protección de la</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>creatividad personal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La recepción del producto, de la obra de arte y la participación del espectador en la propuesta artística.</li></ul>
--	--	--	--	--	---

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE 1</b></p> <p>1. Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p><b>CE 2</b></p> <p>2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p><b>CE 3</b></p> <p>3. Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional. Iniciarse en el campo de la creación de composiciones tridimensionales proporciona al alumnado una serie de conocimientos, destrezas y actitudes que le permiten descubrir los materiales, las herramientas y las técnicas propias de la materia.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA5, CC4, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1.</b></p>	<p>10%</p> <p>1.1. Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, hasta la actualidad, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.</p> <p>1.2. Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.</p> <p>1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.</p> <p><b>Competencia específica 2.</b></p> <p>2.1. Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.</p> <p>2.2. Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.</p> <p>2.3. Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.</p> <p>40%</p> <p><b>Competencia específica 3.</b></p> <p>3.1. Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.</p> <p>3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la</p>	<p><b>ESCULTURA/ INSTALACIÓN</b> relacionada con el Arte Povera</p> <p><b>ESCULTURA DE ESCAYOLA</b> Moldes de alumnos (George Segal...)</p> <p><b>PRESENTACIÓN sobre RUTA DE ESCULTURAS en SANTANDER /TORRELAVEGA</b></p> <p><b>Montaje exposición "EXTERNALIZING"</b></p>	<p><b>A. Técnicas y materiales de configuración.</b></p> <p>- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas. Terminología específica.</p> <p>-Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones), de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D) y técnicas de acumulación (ensamblaje y articulación para la creación de estructuras e instalaciones).</p> <p>40%</p> <p>10%</p> <p>10%</p>

<p style="text-align: center;"><b>CE 4</b></p> <p>4. Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM3, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</b></p>	<p><b>40%</b></p>	<p>selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.</p> <p><b>Competencia específica 4.</b></p> <p>4.1. Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.</p> <p>4.2. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.</p> <p>4.3. Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.</p> <p>4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.</p>	<p><b>BOOKLUMEN TERMINADO</b></p>	<p><b>30%</b></p>	<p><b>B. Elementos de configuración formal y espacial.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.</li> <li>- Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.</li> <li>- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.</li> <li>- Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).</li> <li>- El movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.</li> <li>- La luz como elemento generador y modelador de formas y espacios.</li> </ul>
--	-------------------	--	---------------------------------------	-------------------	---

					<p>- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.</p> <p><b>C. Análisis de la representación tridimensional.</b></p> <p>- Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.</p> <p>-Contexto local y global de Cantabria en las obras tridimensionales. Obras y artistas relevantes.</p> <p>- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.</p> <p>- Mecanismos, contextos y referencias. Siglo XX hasta la actualidad: Cubismo, Constructivismo, Bauhaus, "Ready-Made". Arte objetual y conceptual. "Arte Povera", "Land Art", "Minimal". La instalación artística performance.</p> <p>- Grados de iconicidad</p>
--	--	--	--	--	--



					<p>en las representaciones escultóricas.  Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.</li> <li>- El respeto de la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.</li> <li>-Creadores/as relevantes que abarquen aspectos espaciales en sus proyectos: arquitectura, diseño tridimensional, escultura, iluminación, moda...</li> <li>- Fuentes bibliográficas y digitales de acceso a obras volumétricas de diferentes épocas y culturas: sitios web, acceso digital a museos, bibliotecas o colecciones digitales, etc.</li> </ul> <p><b>D. El volumen en proyectos tridimensionales.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principios y</li> </ul>
--	--	--	--	--	--

					<p>fundamentos del diseño tridimensional.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.</li> <li>- Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.</li> <li>- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.</li> <li>- Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.</li> <li>- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.</li> <li>- Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño</li> </ul>
--	--	--	--	--	--

					<p>sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.</li><li>- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.</li><li>- La recepción del producto, de la obra de arte y la participación del espectador en la propuesta artística.</li></ul>
--	--	--	--	--	--

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

#### Principios pedagógicos en bachillerato

1. Las actividades educativas en el **Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.**
2. Se fomentará el uso de **metodologías activas y participativas**, facilitando el **trabajo cooperativo**, el interés del alumno en su autoaprendizaje, el uso del método científico en trabajos de investigación, **trabajos interdisciplinarios que integren distintas materias y departamentos didácticos**, desafíos y retos para el alumnado, así como el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### **Orientaciones metodológicas**

La metodología debe entenderse dentro de un marco flexible dependiendo de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, con el fin de favorecer y promover el aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo. El modo de trabajo recomendado es el basado en proyectos sencillos, que relacione al alumnado con su medio más cercano y le dirija hacia la autonomía. En cuanto a las orientaciones metodológicas específicas de la materia Volumen, se utilizarán todos aquellos métodos que favorezcan el aprendizaje autónomo del alumno/a, potenciando las técnicas de investigación, tanto a nivel individual como de trabajo en equipo, y la participación de forma activa en la construcción de sus conocimientos y adquisición de las destrezas. Partimos de que el aprendizaje ha de ser significativo y el alumnado es el protagonista, el que avanza con la guía del profesor a través de los contenidos, destrezas y actitudes que integran la materia, de forma que la llena de significado en distintos contextos, y los contenidos adquiridos se verán incrementados si se complementan con la integración curricular con otras materias de la etapa. Por otro lado, los materiales y recursos didácticos deben ser innovadores, variados, flexibles, adaptados a los intereses y necesidades del alumnado.

Durante la fase de investigación se le dotará de las herramientas necesarias para realizar la búsqueda de información a través de diferentes fuentes documentales y digitales, por lo que se hace imprescindible promover el análisis crítico y enseñar a filtrar la documentación e información veraz.

La fase de ejecución desarrollará la capacidad de comunicación con el entorno espacial y formal, a través de las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de diferentes objetos y obras, que se realizarán de forma activa, autónoma y responsable.

**Es destacable la variedad de procedimientos técnicos** (modelado, talla, ensamblaje...) **y materiales** utilizados en la elaboración de productos tridimensionales. La clase se convierte en un **aula-taller** donde existen agrupamientos por zonas dedicadas a los diferentes métodos constructivos. Se intenta, en la medida de lo posible, promover el reciclaje utilizando materiales encontrados, de desecho o de bajo coste.

En la fase de exposición y defensa de los trabajos, el alumnado respetará las creaciones y opiniones de los demás, favoreciendo el espíritu crítico, el saber escuchar y el diálogo. Dado que es una materia eminentemente práctica y que sus creaciones pueden realizarse de forma individual o grupal, se necesita una dotación de espacios y tiempos que se adapten a las diferentes posibilidades de elaboración de los trabajos.

En cuanto a la organización temporal, los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial, sino que deben de abordarse de manera simultánea, la parte de teoría y la práctica. Será habitual establecer rotaciones de trabajo en pequeños grupos, de forma que todo el alumnado pueda experimentar con los diferentes materiales y herramientas.

#### 4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En toda propuesta tenemos que **contemplar los criterios de viabilidad, los apoyos y la provisión de recursos**. Es conveniente especificar todos los recursos utilizados en las distintas actividades para lograr los aprendizajes esperados. Los recursos también pueden ser aportados y creados por el propio alumnado. Es necesario diversificar los lenguajes que utilizamos en las situaciones de aprendizaje (SA), así como pensar en los espacios y tiempos, evitando situaciones de exclusión o de creación de barreras, para que se produzca el aprendizaje real de todo el alumnado.

Los recursos didácticos, materiales didácticos o auxiliares didácticos son cualquier tipo de **soporte material o tecnológico que facilita o propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje**.

No existe un concepto estricto y universal respecto a qué cosa es y qué no un recurso didáctico. Básicamente porque **cualquier cosa puede serlo, siempre que cumpla con la función de facilitar el aprendizaje o de adaptarlo a las necesidades específicas de cierto tipo de alumno**.

Por ejemplo, algunos recursos permitirán aprendizajes significativos, con una alta participación del alumno, mientras que otros servirán más bien de soporte comunicativo al docente, o simplemente como material de refuerzo.

- **Recursos didácticos.** En algunos casos se utiliza para designar a los elementos materiales que sirven de auxiliares en el proceso de enseñanza, como lápices, marcadores o la pizarra.
- **Materiales didácticos.** Suele utilizarse para aludir a los elementos dispuestos pedagógicamente de antemano para facilitar el proceso de aprendizaje, es decir, a los recursos *ex profeso* para la enseñanza, como libros de texto, apuntes, presentaciones audiovisuales, etc.

#### Funciones de los recursos didácticos

Dada la posible diversidad de los recursos didácticos, sus funciones específicas pueden ser muchas. Aun así, pueden resumirse en:

- **Brindar orientación.** Sobre todo en temas y tópicos complejos, proponiendo rutas alternas de aprendizaje, reglas mnemotécnicas, etc.
- **Simular situaciones o eventos.** Para mostrar en un ambiente controlado cómo ocurren en la vida real.
- **Motivar al aprendizaje.** Es decir, despertar el interés por el conocimiento en el alumno.
- **Evaluar el desempeño del alumno.** En un tema puntual o en la materia como un todo, para así saber qué tanto del aprendizaje fue exitoso.

#### Importancia de los recursos didácticos

Los recursos didácticos permiten adaptar la enseñanza a distintas formas de aprendizaje.

Los recursos didácticos son fundamentales en cualquier modelo educativo. Por un lado, porque **dinamizan la transmisión de saberes** y permiten que ésta se dé según modelos y formas distintas, lo cual es vital si se considera que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Por otro lado, suelen **incorporar a la enseñanza recursos técnicos y tecnológicos** más modernos, lo cual permite la actualización de la enseñanza, permitiendo nuevas dinámicas y experiencias académicas.

#### Tipos de recursos didácticos

Los recursos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Material permanente de trabajo.** Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.

- **Material informativo.** Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.
- **Material ilustrativo.** Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.
- **Material experimental.** Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.

Recursos generales a utilizar:

**Soportes audiovisuales:**

- Proyección de documentos de trabajo (Proyector- cañón del aula)
- Ordenadores personales (Se facilita uno para cada alumno/a)

**Fotocopias:**

- Sobre los saberes básicos (Normalmente son variados y que permitan al alumnado la confección de sus propios apuntes).
- Artículos de opinión (artistas, escritores, críticos de arte...)
- Noticias de actualidad relacionadas con los temas de cada evaluación que permitan al alumnado crear su propia opinión al respecto.

**DIFERENTES TIPOS DE AGRUPAMIENTOS**

Es recomendable que una situación de aprendizaje contemple tanto **posibilidades de trabajo individual como de trabajo grupal**, además de evitar determinadas dinámicas de exclusión que puedan aparecer en el aula a la hora de realizar los agrupamientos. De esta forma, con el trabajo individual se posibilitará la experimentación de autonomía y la confianza en la capacidad propia de cada alumno/a al enfrentarse a una nueva actividad, el desarrollo del aprendizaje autorregulado y la atención personalizada. Por otro lado, con el trabajo grupal se favorecerá la comunicación entre iguales, actitudes como la cooperación, la colaboración, la tolerancia, el respeto hacia los demás, el diálogo y la búsqueda de consenso para resolver problemas.

**Existen diferentes tipos de agrupamientos:**

Trabajo individual: el individuo afronta las situaciones-problema sin ayuda de otro.

Parejas de trabajo: Grupos formados por dos personas que favorece la iniciación al trabajo en equipo y el apoyo entre iguales.

Grupos homogéneos: el grupo se forma en un momento dado a partir de intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda.

Grupos heterogéneos: el grupo es creado por el docente incorporando diferentes perfiles y niveles para favorecer el aprendizaje entre iguales.

Gran grupo: El grupo-aula completo.

Grupos fijos o equipos de trabajo: grupos que se mantienen durante un tiempo más dilatado para la elaboración de un proyecto o trabajo.

**5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.  
MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

El **procedimiento de evaluación es la técnica de evaluación** que utiliza el docente para recoger información de forma sistemática sobre el aprendizaje de los estudiantes.

El **instrumento de evaluación es la herramienta donde se registra la información** en el proceso de evaluación.

Las técnicas de evaluación, como las estrategias para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado, pueden ser de tres tipos, la **observación**, la **encuesta (entrevista)** y el **análisis documental y de producciones**.

Algunos ejemplos son las listas de control, las escalas de estimación, las rúbricas, las escalas de diferencial semántico, las matrices de decisión o incluso instrumentos mixtos donde se mezclen más de uno.

Actividades de evaluación más habituales:

- Cuaderno/diario de clase o apuntes personales (BOOKLUMEN)
- Prueba escrita, presentación oral.
- Realización y entrega de un producto (escultura, instalación, maqueta...).

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Como resultado del proceso de evaluación y del uso de los instrumentos de evaluación, podremos llegar a una valoración numérica que nos exprese el nivel de desempeño del alumnado en cada criterio de evaluación y por lo tanto en cada competencia específica.

La asignatura tiene **12 criterios de evaluación**, por tanto disponemos de **12 notas finales** por alumno que corresponden a las 4 competencias específicas.

Las **4 competencias específicas** tienen **distintos porcentajes de ponderación** en las tres evaluaciones, debido al diferente carácter de cada una de ellas (ver tablas horizontales) y al desarrollo de las actividades planteadas.

**Cada competencia específica tiene asociados diferentes criterios de evaluación que pueden tener diferentes ponderaciones y cuya suma representa el 100%** de cada competencia específica (Ver tablas horizontales de competencias-criterios-saberes).

## **MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

Para el alumnado con evaluación negativa en las dos primeras evaluaciones, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación ordinaria, se elaborará un programa de refuerzo del aprendizaje que consistirá en un informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados, así como la propuesta de actividades de recuperación en cada caso.

En la **segunda evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la primera**, de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar. Se propondrá una serie de actividades para ello (mejora de las ya realizadas u otras similares).

En la **tercera evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la segunda** de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar. Se propondrá una **serie de actividades** para ello (mejora de las ya realizadas u otras similares).

Al finalizar el curso, antes del cierre de la convocatoria ordinaria, **el alumnado que continúe con evaluación negativa** (y tras observación de los niveles de desempeño de los criterios obtenidos hasta esas fechas) **deberá realizar una serie de actividades** (mejora de las ya realizadas u

otras similares) y **realizar una exposición oral sobre las actividades presentadas y realizando también una autoevaluación.**

Para el alumnado con **evaluación negativa en la evaluación ordinaria**, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación extraordinaria, se elaborará un **programa de refuerzo del aprendizaje** que consistirá en un **informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados**, así como la **propuesta de actividades de recuperación** que serán acompañadas de una **presentación oral** de las mismas al tiempo que **realizará una autoevaluación sobre el nivel de desempeño de los criterios de evaluación.**

Cuando el alumnado no se presente a la evaluación extraordinaria de la materia en el acta de evaluación se consignará No Presentado (NP). La situación No Presentado (NP) equivaldrá a la calificación numérica mínima establecida, salvo que exista una calificación numérica obtenida en la prueba ordinaria, en cuyo caso se tendrá en cuenta dicha calificación.

Cuando el alumnado se presente a la evaluación extraordinaria y no alcance a obtener una calificación positiva, en el acta de evaluación extraordinaria se consignará la mayor calificación obtenida, bien sea la de la evaluación ordinaria o la de la extraordinaria

## **6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad y las diferencias individuales las diferentes actuaciones de carácter ordinario que se orientan a lograr el desarrollo integral, a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado, a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global e inclusivo.

Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, mediante la puesta en marcha de estrategias organizativas y metodológicas destinadas a facilitar la consecución de los Objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias clave y específicas.

Entre las medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales recogidas en el PEC se incluyen las **Metodologías didácticas basadas en proyectos** de trabajo que favorecen la inclusión (junto al resto de metodologías activas explicadas en el apartado de métodos pedagógicos y didácticos). Cuando el alumnado es responsable de su propio aprendizaje produce y comparte conocimiento, aumenta su autonomía y resulta más fácil hacer una evaluación del grado de consecución de los objetivos establecidos e identificar también el grado de adquisición de aprendizajes. Esto permite modificar la orientación prevista en las situaciones de aprendizaje planteadas.

Dicha flexibilización podrá incluir tanto la reducción de contenidos complementarios en algunos casos, como la ampliación de contenidos y competencias del curso ordinario. Por tanto se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado que presenta altas capacidades intelectuales y del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje así como de aquellos que presenten más dificultades.

Con relación a lo descrito, se podrán aplicar **medidas ordinarias** dirigidas a prevenir o compensar dificultades leves así como posibilitar la ampliación de conocimientos de aquellos que lo demanden, sin alterar los elementos esenciales del currículo. **Pueden ser generales o singulares.**

Las **medidas ordinarias generales** son:

- Adecuación de objetivos: incluir, priorizar objetivos, variar su temporalización.
- Organización de contenidos en ámbitos integradores



- Equilibrar los tipos de contenidos
- Selección y uso de materiales curriculares diversos
- Diversificar procedimientos de evaluación

Las **medidas ordinarias singulares** pueden ser:

- Medidas de ampliación y profundización
- Actividades de recuperación o de refuerzo
- Adaptaciones grupales en el currículo sin alterar elementos esenciales
- Agrupamientos flexibles temporales
- Flexibilidad en tiempos y diversidad en materiales y recursos didácticos

## 7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **SALIDA CULTURAL A SAN SEBASTIÁN**  
**SANTANDER - CHILLIDA LEKU (HERNANI) - SAN SEBASTIÁN - SANTANDER**

Como en años anteriores, se plantea una salida cultural del Bachillerato de Artes. Las opciones habituales solían ser Bilbao (Guggenheim y Museo de BBAA) o Gijón. Debido a la celebración en 2024 del “**Año Chillida**” nos hemos planteado visitar el “CHILLIDA LEKU” y San Sebastián.

La fecha posible: 19 ó 26 de enero (viernes).

Como actividad complementaria a realizar, además de conocer el trabajo volumétrico y espacial de Eduardo Chillida, se planteará un recorrido didáctico para conocer la escultura pública de San Sebastián.

- **CAMPAÑAS DE SENSIBILIZACIÓN O APOYO INTERDISCIPLINAR**

En la asignatura, de Volumen apoyamos actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes, Proyectos de Centro o actividades de otros Departamentos. Es destacable la realización de varias instalaciones artísticas en el hueco de la escalera central del Instituto como refuerzo de los retos planteados en el plan “Santa Clara Sostenible.

- **OTRAS SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES:**

**Centro Cultural Casyc, Naves de Gamazo, Biblioteca Central, Centro Botín...**

Dependiendo de las exposiciones que se programen en los diferentes centros culturales de la ciudad a lo largo de 2024, estudiaremos la idoneidad de realizar, al menos, una salida por evaluación. Dicha salida se realizaría dentro de Las sesiones de la asignatura o intentando alterar lo menos posible las horas de otras asignaturas.

- **PARTICIPACIÓN EN LA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA “EXTERNALIZING” y EN LA RETOMADA MARATÓN DE “EXPOSICIONES DE TRABAJOS DE ALUMNOS DEL INSTITUTO”**

Se realizará una selección de los trabajos volumétricos realizados en la asignatura para que formen parte de la exposición artística “EXTERNALIZING” de fin de curso.

Algunas presentaciones realizadas, como parte de las actividades de Volumen, pueden formar parte de la “Maratón de Exposiciones” prevista para todos los niveles educativos y que se desarrollará en el Salón de Actos.

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Durante este curso escolar no hay alumnos con la asignatura de Volumen pendiente en Segundo de Bachillerato.

## **9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

Podemos diferenciar dos tipos de evaluaciones de este proceso de enseñanza.

**1. Evaluación del propio docente:** donde como profesores nos evaluaremos a nosotros mismos, considerando aspectos como el grado de consecución de los objetivos propuestos, la adecuación de los contenidos a los objetivos o la efectividad de la metodología propuesta...

**2. Evaluación del alumno de la práctica docente:** En varios momentos del curso, debemos pasar a los alumnos unas fichas de evaluación donde el alumno podrá valorar la actividad del profesor y realizar las aportaciones que precise mediante observaciones, para que de esta forma podamos mejorar en el futuro el proceso de enseñanza aprendizaje: puede así explicar qué metodología le resulta más motivadora, o con qué instrumentos se sienten más cómodos etc.

Durante la segunda evaluación se presentará un documento donde aparezcan los indicadores de logro que analizamos en nuestra propia evaluación y las fichas que les pasamos a los alumnos para puedan evaluarnos a nosotros. Este documento, o uno similar, se cumplimentará al terminar el curso, con la intención de añadir las conclusiones a la memoria final de la asignatura y del Departamento.



## **2º BACHILLERATO**

# Programación Didáctica



## **DIBUJO ARTISTICO II**

Departamento de Dibujo del IES Santa Clara

Curso: 2023-2024

Profesor: M<sup>a</sup> Teresa Rovira Sáiz

# ÍNDICE

## 0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

---

## . INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica.

Partiendo de la consideración del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no conviene olvidar los avances que se han conseguido a lo largo de la historia ni las soluciones que se han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional.

El análisis de obras de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares ayuda a identificar los caminos que ya se han recorrido, de modo que el alumnado pueda servirse de ellos en su propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal que supone una actividad intelectual en tanto que medio de análisis y conocimiento.

Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de múltiples actividades creadoras y resulte imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, ya que es 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.

Se constituye como un lenguaje específico y complejo que presenta múltiples posibilidades prácticas, organizativas y expresivas.

Sin embargo, el dibujo no solo es el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, también es un instrumento de expresión y comunicación: al utilizarlo, se proyecta una visión del mundo en la que se combinan el estudio atento y analítico de la realidad y la reinención que de ella hace la imaginación.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, la materia de dibujo artístico presenta una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual y desarrollando en el alumnado la facultad de una observación activa.

Asimismo, se busca promover una sensibilidad estética hacia las obras propias y las de los demás, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

## 1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

### COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital (CD).

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC).

### **a. Competencia Comunicación lingüística. CCL**

**CCL1** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos

**CCL2** Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos.

**CCL3** Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia

**CCL4** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto socio histórico de producción,

**CCL5** Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas

### **b. Competencia Plurilingüe. CP.**

**CP1** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares,

**CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz

**CP3** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad,

### **c. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. STEM**

**STEM1** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas

**STEM2** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación

**STEM3** Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa

**STEM4** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

**STEM5** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable

### **d. Competencia digital. CD.**

**CD1** Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad,

**CD2.** Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital

**CD3** Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información,

**CD4** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente

**CD5** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades

### **e. Competencia personal, social y de aprender a aprender. CPSAA**

**CPSAA 1.1** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje

**CPSAA 1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

**CPSAA 2** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

**CPSAA 3.1** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas,

**CPSAA 3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos

**CPSAA 4 Compara**, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma

### **f. Competencia ciudadana. CC.**

**CC1** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social

**CC2** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios

**CC3** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia,

**CC4** Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas,

### **g. Competencia emprendedora. CE**

**CE1** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, el impacto que puedan suponer en el entorno,

**CE2** Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos



**CE3** Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias

#### **h. Competencia en conciencia y expresión culturales. CCEC**

**CCEC 1** Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época

**CCEC 2** Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio

**CCEC 3.1** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas,

**CCEC 3.2** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos,

**CCEC 4.1** Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles,

**CCEC 4.2** Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA,**

- 1. Competencias específicas. 1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.**

#### **Criterios de evaluación Competencia específica 1.**

1.1. Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.

1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares

1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

- 2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.**

#### **Criterios de evaluación Competencia específica 2.**

2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.

2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

**3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 3.**

3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.

3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

**4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 4.**

4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.

4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivas de profundidad.

4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.**

**5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 5.**

5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.

5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.**

**6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 6.**

6.1. Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.

6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: CPSAA1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 7.**

7.1. Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.

7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.

7.3. Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.**

**8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 8.**

8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.

8.2. Lograr efectos perspectivas de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores**: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

9. **Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.**

**Criterios de evaluación Competencia específica 9.**

9.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.

9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes **descriptores**: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## **2. SABERES BÁSICOS Y CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

### **SABERES BÁSICOS**

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

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.
- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- La Bauhaus y el diseño.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

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

- La retentiva y la memoria visual.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.
- Textura visual y táctil.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

#### **C. Dibujo y espacio**

- La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
- La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza.

## D. La luz, el claroscuro y el color

- El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- Perspectiva atmosférica.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

## E. La figura humana

- Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística.
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.
- El retrato. Facciones y expresiones.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

## F. Proyectos gráficos colaborativos

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

## CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS.

Se integran en la asignatura de manera transversal los contenidos necesarios para que se eduque a los alumnos en el respeto:

- a la **igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres**, y en la **convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y los mismos deberes, participando y elaborando trabajos que ayuden a fomentar estos valores.**
- En la asignatura de Dibujo Artístico II durante las clases se fomenta el aprendizaje de la prevención y **resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan **la libertad, la justicia, la igualdad, la paz, la democracia**, el respeto a los derechos humanos, a la discapacidad y el rechazo a cualquier forma de violencia, terrorismo o xenofobia.
- Se fomentan **acciones y valores de respeto y el trabajo en equipo**, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antisociales. En el aula promueven acciones para la mejora de la **convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.**

## Distribución temporal de elementos curriculares

### 1ª Primera Evaluación:

#### A. Concepto e historia del dibujo

- De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.
- La Bauhaus y la percepción

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

- Textura visual y táctil.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

## **E. La figura humana**

- Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística.
- Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.
- El retrato. Facciones y expresiones.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

### **• 2ª Primera Evaluación:**

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

- Textura visual y táctil.
- Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales

## **C. Dibujo y espacio**

- La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
- La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
- Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
- Geometría y naturaleza.

## **D. La luz, el claroscuro y el color**

- El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- Perspectiva atmosférica.
- El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.

## **F. Proyectos gráficos colaborativos**

- Fases de los proyectos gráficos.
- Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

### **• 3ª Primera Evaluación:**

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

- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.
- El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

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

- La retentiva y la memoria visual.
- Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.

## **E. La figura humana**

- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

## **F. Proyectos gráficos colaborativos**

### 3. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

El artículo 4 del RD 64/2022 dice que **“en la práctica docente de todas las materias se fomentará la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.** Es el alumno quién en el último término modifica y reelabora sus esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje, actuando el profesor como guía y mediador en el proceso.

- Se buscará que el alumno/a sea consciente de las finalidades que se pretenden con los aprendizajes que se le proponen, así como de la estructura y la trama conceptual de los contenidos trabajados. El alumno tiene que poner en práctica los nuevos conocimientos, aplicarlos a situaciones diferentes para consolidar su carácter significativo.
- Las actividades que se organizan procurarán evitar los aprendizajes exclusivamente memorísticos o repetitivos.
- Las actividades y situaciones de aprendizaje serán lo más variadas posibles para evitar fórmulas repetitivas o excesivamente estereotipadas, así como aquellas que favorecen la cooperación y el trabajo entre iguales.
- En todas las situaciones de enseñanza y aprendizaje, particularmente en las puestas en común y en el apoyo al trabajo de los grupos, se procurará hacer conscientes a los alumnos de sus limitaciones y progresos, favoreciendo su capacidad de autoevaluación..

Se procurará la participación activa del alumno en clase, fomentando la aclaración de dudas que podrán ser resueltas inmediatamente o en las clases siguientes.

El profesor procurará la presentación de las distintas unidades del modo más adecuado, útil y atractivo para los alumnos, utilizando los medios digitales a su disposición.

**Las actividades se realizarán exclusivamente en el Aula 000**

### 4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

En clase utilizaremos **diferentes programas digitales** como herramienta para las explicaciones y exposiciones de los saberes básicos en las distintas Unidades Didácticas.

El uso del **TEAMS** es imprescindible porque todo lo explicado en la clase será expuesto como material de consulta para los alumnos, igualmente, se llevará un seguimiento de las actividades a través del TEAMS de modo exhaustivo.

Al principio de curso se realizarán unas **pruebas para conocer el nivel de los alumnos** a través de dibujos rápidos y bocetos. Posteriormente se realizarán trabajos rápidos aplicando los conocimientos expuestos para posteriormente desarrollar una actividad técnica con todas las normas del dibujo técnico.

Los alumnos tienen la **obligación de acudir a las clases** todos los días y **justificar las faltas** cuando se produzcan, para llevar un seguimiento de la asignatura, que de otra manera no podría realizar, igualmente deberá entregar casi a diario los trabajos realizados durante las clases.

La **entrega de las diferentes láminas** realizadas en el aula y en casa, se harán **en las fechas previstas** para ello, salvo fuerza mayor comunicada y justificada al profesor. **Cuando se pase de la fecha se irá**

**rebajando la nota, pasada una semana** de clase el profesor no tendrá la obligación de recogerlas pudiéndose quedar postergadas para la prueba Ordinaria, y su calificación estará **rebajada con respecto a los demás compañeros**.

Atendiendo a los contenidos y su desarrollo en la clase, en **cada finalización de Unidad Didáctica podrá tener lugar una prueba de conocimiento teórico o de tipo procedimental**, con la realización de un examen de los conocimientos adquiridos.

Podrán ser realizadas **pruebas en cualquier fecha a lo largo de la evaluación**, atendiendo a las necesidades de saber el conocimiento de los alumnos y su aplicación en las láminas.

Los alumnos utilizarán el seguimiento de sus trabajos a través del acceso al **TEAMS donde permanecerán sus trabajos realizados**.

#### **Utilizaremos diferentes medios para desarrollar la asignatura:**

- Las clases se impartirán en el aula, donde el profesor explicará la teoría de los contenidos y los alumnos aplicarán dichos conocimientos en la realización de las láminas. Para la explicación de la teoría el profesor utilizará ejemplos gráficos en la clase, así mismo con **el proyector** se expondrán diferentes **PowerPoint** atendiendo a los contenidos, igualmente se expondrán en clase diferentes vídeos a través de **diversos canales como YouTube**, y otras plataformas sociales. Todo ello contribuirá a entender los contenidos más ampliamente y de una manera más gráfico visual.
- Las clases y sus actividades se llevarán con un registro con el cuaderno del profesor y también se llevará a través de la **plataforma TEAMS**, donde el profesor irá colgando material explicado de clase y de sus contenidos, así como las actividades con sus calendarios y metodología a realizar por los alumnos. Los alumnos que podrán utilizar en todo momento este material, subirán sus trabajos al TEAMS para que quede constancia de ello y el historial de las actividades.
- EL alumno contará con **sus propios apuntes** tomados durante las explicaciones de clase, y los colgados en TEAMS por parte del profesor
- Visitaremos **diferentes blogs y webs de Cultura Audiovisual** y también nos aporten herramientas online para desarrollar nuestro trabajo y presentaciones como CANVA.ES

#### **Metodología por unidades didácticas:**

Cada Unidad Didáctica tendrá su propio desarrollo y realización dependiendo de los saberes básicos que se impartan en ella. La mayoría de las veces se contará con una **explicación gráfica en la pizarra** y con una **exposición de diapositivas** que complementen la exposición del profesor. Así mismo se les indicará si procede la **aplicación digital** donde van a desarrollar los trabajos y análisis de los distintos **bocetos y croquis**, para terminar en una realización en papel del trabajo principal como **trabajo final de la actividad**, utilizando diferentes técnicas en la mayoría de las actividades serán técnicas secas.



## 5. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN; INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

### Evaluación

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria en su artículo 15, apartado 10, establece el «uso generalizado de **instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje** que permitan la **valoración objetiva** de todo el alumnado garantizándose, 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»

### Procedimientos de evaluación.

Los procedimientos de evaluación **indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información**. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador. Los procedimientos de evaluación se adaptarán a los distintos tipos de aprendizaje y enseñanza, así como a diferentes soportes (analógico, digital o ambos).

**En la valoración de ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:**

- Entrega de trabajos con puntualidad, orden, claridad y limpieza. El profesor/a establecerá una fecha exacta de entrega de los trabajos, bajando un punto los ejercicios entregados fuera de fecha (que solamente se recogerán excepcionalmente en la siguiente sesión de clase). El profesor/a se reserva el derecho a no recogerlo a dos días de la entrega oficial.
- Correcta utilización de materiales y recursos.
- Planificación del trabajo, elaboración de bocetos y valoración de las alternativas.
- Empleo de los conceptos, destreza y actitudes estudiados.
- Creatividad.
- **Una observación inicial** del nivel de conocimientos y destrezas en el dibujo artístico que tiene cada alumno para ello se realizarán unas pruebas de un nivel bajo al alumnado con durante el primer mes del curso escolar con el fin de conocer y valorar la situación inicial del alumnado en cuanto al grado de desarrollo de las competencias clave y al dominio de los contenidos de la materia.
- **Evaluación continua.** La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo. La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo está centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las distintas materias curriculares de la etapa. La evaluación de los aprendizajes del alumnado se llevará a cabo mediante las distintas realizaciones del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los instrumentos de evaluación.
- **Evaluación final.** Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de la materia, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave.

## Instrumentos de evaluación.

**Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:**

Cuaderno del profesorado, que recogerá: **Registro de evaluación individual por unidades didácticas, Registro de evaluación trimestral individual por unidades didácticas**, en el que el profesorado anotará las valoraciones medias de los aspectos evaluados en cada unidad a lo largo del trimestre.

Rúbricas: serán el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.

Además, se realizarán:

- **realización de láminas** en todas las Unidades Didácticas
- **Exposiciones y trabajos realizados en aplicaciones digitales**, en la mayoría de las Unidades Didácticas.
- **exposiciones orales**, de los trabajos presentados
- **trabajos de investigación**, sobre la aplicación del dibujo técnico en el mundo del diseño.
- **cuestionarios** de los contenidos, para algunas U. Didácticas
- **proyectos** individuales y desarrollados en grupos.

### Criterios de calificación

Se **realizarán** láminas y trabajos de investigación con los **contenidos explicados y desarrollados** en clase, así como de los **trabajos prácticos** presentados de los diferentes saberes del currículo. Estas láminas y actividades serán diseñadas atendiendo a los saberes desarrollados en las U. Didácticas, tanto durante las clases como en casa.

**Cuando la evaluación tiene una nota de no aprobado**, será obligado, para aprobar la materia, **recuperar** las láminas, los saberes no alcanzados, etc., pendientes de dicha evaluación, a lo largo de la **evaluación siguiente**

En el caso de que a lo largo de la evaluación no se realicen pruebas de tipo teórico, las láminas de clase y los trabajos digitales, tanto de clase como de casa, llevarán el 100% de la calificación total.

Las **actividades realizadas en medios digitales, así como las láminas** realizadas en papel, tendrán establecidos unos plazos de entrega y en caso de que no se entreguen tendrán una puntuación de 0, pudiendo el profesor establecer otro periodo posterior para su siguiente entrega con un porcentaje de disminución de la calificación.

**Son los siguientes:**

1. Observación directa del trabajo en el aula, así como del pedido para casa.
2. Láminas y ejercicios en distintos soportes y técnicas de los anteriormente enunciados.
3. Una prueba objetiva teórica y dos prácticas por evaluación.

**En la valoración de ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:**

- Entrega de trabajos con puntualidad, orden, claridad y limpieza. El profesor/a establecerá una fecha exacta de entrega de los trabajos, bajando un punto los ejercicios entregados fuera de fecha (que solamente se recogerán excepcionalmente en la siguiente sesión de clase). El profesor/a se reserva el derecho a no recogerlo a dos días de la entrega oficial.
- Correcta utilización de materiales y recursos.
- Planificación del trabajo, elaboración de bocetos y valoración de las alternativas.
- Empleo de los conceptos, destreza y actitudes estudiados.
- Creatividad.

**Por evaluaciones:**

DIBUJO ARTÍSTICO II		2º BACH.		1ª EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUMENTOS CALIFICACIÓN	SABERES BÁSICOS	
<p><b>Competencias específicas. 1.</b> Comprende el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>Dscriptores: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.2. Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.</p>	10%	Trabajo de investigación	<p><b>A. Concepto e historia del dibujo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.</li> <li>La Bauhaus y la percepción</li> </ul> <p><b>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Textura visual y táctil.</li> <li>Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.</li> </ul> <p><b>E. La figura humana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.</li> <li>Nociones básicas de anatomía artística.</li> <li>Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.</li> <li>El retrato. Facciones y expresiones.</li> <li>El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.</li> </ul>	
<p><b>Competencia específica 4:</b> Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	<p>4.1. Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.</p> <p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p> <p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas,</p>	60%	Realización de láminas		

	estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados			
<p><b>Competencia específica 7:</b> Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p>	<p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.</p>			

DIBUJO ARTÍSTICO II		2º BACH.		2ª EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRIT CALIF	INSTRUME CALIFICACI	SABERES BÁSICOS	
<p><b>Competencia específica 2:</b> Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>Descriptor: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p>	10%	Trabajo de investigación	<p><b>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Textura visual y táctil.</li> <li>• Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales</li> <li>•</li> </ul> <p><b>C. Dibujo y espacio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.</li> <li>• La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.</li> <li>• Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.</li> <li>• Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</li> <li>• Geometría y naturaleza.</li> </ul> <p><b>D. La luz, el claroscuro y el color</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.</li> </ul>	
	<p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</p>	15%	Presentación digital		
<p><b>Competencia específica 4:</b> Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>descriptor: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>	<p>4.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.</p>	15%	Colaboración Proyectos en grupo		



<p>importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>Descriptor: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>forma activa, comprometida y respetuosa.</p>			<p>artística contemporánea. Dibujar en el espacio.</p>
<p><b>Competencia específica 2:</b> Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>Descriptor: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</p>	<p>15%</p> <p>15%</p>	<p>Presentaciones digitales</p> <p>Colaboración Proyectos en grupo</p>	<p><b>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La retentiva y la memoria visual.</li> <li>• Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.</li> </ul>
<p><b>Competencia específica 3:</b> Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p> <p>descriptor: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p>	<p>3.1. Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.</p>	<p>60%</p>	<p>Realización de láminas</p>	<p><b>E. La figura humana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.</li> </ul>
<p><b>Competencia específica 4:</b> Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio</p>	<p>4.3. Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.</p>			<p><b>F. Proyectos gráficos colaborativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las</li> </ul>



<p>como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>descriptores: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p>			
<p><b>Competencia específica 5:</b> Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>descriptores: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p>	<p>5.1. Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal</p>		<p>habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.</p>
<p><b>Competencia específica 8:</b> Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p> <p>descriptores: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>	<p>8.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.</p> <p>8.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.</p>		
<p><b>Competencia específica 9:</b> Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p>	<p>9.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.</p> <p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el</p>		

descriptores: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.			
---	---	--	--	--

## Calificación Final

Para la calificación final se tendrán en cuenta las competencias adquiridas con cada trabajo y láminas realizados y con la ponderación establecida en los criterios de evaluación, de este modo la nota final viene dada por cada una de las evaluaciones con sus criterios y se verán reflejadas en las notas de las evaluaciones correspondientes.

**La calificación final se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación desarrollados en todo el curso.**

Si la calificación final es **inferior a 5**, el alumno ha de presentarse a la **Prueba Ordinaria de Final** de Curso para recuperar los contenidos suspensos y poder así aprobar la materia.

Si el profesorado que imparte la materia lo estima conveniente, se puede dar la opción de realizar exámenes para subir nota.

Además, el redondeo de la nota se hará en base a la actitud del alumno. Se podrá subir hasta medio punto de la nota si se considera que la evolución del alumno ha sido positiva y su actitud también (siempre y cuando haya entregado el 100% de las actividades)

### Prueba Ordinaria Final de Curso:

Los alumnos que no hayan superado la Calificación Ordinaria, tendrá que presentar a una prueba que consistirá en un examen o trabajo sobre aquellos saberes trabajados en la materia y las actividades planteadas en las láminas y unidades didácticas correspondientes y cuyos criterios de evaluación no fueron aprobados por el alumno, de tal modo que **puedan recuperarse los criterios suspensos** valorados en las evaluaciones pertinentes.

Al comienzo de la prueba el alumno deberá entregar las láminas o trabajos suspendidos para volver a evaluar dichos trabajos y volver a ponderar las capacidades adquiridas, como se hizo durante el curso. La no presentación de los trabajos supone un suspenso del alumno. La prueba será evaluada siguiendo ponderación de los criterios de evaluación igual que durante el curso. Se aprobará la asignatura si la nota sacada es de Aprobado (5) o más.

La nota media de la calificación será haciendo la ponderación de todos los criterios de evaluación de todo el curso, como al resto de sus compañeros.

### Prueba Extraordinaria Final de Curso:

Cuando el alumno ha suspendido la materia y tiene que ir a realizar la prueba extraordinario, está consistirá en un examen de los criterios de evaluación no superados durante el curso.

Deberá presentar unas láminas o trabajos que el profesor le enviarán de modo individual y en los que tendrá que demostrar sus competencias no superadas anteriormente, mediante los criterios de evaluación, las láminas podrán ser las mismas u otras del mismo nivel que los trabajos y que se adapten a los criterios no aprobados

Esta prueba se calificará con los mismos criterios de la Prueba Ordinaria. Para superar esta prueba, y en consecuencia la materia, se ha de obtener una nota total no inferior a 5.

## MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Se llevará un seguimiento y observación del interés de los alumnos y sus capacidades para Dibujo Técnico aplicado a las A. plásticas y al Diseño.

Cuando el alumnado pone interés y trabaja, a este alumno se le tratará de una manera personalizada, y se le pondrán otros instrumentos que puedan ayudarle a entender los contenidos, como serán videos o PowerPoint. Igualmente, se le adaptarán las actividades desde un nivel más bajo para que vaya adquiriendo las nuevas competencias a modo individual. Tendrá unas láminas y trabajos adaptados a sus capacidades.

Los alumnos que no realizan los trabajos o incluso no vienen a las clases, se investigará cuáles pueden ser los motivos del abandono de la asignatura, si no hay una razón fuerte y es simplemente un desinterés, se les pedirá que entreguen todos los trabajos, como los demás, en forma y plazo igual.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

MEDIDAS EDUCATIVAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL DPTO. DE DIBUJO. CURSO 2023/24 EN BACHILLERATO:

### MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES

#### Organizativas

- En las diferentes asignaturas hay flexibilidad en los espacios, tiempos, recursos y materiales según las características y necesidades de la asignatura y de los alumnos.
- Se realiza una docencia compartida según características del alumnado y las necesidades para la realización de los diferentes proyectos.
- Se han distribuido las Aulas-materia en las diferentes asignaturas y cursos, como fuente de recursos y de inspiración para los alumnos

#### Curriculares

- Se adecuan los objetivos, los contenidos mínimos y la temporalización atendiendo al desarrollo de capacidades personales y sociales del alumnado.
- Se relacionan los objetivos de área a los generales de nivel o etapa
- Organizamos de modo interdisciplinar los contenidos de las diferentes asignaturas de modo integrador para los alumnos
- Se adecuan los procedimientos de Evaluación como los tiempos, criterios y procedimientos de evaluación atendiendo a la evolución del alumnado

#### Coordinación

- Se coordinación entre los profesores del Departamento para la realización de diferentes proyectos y planes del centro en los que se participa

### MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES (con alumnado)

- Recuperación
- Refuerzo
- Profundización
- Ampliación
- Seguimiento individualizado
- Agrupamientos flexibles

## 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Durante este curso se realizará alguna visita al Centro Botín a ver exposiciones, junto con otros compañeros y alumnos. Este curso no está programado aún la realización de un viaje con actividades artísticas a otras ciudades como Vitoria, San Sebastián, o como en otros años a Bilbao o a Gijón.

La presentación de algunos alumnos para realizar actividades del instituto o de otros centros institucionales cuando la convocatoria se adapta a la materia. Por lo demás no se tiene previsto ninguna actividad complementaria

## 9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Alumnos con Dibujo Artístico I pendiente El profesor/a de Dibujo Artístico II podrá hacer un seguimiento de los alumnos con la materia pendiente de 1º, siempre que exista compatibilidad de horario, o bien asistirá a las clases de repaso/pendientes que se imparten en horario vespertino. El departamento ha elaborado un programa de recuperación de la materia pendiente consistente en la realización y entrega de dibujos académicos en cinco plazos a lo largo del curso. La realización de estos trabajos se fundamenta en la necesidad de practicar el encaje y valoración de un dibujo academia, y su entrega no implica el aprobado de la asignatura. La superación de la misma se basará en la realización de una prueba práctica consistente en un dibujo tipo academia de un modelo en el que se valorará el correcto encaje, centrado y valoración de luces y sombras.

## 10. CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

La evaluación es una pieza clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, un elemento fundamental para la **mejora de la educación y la transparencia del sistema educativo**, como recoge la Ley Orgánica de Educación vigente. Se realiza con el objetivo de **detectar a tiempo aquellas iniciativas o metodologías que no están teniendo el resultado deseado** y corregir aquellas fallas o errores que se encuentren.

El profesor tiene que AUTOEVALUAR varios puntos a lo largo del transcurso del curso:

- **La programación**, si se adapta a las características del grupo, si tenemos que adaptarla a las necesidades del grupo. Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de los criterios de evaluación, en función de los distintos tipos de contenidos y de las características de los alumnos.
- **La metodología**, observar si como docente comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real... Observar si se propicia la experimentación e investigación dentro del aula. Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- **Los procedimientos de evaluación**. Observar si los instrumentos que utilizamos en los criterios de evaluación se adaptan a las características del grupo y de lo realizado en la clase.
- Atención a la diversidad, intereses y motivaciones del alumnado. Observar si propongo actividades que posibiliten alcanzar distintos grados de ejecución. Si las medidas de refuerzo educativo que organizo permiten atender desfases y/o dificultades de aprendizaje. Si utilizo estrategias metodológicas personalizadas según las características del alumnado.

- **El clima del aula**, observar si las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y no son discriminatorias. Si favorezco la elaboración de normas de convivencia entre todos y cómo reacciono ante situaciones conflictivas.

El proceso de evaluación docente tiene unos objetivos que podemos resumir en:

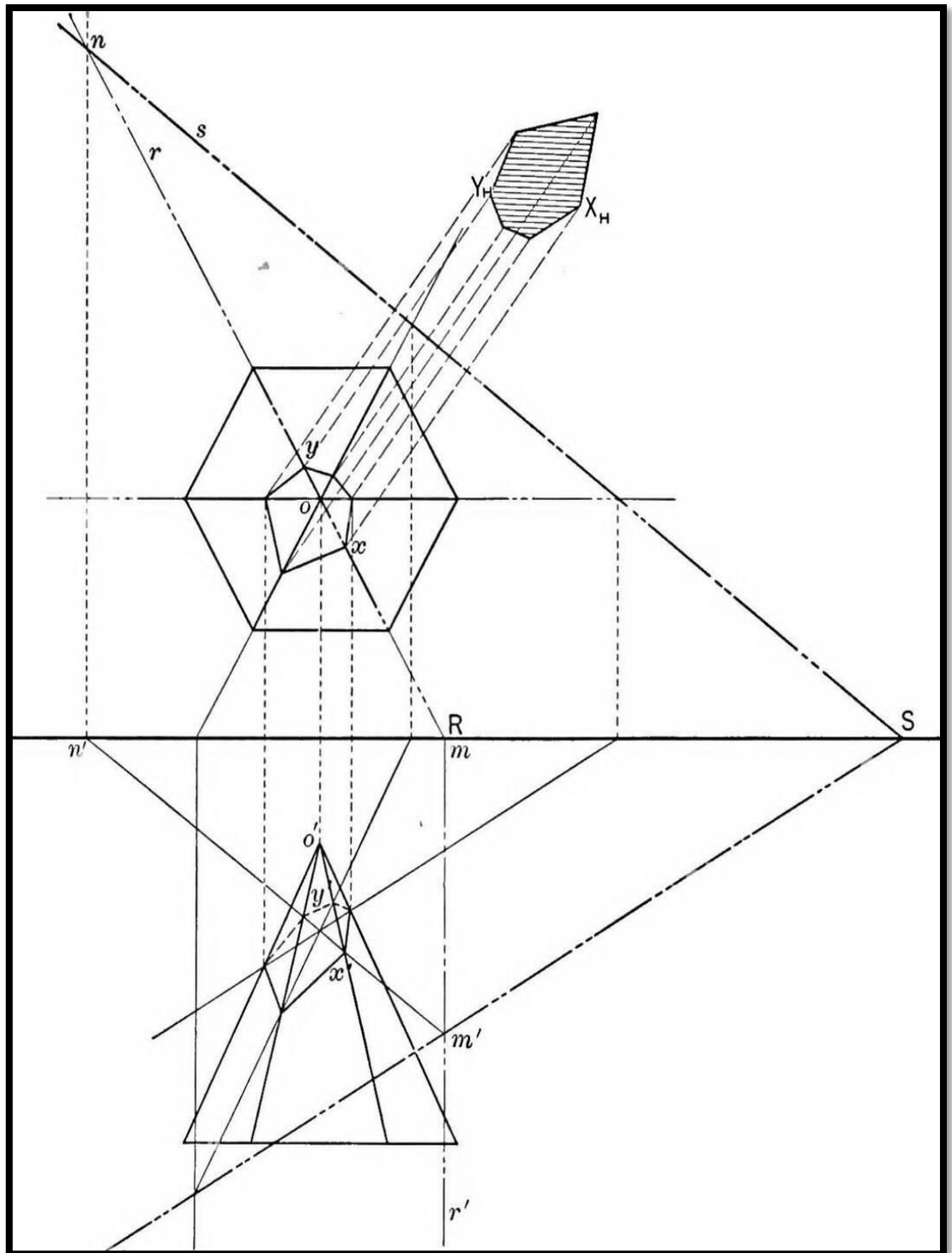
- Analizar y detectar si la práctica docente se adecúa a las particularidades de un grupo y a las necesidades de los alumnos.
- Detectar dificultades particulares que puedan repercutir en el proceso de enseñanza.
- Comprobar que la implementación de la programación educativa se ajusta a lo planificado.
- Realizar un análisis crítico, individual y colectivo de la labor docente con la intención de mejorar en los aspectos posibles.

Se utilizarán las siguientes **herramientas y métodos para evaluar la labor docente**:

- Que los alumnos rellenen un cuestionario con preguntas sobre la labor del profesor (motivación, organización, actividades, clima del aula, diversidad...).
- Seguimiento de los resultados académicos de los grupos que tiene asignados cada docente.
- Reflexión privada del propio docente, con énfasis en el análisis de sus resultados y propuestas de mejora.

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

## DIBUJO TÉCNICO II



DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
IES SANTA CLARA

PROFESOR: ALIO VINDIO USLÉ MARTÍNEZ

## ÍNDICE

0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS

3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)



## **0- INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN**

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto, cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Con idea de favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Permite abordar también, de forma transversal e integrada durante los dos años de Bachillerato, valores relacionados con los retos del siglo XXI, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado.

Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros. por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con

medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación conforman el elemento curricular que servirá para evaluar el nivel de consecución de las competencias específicas, y se formulan con una evidente orientación competencial, mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Las distintas funciones correspondientes a esta materia son aquéllas relacionadas con la consideración del Dibujo Técnico (DT) como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico. El DT es fundamental en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo. Así mismo, favorece la visión espacial y la capacidad de abstracción para la imaginación, comprensión y visualización de objetos tridimensionales, que la convierten en una valiosa ayuda formativa de carácter general. En general, el DT debe dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad, abordando la representación elementos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados.

La asignatura de DT II, es una evolución y profundización de DT I de 1º, es troncal del Bachillerato de Ciencias, y se desarrolla en 4 horas semanales, para un curso de 32 semanas aproximadamente (Bachillerato Internacional termina las clases lectivas ligeramente antes que el resto).

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

Con respecto a la materia de Dibujo Técnico de Bachillerato, se puede decir que su carácter integrador hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave integrando multitud de contenidos transversales que, aunque no directamente, sí que en cierto modo están conectados con nuestra materia.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC). Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas, tanto las propias como las de los demás.

Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del dibujo técnico así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno autonómico, español y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. También la materia facilita el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) así como la competencia ciudadana (CC).

La expresión y creación en el dibujo técnico estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

El tratamiento de la información y la competencia digital (CD) se ven enormemente favorecidas por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone utilizar programas que permitan realizar las operaciones necesarias para llevar a cabo un dibujo técnico desarrollando actitudes relacionadas con el interés, por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana en contexto, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

La contextualización de estos proyectos o actividades contribuirán activamente en el desarrollo de la competencia emprendedora (CE) del alumnado.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); ayudará a los alumnos a comprender,

evaluar y forjar un criterio personal. La consulta de materiales y la lectura de textos en el idioma inglés o francés, relacionados con contenidos de la materia, permitirá al alumno la toma de conciencia sobre la importancia del desarrollo de su competencia plurilingüe (CP)

Las competencias específicas propias de la materia son:

*Competencia específica 1:*

Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

*Competencia específica 2:*

Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

*Competencia específica 3:*

Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado

obtenido. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

#### *Competencia específica 4:*

Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3

#### *Competencia específica 5:*

Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4

#### **CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

El Dibujo Técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora (h).

En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción (j), por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres (c).

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación (e). Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia, además de comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras (f).

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño.

La realización de diseños y proyectos (n) implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal (d).

Fomenta el desarrollo de la creatividad y la apreciación y valoración de la creación artística (k, l) como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación, mediante las tecnologías de la información y la comunicación (g, i).

Promover una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático (o). Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social (m), así como para una sociedad justa y equitativa (a, b)

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

Según Decreto 73/2022, de 27 de julio, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos de la etapa/ curso.

### **Criterios de evaluación en base a competencias específicas**

**Competencia específica 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.**

Descriptores operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2

## Criterios de evaluación CE1

- 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. CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2

**Explicación del bloque competencial** A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado analiza, interpreta e investiga, de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos), la evolución de las estructuras geométricas y los elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística (desde la revolución industrial hasta los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas); si compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, realizando búsquedas avanzadas en internet y obteniendo conclusiones lógicas de forma autónoma; y si con ello contribuye al diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

**Competencia específica 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.**

Descriptores operativos de las competencias clave CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CE2

## Criterios de evaluación CE2

- 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. CCL2, CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CE2
- 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. STEM1, CPSAA5, CC1, CE2
- 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. STEM1, STEM2, STEM4

**Explicación del bloque competencial** A través de este bloque competencial, que aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril, se verificará si el alumnado construye figuras planas, aplicando transformaciones geométricas (homología y afinidad) y valorando su utilidad en los sistemas de representación para su posterior aplicación en la resolución de problemas con precisión, claridad y eficacia. Asimismo, se evaluará si resuelve tangencias, aplicando los conceptos de potencia, como potencia de un punto respecto a una circunferencia (eje radical y centro radical) o aplicaciones en tangencias, empleando métodos inductivos y deductivos, y fortaleciendo la búsqueda de objetivos de forma autónoma. Por último, se comprobará si traza curvas cónicas

(elipse, hipérbola y parábola) y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mediante el trazado con y sin herramientas digitales de manera creativa y facilitadora del trabajo colaborativo; y si de esta manera resuelve gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

**Competencia específica 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.**

Descriptores operativos de las competencias clave STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3

### **Criterios de evaluación CE3**

- 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3
- 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico. STEM1, STEM2, CPSAA1.1
- 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. STEM1, STEM4, CE3
- 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. CPSAA5, CE2, CE3
- 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. STEM1, CPSAA1.1

**Explicación del bloque competencial** A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado resuelve problemas geométricos mediante abatimientos, verdaderas magnitudes, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos, además de aplicar estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo. Se evaluará también si representa cuerpos geométricos (prismas y pirámides) y de revolución (cilindros y conos), aplicando los fundamentos del sistema diédrico, trabajando secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección en la representación de poliedros regulares (tetraedro, hexaedro y octaedro), con la selección y utilización de métodos inductivos y deductivos, así como, precisión y veracidad, con el propósito de fortalecer la autoeficacia y la búsqueda de objetivos. Por último, se constatará si recrea la realidad tridimensional mediante la representación de figuras y sólidos en perspectivas axonométricas (ortogonal y oblicuo) y cónicas para determinar formas tridimensionales a partir de sus vistas, además de desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados, con el objetivo de trabajar la resolución de problemas de cubiertas sencillas y la representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel con las herramientas e instrumentos adecuados, así como a través de la cultura digital para conseguir ideas creativas 53 DEPARTAMENTO DE DIBUJO y soluciones innovadoras; y si lo hace con la intención de valorar el rigor gráfico del proceso, la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica, resolviendo problemas e interpretando y recreando la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.



**Competencia específica 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.**

Descriptores operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3

#### **Criterios de evaluación CE4**

- 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. CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3

**Explicación del bloque competencial** A través de este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando bocetos, croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO con la representación de cuerpos y piezas industriales sencillas y disponiendo sus vistas, cortes, secciones y roturas, a través de las perspectivas normalizadas, todo esto proponiendo ideas creativas y soluciones innovadoras. Asimismo, se evaluará si realiza proyectos en colaboración con una correcta documentación gráfica, desde una primera expresión de posibles soluciones (bocetos y croquis) hasta la formalización final por medio de planos de taller y de construcción, contemplando su relación con otros componentes, mediante la elaboración de planos de montaje sencillos y la interpretación de los mismos, manteniendo una relación entre diseño, ecología y sostenibilidad; y si lo hace para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

**Competencia específica 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.**

Descriptores operativos de las competencias clave CP2, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3

#### **Criterios de evaluación CE5**

- 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. CP2, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3

**Explicación del bloque competencial** Con este bloque competencial se comprobará si el alumnado es capaz de integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones, en el plano y en el espacio, mediante aplicaciones CAD, para dar soluciones gráficas y formar parte de una realidad cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Para ello tendrá que partir de una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina; valorar las posibilidades que aportan al dibujo y al trabajo colaborativo, utilizando el pensamiento científico con los que generar productos que den solución a un problema, además de aplicar soluciones innovadoras de forma clara y precisa; y producir, así, proyectos artísticos y culturales sostenibles para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, que favorezcan una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

## Saberes básicos

### Bloque A. Fundamentos geométricos

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

### Bloque B. Geometría proyectiva

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

- Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

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

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

### Bloque D. Sistemas CAD

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

#### Calendario de contenidos y temporalización

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	SEMANA	EVALUACIÓN
1.1. Homología	SEPT	
Homología	SEPT	
Afinidad	SEPT	
1.2 Potencia	OCT	
1.3 Aplicaciones a tangentes	OCT	
Aplicaciones a tangentes	OCT	
1.4 Inversión Aplicaciones a tangentes	OCT	Examen primera evaluación 1
		VACACIONES TODOS LOS SANTOS
1.5 Curvas Cónicas	NOV	
Tangentes y secantes en curvas cónicas	NOV	Examen primera evaluación 2
1.6 Proporciones Escalas	NOV	
2.1 Diédrico Repaso	NOV	EVALUACIONES
Diédrico Repaso	DIC	
2.1 Distancias	DIC	
2.2 Abatimientos	DIC	
		VACACIONES NAVIDAD
Abatimientos	ENE	
Polígonos en abatimientos	ENE	Examen segunda evaluación 1

2.3 Cambios De Plano Giros	ENE	
2.4 Figuras planas	ENE	
2.5 Prismas secciones	FEB	Examen segunda evaluación 2
		VACACIONES FEBRERO
Ejercicios Piezas	FEB	Evaluación 2º bach internacional
4.1 Normalización. Representación. Vistas	FEB	Evaluación 2º bach
Ejercicios Piezas	MAR	
Ejercicios Piezas	MAR	
4.2 Normalización Acotación Escalas	MAR	Examen 3ª evaluación 1
		SEMANA SANTA
Ejercicios Piezas	ABR	
Ejercicios Piezas	ABR	
Ejercicios Piezas	ABR	Examen 3ª evaluación 2
Repaso	ABR	Evaluación final ordinaria b internacional
PreparaciónEbau y Recuperación	MAY	
PreparaciónEbau y Recuperación	MAY	Evaluación final ordinaria 2º bachillerato
PreparaciónEbau y Recuperación	MAY	
PreparaciónEbau y Recuperación	MAY	
PreparaciónEbau y Recuperación	JUN	EBAU junio
PreparaciónEbau y Recuperación	JUN	
PreparaciónEbau y Recuperación	JUN	
PreparaciónEbau y Recuperación	JUN	Evaluación final extraordinaria

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Debido al carácter específico de la materia la metodología tendrá un enfoque teórico-práctico. El desarrollo de las unidades didácticas partirá de una introducción teórica y una evaluación inicial mediante el diálogo con el alumnado a fin de determinar el grado de conocimiento y el nivel competencial que tiene se tiene sobre la materia a tratar.

Se promoverá el uso de clase inversa (flippedclassroom) en distintos momentos del curso para que los alumnos tomen parte activa del proceso de aprendizaje, si bien el docente supervisará y organizará de antemano con el alumno los temas específicos a exponer ante el resto de la clase.

Las clases teóricas serán sesiones explicativas, expositivas y demostrativas de los contenidos. Se complementarán con sesiones prácticas dedicadas a la realización de actividades relacionadas con la unidad y la corrección de las que estén propuestas para que el alumnado trabaje de forma autónoma y buscando información necesaria para las resoluciones. Estas actividades se programarán de forma secuenciada y progresiva atendiendo a los diferentes grados de dificultad. Los tipos de actividades se ajustarán a los diferentes momentos del proceso de aprendizaje.

El alumnado debe conocer los distintos fundamentos teóricos empleados en cada proceso.

El profesor/a expondrá cada contenido analizando los distintos tipos de trazados geométricos basados en teoremas, definiciones o propiedades, lugares geométricos, transformaciones geométricas etc.

Al resolver cualquier problema, conviene trabajar sobre figuras de análisis elaborando un menú de operaciones en el que se ponga de manifiesto, con toda claridad, la separación entre concepto y proceso.

En el estudio de los Sistemas de Representación es fundamental analizar la estructura geométrica de cada Sistema, exponiendo los fundamentos y los métodos operativos con los procedimientos de paso de unos a otros.

Una vez planteada la necesidad e importancia de la normalización, conviene hacer una breve reseña histórica, para pasar posteriormente a las normas que afectan al Dibujo Técnico centrándonos en trazados, vistas, cortes, acotación y formatos del papel, estos temas deben exponerse con concreción y proponiendo numerosos ejemplos.

Durante el curso se fomentará la precisión en los trazados gráficos.

*Metodología por situaciones de aprendizaje:*

Cada unidad didáctica participa del uso de variedad de instrumentos didácticos

La presencia de distintos formatos (PPT, apuntes, recursos digitales; textos, cuadros, gráficas, esquemas, experiencias sencillas, etc.) en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a desarrollar las capacidades y las habilidades del alumnado, a enriquecer su experiencia de aprendizaje y comprensión, así como a mejorar su capacidad de observación y obtención de conclusiones.

Desarrollo de contenidos de la unidad. El profesor desarrollará los contenidos esenciales de la unidad didáctica, manteniendo el interés y fomentando la participación del alumnado. Cuando lo estime oportuno, y en función de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos, podrá organizar el tratamiento de determinados contenidos de forma agrupada, o reestructurarlos, de manera que les facilite la realización de aprendizajes significativos.

Los contenidos van siempre acompañados de dibujos, fotografías, ilustraciones, esquemas o tablas, que ayudan a comprender lo que se está trabajando y las explicaciones teóricas aparecen acompañadas de ejemplos que facilitan su comprensión y su aplicación en la sociedad, constituyendo lo que se denomina el binomio ciencia-sociedad.

Trabajo individual de los alumnos sobre las actividades complementarias de cada unidad, que sirven para comprobar, comprender y afianzar los contenidos desarrollados en la unidad. Todo ello realizado bajo la supervisión del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará a sus alumnos las ayudas necesarias. Las actividades están planteadas de forma que sus enunciados aportan información relevante y su contestación ponga en movilización diferentes recursos.

El empleo de las nuevas tecnologías es uno de los aspectos que deben de estar presentes en la metodología aplicada al ámbito del Dibujo Técnico.

#### **4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Material Genérico utilizado por el profesor/a:

Pizarra y útiles de dibujo para la misma.  
Ordenador portátil.  
Proyector.  
Pizarra digital.

Proyector Material del alumnado:

2 portaminas de 0.5 y 0.7 y minas de HB y 2H.  
Goma blanca tipo Steadler o goma con portagomas,  
Juego de escuadra y cartabón de 25 ó 28 cm, no biselada, con canto recto.  
Regla milimetrada de 30 cm.  
Transportador de ángulos sexagesimales.  
Compás de precisión, con rueda y adaptador.  
Móvil, tableta (del propio alumnado) o portátil (del centro).  
Plataforma educativa: Microsoft Office 365 (Teams, correo, etc.)

Programas y aplicaciones informáticas. Los alumnos dispondrán en su correo electrónico de Microsoft Office 365 el paquete office para que lo puedan instalar en sus dispositivos electrónicos (móvil, tabletas y portátiles o PCs).

#### **5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

La finalidad de la evaluación va a ser principalmente conocer los progresos de cada alumno y de los equipos de trabajo, así como el correcto desarrollo de la programación con el fin de corregir y ajustar las actuaciones que fueran necesarias.

La evaluación debe ser un proceso continuo y personalizado, integrado en el hacer diario del aula con el análisis e interpretación de los procesos de aprendizaje y de enseñanza y siguiendo las pautas marcadas por el Proyecto Curricular del Centro y Área.

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y las alumnas, análisis de la práctica docente y los procesos de enseñanza y análisis del propio Proyecto Curricular.

La evaluación se concibe y práctica de la siguiente manera:

Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.

Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.

Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.

Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:

- o Evaluación inicial: Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

- o Evaluación formativa: Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confirmando una visión de las dificultades y progresos de cada caso.

- o Evaluación sumativa: Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos. <sup>2</sup>

#### Aspectos Generales de Evaluación:

La evaluación del alumnado será continua y las notas de la primera y de la segunda evaluación meramente orientativas, respondiendo éstas al nivel alcanzado por el alumnado en cada uno de los criterios trabajados hasta el momento; la calificación de estas evaluaciones resultará de la ponderación de dichos criterios.

La calificación de la evaluación final ordinaria resultará de la ponderación de todos los criterios de evaluación establecidos para este curso (ver tabla final).

Los resultados de la evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de 0 a 10 sin decimales, considerándose negativas las inferiores a 5.

#### **Instrumentos de calificación**

La evaluación será continua y constará de variedad de instrumentos de evaluación donde se puedan aprender, poner en práctica y trabajar las distintas habilidades y saberes.

Se utilizarán:

Pruebas teórico-prácticas: exámenes escritos, cuestionarios on line con la plataforma Microsoft Office 365, autoevaluaciones, etc.

Todos ellos tendrán duración de la sesión establecida en su horario lectivo y cada uno de ellos tendrá indicado el valor de cada pregunta o actividad, así como indicativos generales de importancia para la nota final.

Los exámenes se diseñarán a partir de los contenidos de las unidades didácticas y láminas correspondientes.

Se realizará el número de exámenes o pruebas teóricas que se estimen convenientes. Mínimo uno al trimestre.

Cada examen se puntuará sobre 10 puntos y en cada ejercicio se indicará su puntuación.

Las exposiciones de clase inversa también serán evaluadas.

Si se suspende una evaluación con nota inferior a 4, será obligado, para aprobar la materia, recuperar las láminas, saberes no alcanzados, etc., pendientes de dicha evaluación, a lo largo de la evaluación siguiente.

Contenidos prácticos: Láminas, trabajos realizados en el aula o en casa cuando así se vea necesario, proyectos o actividades grupales, actividades con recursos digitales (con móvil u ordenador del centro).

Son de obligada realización, ya que se consideran un instrumento imprescindible en el aprendizaje de esta materia, así como para obtener las destrezas necesarias para la correcta realización de los ejercicios. Para aprobar una evaluación se ha de haber entregado, en las fechas fijadas, el 90% de las láminas propuestas repitiendo los trabajos en los que no se ha alcanzado lo pretendido con las actividades planteadas.

Se exigirá puntualidad en las láminas. Las láminas no presentadas se puntuarán con un 0. Se dará la oportunidad de recuperar láminas suspensas o no presentadas. Para ello el profesor fijará un segundo plazo para entregar dichas láminas.

### **Criterios de calificación**

La Calificación se obtiene a partir de la ponderación establecida por nuestro departamento a los criterios de evaluación recogidos en el Real Decreto. Cada uno de ellos estará asociado a las distintas situaciones de aprendizaje desarrolladas a lo largo del curso, según el instrumento utilizado para cada una ellas.



Por evaluaciones: En la evaluación cualitativa de octubre, se tendrá en cuenta tanto el trabajo de clase como la actitud y los exámenes realizados durante ese período. La diferencia es que dichos parámetros se expresarán de forma escrita mediante un mensaje que los resume en los Boletines de Yedra.

1º Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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. Descriptores: CCL1,CCL2,STEM4,CD1,CPSAA4,CC1,CEC1 y CEC2 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico 10% 3,3% Competencia específica 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. Descriptores:CCL2, STEM1,STEM2,STEM4,CPSAA1.1,CPSAA5, CE2 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 45% 14,85% 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 22% 7,26% 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. 23% 7,59%

2º Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el 70% 23,1% 22 interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano Descriptores: STEM1,STEM2,STEM4,CPSAA1.1,CPSAA5,CE2 y CE3 espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos 5% 3.5. valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica 25% 3º

Evaluación Competencias específicas trabajadas Criterios de evaluación Ponderación de los criterios en la evaluación trimestral Ponderación de los criterios en la evaluación final Competencia específica 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 Descriptores: STEM1,STEM2,STEM4,CPSAA1.1,CPSAA5,CE2 y CE3 3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 30% 3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. 10% Competencia específica 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. Descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis,

escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 30% 9,9% 4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. 10% 3,3% Competencia específica 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 y tres dimensiones. Descriptores: STEM2,STEM3,STEM4,CD1,CD2,CD3,CE3,CEC4 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 10% 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo 10% 3,3% 3,3% 3,3% 9,9% 1,65% 8,255%

### Calificación Final

- Cada lámina y/o examen realizado, será valorado atendiendo a la consecución y desarrollo de la aplicación de saberes vistos por unidad temática. Estas notas irán asociadas a algunos de los criterios de evaluación generales establecidos en el Real Decreto, que serán los que nos indiquen, en función al grado porcentual asignado a cada uno de ellos, la calificación de las evaluaciones.

- La calificación de las evaluaciones intermedias (primera y segunda) se obtendrá de la media ponderada de los criterios trabajados en esa evaluación.

- La calificación de la evaluación final ordinaria se obtendrá de la ponderación de todos los criterios de evaluación de la materia según se indica en la tabla

- El alumno superará la materia cuando su calificación sea igual o superior al grado de desempeño de SUFICIENTE (5).

- En el caso de los criterios de evaluación progresivos (los que se trabajan a lo largo del curso) se hará la media entre los resultados de las evaluaciones.

- Los criterios de evaluación trabajados en los diferentes instrumentos de evaluación serán valorados con una ponderación diferenciada. Los criterios particulares asociados a los trabajos/láminas, al ser realizados con apoyo de material facilitado por el profesorado, libros de texto y/o puestos en común, tendrán un valor del 30%. Del mismo modo, los criterios concretos que se asocian a cada examen, por ser un instrumento evaluativo realizado de forma autónoma, donde el profesorado tiene total control sobre el proceso individual del alumnado y el resultado conseguido, contarán con un peso porcentual del 70% en los criterios de evaluación que les corresponden.

Si la calificación final es inferior a 5, el alumno ha de presentarse a la Prueba Ordinaria de Final de Curso para recuperar los contenidos suspensos y poder así aprobar la materia.

Si el profesorado que imparte la materia lo estima conveniente, se puede dar la opción de realizar exámenes para subir nota.

Además, el redondeo de la nota se hará en base a la actitud del alumno. Se podrá subir hasta medio punto de la nota si se considera que la evolución del alumno ha sido positiva y su actitud también (siempre y cuando haya entregado el 100% de las actividades)

*Medidas de refuerzo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado.*

Los alumnos cuyo progreso no sea el adecuado deben recuperar los exámenes o trabajos que vayan suspendiendo a lo largo del curso.

Se informará al alumnado de las pautas a seguir para poder recuperar las materias por evaluaciones, bien repitiendo trabajos planteados o proponiendo otros que consigan recoger los estándares de los mínimos planteados en cada unidad.

La realización de estos ejercicios estará temporalizada, por lo que el alumno deberá entregar en la fecha designada los ejercicios correspondientes. Éstos serán corregidos y se le indicará al alumno si han sido superados o debe realizar alguna modificación o repetición de algún ejercicio en concreto. Por último, una vez finalizada la fecha de entrega de estas actividades, se propondrá, si el profesor/a así lo considera, un examen de recuperación de la materia.

## **6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Parece claro que, aún después de elegir la modalidad y las materias optativas, es decir el itinerario educativo más adecuado, aún persisten, entre el alumnado, diferencias individuales referidas a intereses y capacidades durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por tanto, el profesor contemplará una serie de medidas que permitan individualizar en la mayor medida posible este proceso: Distinguir entre contenidos prioritarios o mínimos y contenidos complementarios o de ampliación a través de las actividades propuestas. Como complemento de lo anterior, se emplearán materiales didácticos variados y graduados en dificultad.

## **7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

No se prevé la realización de ninguna actividad de este tipo.

No obstante si surgiese alguna interesante se gestionará como sobrevenida.

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

El departamento cuenta con Miguel Remolina como coordinador de pendientes.

Es importante remarcar que en caso de no aprobar la asignatura no se debe realizar una prueba o entrega de láminas estandarizadas en relación con la asignatura. Se debe poner el foco en las competencias no adquiridas por el alumno y realizar la recuperación en función de las mismas.

## **9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

Se realizará una autoevaluación al finalizar cada evaluación. Asimismo se preguntará a los alumnos por aspectos de mejora en la práctica docente durante el curso.

Los ítems que emplearemos para evaluar la actividad docente estarán agrupados por bloques temáticos.

### Motivación del alumnado

¿Fomento el diálogo entre los alumnos impulsando la participación de todos?.

¿Integro los avances y las soluciones aportadas por los alumnos en las explicaciones?.

¿Relaciono los contenidos con el mundo universitario y laboral?. Tratamiento de la diversidad

¿Se adoptan las medidas necesarias para que todos los alumnos avancen?

¿Se detectan los problemas de forma rápida para atender sus dificultades?

¿Se usan las herramientas adecuadas para responder a los diversos ritmos de aprendizaje?

### Actividades de aula

Están relacionadas con las pruebas EBAU.

Se corrigen día a día.

Se da el tiempo suficiente para terminarlas.

El ritmo de trabajo es el adecuado para el nivel y las expectativas del alumnado.

El cuaderno de láminas se ajusta a los estándares.

### Evaluación

Se informa a los alumnos de forma clara cuáles son los criterios de evaluación a principio de curso.

Los instrumentos de evaluación son útiles.

Los instrumentos se adecúan al nivel de la etapa.

Analizo cómo se hacen las correcciones del proceso.

### Programación

La programación de las unidades se adecúa a los objetivos y criterios EBAU. Materiales

Explico el uso de los instrumentos de dibujo técnico y procuro que se usen adecuadamente durante todo el año.

Los materiales específicos responden a las necesidades de resolución de problemas.

Se usan las nuevas tecnologías para explicar conceptos.

Las nuevas tecnologías sirven adecuadamente a la consecución de los estándares.

Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.

Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.

Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.

Reflexiones del profesorado en reuniones de departamento, en las sesiones de evaluación, etc, ...

Medidas de mejora:

La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora. Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.

Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

# DISEÑO

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

IES SANTA CLARA

CURSO 2023-2024

PROFESOR: MIGUEL REMOLINA

## INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

La presente documentación se completa con la existente en los documentos generales del departamento.

### 1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CO

#### LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

En cumplimiento del RD 243/2022, la contribución al desarrollo de las siete competencias específicas aparece re resumen final, siempre ajustándose a la descripción detallada incluida en el RD

Ver tabla final

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (RD 243/2022)

**1. Identificar los fundamentos del diseño** a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen en la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes. La diversidad del patrimonio natural, cultural y artístico es patrimonio de la humanidad. Los productos elaborados por esta materializan esa diversidad en su diseño, que se fundamenta en el uso de herramientas propias. Mediante la exploración de las formas y funciones de esos objetos y producciones, tanto bidimensionales como tridimensionales, el alumnado puede descifrar sus estructuras internas y los procesos materiales y conceptuales que intervienen en su creación, generando así una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades de volver a transformar los productos existentes, mejorándolos en su funcionalidad o adaptándolos a nuevas necesidades.

Los ámbitos de aplicación del diseño son extremadamente amplios, ya que su desarrollo cubre la totalidad de la vida cotidiana. De la misma forma, los lenguajes específicos del diseño son igualmente ricos y plurales, y presentan una importancia fundamental en la dimensión simbólica y semántica. Los soportes, medios y elementos pueden ser muy numerosos, de modo que su estudio requiere un análisis exhaustivo. Pese a ello, los significantes y los significados de los productos de diseño se articulan mediante una sintaxis que puede considerarse como universal, aunque presenta a menudo variantes culturales, geográficas, económicas y sociales que deben ser comprendidas mejor su intención comunicativa y para que la recepción de estos productos sea correcta.

La asimilación de esta sintaxis por parte del alumnado le permite comprender los lenguajes que articula, así como la función y la forma en cualquier producto de diseño. De este modo, puede identificar la relación existente entre los conceptos, de cuyo equilibrio o desequilibrio depende la identidad de un producto de diseño. El alumnado puede analizar estos aspectos por medio de la investigación de fuentes documentales de diversos tipos, analógicas o digitales, así como el análisis de los propios objetos, comunicando sus conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC2.

**2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño**, comparando y analizando los productos de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.

concepto de diseño ha variado a lo largo de la historia, pero siempre ha estado ligado a la planificación del diseño que aporten soluciones a problemas determinados. Como consecuencia de la variabilidad de los problemas y en distintas sociedades y ámbitos de aplicación, la historia del diseño refleja cómo las circunstancias históricas, económicas y sociales han condicionado fuertemente la estética y la funcionalidad de los productos que aquellos conocimientos de estos aspectos por el alumnado le conduce, además, a una reflexión profunda acerca del impacto que la humanidad ha ido transformando el planeta sin tomar conciencia del impacto medioambiental que producía. En la actualidad se presenta como una potente herramienta para buscar la sostenibilidad en cualquier actividad, para la amortiguación de dicho impacto. También se propiciará la reflexión sobre otros aspectos relevantes que a lo largo de la historia han sido ausencias importantes en la construcción del canon del diseño, como la de mujeres entre las figuras relevantes de la historia o de la aportación de las culturas no occidentales. El alumnado puede trabajar estos aspectos por medio de la investigación documental de diversos tipos, tanto analógicas como digitales, así como del análisis de los propios objetos, llegando a conclusiones mediante producciones orales, escritas y multimodales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CPSAA1.1, CC1, CCEC4.1.

**3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales**, compositivas y estructurales presentes en diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus producciones y conformarse una opinión de mayoritariamente a estrategias comerciales y de marketing vinculadas a campañas de diseño publicitario, al “packaging” de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorezcan el comercio, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebral del Diseño. Es este un terreno que conlleva una gran responsabilidad, que el alumnado debe conocer y asumir aplicando sus conocimientos en la generación de productos, lo que idealmente podrá trasladar a su propio rol como consumidor y le aporta herramientas poderosas para responder a la manipulación de la propaganda. Para ello, el alumnado debe identificar los diferentes elementos constitutivos del diseño, entre los que destacan la forma y el color, muy importantes en la estética, así como la composición (composición modular, simetría, dinamismo y deconstrucción) o los aspectos materiales y sus múltiples aplicaciones y articulaciones. A su vez, ha de descifrar y descubrir las estrategias comunicativas o funcionales subyacentes en producciones relativas a cualquier campo de aplicación, teniendo muy en cuenta el entorno digital. Además de identificar estos elementos, el alumnado debe conocer las metodologías y procesos proyectuales que conducen a la creación de productos de diseño, lo que le permitirá reconocerlos en su entorno como aplicarlos en sus propias producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM5, CD2, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1.

**4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos**, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. El diseño de un producto o de espacios, tanto bidimensional como tridimensional, incluyendo el entorno digital, requiere de una metodología basada en la planificación de unas fases específicas. La organización de estas estrategias de planificación de proyectos debe tener en cuenta los factores, pero en gran medida, el condicionante mayor es el público objetivo al que se destina el producto. El alumnado debe valorar el proyecto valorando la adecuación del mismo a los objetivos propuestos y seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios para el desempeño del trabajo, entre los que se cuentan los soportes, técnicas, métodos y sistemas de presentación –incluido el

entorno digital–, entendiendo que el proceso es una parte fundamental del diseño y debe tenerse en cuenta tanto el proceso como el resultado final que hay que generar. Al valorarlos se destacan los mecanismos subyacentes que rodean el producto creativo y se debe aprender a aplicarlos tanto a las subsiguientes creaciones propias como al análisis de otros productos de diseño ajenos.



Dentro del contexto global de sostenibilidad que privilegia la disciplina, se debe promover el enfoque creativo e innovador en el proceso de búsqueda de soluciones y planificación, como en la resolución y creación de los productos. La metodología de trabajo colaborativo como una forma de enriquecimiento personal y como una manera de anticiparse a posibles desafíos académicos o profesionales, integrando al alumnado en equipos de trabajo que se organicen autónomamente y que apliquen una perspectiva diversa e imaginativa a los problemas que

vayan surgiendo en el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, es importante que los alumnos y alumnas respondan con flexibilidad y eficacia a las necesidades, circunstancias y características de los proyectos que se plantean.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CCEC4.1, CCEC4.2.

**5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes**, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.

La actividad del diseño consiste en plantear la solución de un problema o una necesidad por medio de diversos recursos. El desarrollo de estas propuestas es, por un lado, un vehículo para comunicar ideas propias, sentimientos e inquietudes; por otro, una oportunidad de la imaginación y la creatividad para materializarse en productos con una función determinada. Este enfoque resulta especialmente efectivo partiendo del entorno inmediato del alumnado. En este sentido, la adaptación de productos de diseño preexistentes es un ejercicio muy enriquecedor para el alumnado, que le permite, además, familiarizarse con regulaciones que protegen la propiedad intelectual, asimilándola como un elemento esencial para el ejercicio de la ciudadanía responsable y respetuosa. Por otra parte, el desarrollo de la propuesta podrá complementarse con la argumentación y el intercambio de la propuesta en común de las soluciones de diseño

adoptadas, lo que dará como resultado una reflexión empática y autocrítica sobre el trabajo realizado y expuesto, potenciando así la autoestima del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CC1, CC4, CE1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**6. Crear productos de diseño**, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño sostenible, relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, promoviendo una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.

El diseño es un proceso que conlleva la realización de un producto físico o digital, por lo que debe cumplir con unos requisitos de elaboración y ejecución y ajustarse a las normas de representación formal y material de la propuesta, ya sea en 2D o 3D. Ante las diversas clases de necesidades que se le planteen, el alumnado ha de seleccionar y utilizar de manera coherente los recursos técnicos y procedimentales a su alcance, utilizándolos como un apoyo facilitador de la construcción de la propuesta como un condicionante. Este proceso requiere tanto de una actitud crítica como autocrítica, algo que, además, favorece la construcción y el enriquecimiento de la identidad personal y de las aptitudes académicas o profesionales del alumnado.

Por otra parte, entre los cambios que han enriquecido la disciplina en las últimas décadas, se encuentran los cambios en la incorporación de la sostenibilidad y el diseño inclusivo. Este último implica una modificación en la mentalidad respecto de la normalidad, ya que parte de la idea de que las limitaciones no corresponden a las personas, sino que surgen de la interacción entre estas y el entorno y los objetos. Esta categoría del diseño, también conocida como total o universal, tiene su origen en las habilidades, en lugar de proponer adaptaciones a una solución de diseño no inclusiva. Así pues, pretende que el alumnado tome conciencia de que el diseño inclusivo esté en la base de todas sus propuestas de diseño de producto o de espacios, y que sea también el punto de partida desde el que argumentar rediseños innovadores.

existentes, tanto en proyectos individuales como colectivos. Del mismo modo, los alumnos y alumnas han de tener en cuenta la sostenibilidad en sus propuestas, teniendo en cuenta para ello aspectos económicos, sociales y ecológicos. Es importante valorar el diseño inclusivo y la sostenibilidad como herramientas de transformación de la sociedad, tanto en lo personal como compartido, con múltiples derivadas en diversos ámbitos sociales, académicos y profesionales, y no debe olvidarse la propiedad intelectual, siempre importante en los trabajos de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD3, CPSAA2, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

## 2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO SABERES COMPLEMENTARIOS

Los siete epígrafes referidos a las competencias específicas se ajustan a las recogidas en el RD 243/2022 y aparecen en la tabla resumen final, junto con las concrecciones y contenidos complementarios, siempre ajustándose a la descripción incluida en el RD.

Ver tabla final

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN (RD 243/2022)

#### Competencia específica 1.

1.1. Observar y analizar estructuras presentes en la naturaleza con el fin de entender e identificar la relación entre forma y función.

1.2. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales mediante la observación y análisis, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

1.3. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando los elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.

#### Competencia específica 2.

2.1. Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos del diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.

2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente sostenible.

### **Competencia específica 3.**

3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas que les pertenecen y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos de composición y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.

### **Competencia específica 4.**

4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función de la comunicación buscada, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio los recursos y priorizando la sostenibilidad.

4.2. Valorar el proceso creativo y de desarrollo de un proyecto de diseño y sus fases y comprender que es tan importante el resultado final y que influye directamente en la efectividad y el éxito de la solución obtenida.

4.3. Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.

4.4. Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación a la comunicación buscada.

### **Competencia específica 5.**

5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, considerando los productos preexistentes.

5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.

5.3. Explicar, argumentar y defender con determinación y empatía sus propias ideas y soluciones de diseño, en un proyecto colaborativo o una vez terminado un proyecto individual o colectivo.

### **Competencia específica 6.**

6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual o colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta los aspectos sociales, económicos y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.

6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección de recursos adecuados como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.

6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, promoviendo los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Se establecerá un dialogo continuo entre profesor y alumnado, siendo fundamental el trabajo previo del alumno a que el profesor le ha hecho llegar por vía digital a través de la plataforma de Educantabria. En el aula esos ampliados, resolviéndose las dudas del alumnado. Se buscará la participación activa del alumno fomentado su interés de soluciones personales y el desarrollo de un estilo propio.

### 4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

No existe libro de texto para esta materia.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor. El profesor proporcionará a los alumnos apuntes –guiones Y presentaciones powerpoint que les ayuden a organizar los contenidos y preparar las pruebas.

### 5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

#### MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

#### **.A. Desarrollo de Actividades de Aprendizaje**

Los materiales preparados por el profesor se harán llegar a los alumnos previamente por vía digital a través de Educantabria. Los alumnos deberán trabajar previamente estos contenidos. En el aula serán explicados y analizados con material gráfico complementarios. Los alumnos aprovecharán estas clases para resolver sus dudas y plantear reflexiones sobre los contenidos previamente trabajados.

#### .a. Ejercicios monográficos de aprendizaje de los procedimientos

Ejercicios prácticos de aprendizaje del proceso de diseño propuestos por el profesor para alcanzar los contenidos pretendidos. Ejercicios de investigación sobre los principales hitos, movimientos y autores del diseño, vinculados a la historia general de la cultura. Todo ello concretizado en trabajos cortos de entrega en el aula, que permiten profundizar en herramientas y contenidos procedimentales. Las entregas deberán realizarse inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso.

### .b. Desarrollo de proyectos de diseño

Son trabajos de mayor alcance, cuyo desarrollo ocupa varias sesiones o semanas. Ejercicios complejos permite la asimilación total de los conceptos y procedimientos presentados en clase, se convierten fundamentales de aprendizaje. Se realizarán seis proyectos a lo largo del año, plasmación de todos los conceptos y procedimentales estudiados a lo largo del curso. Las entregas de los ejercicios de investigación se realizarán inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso en la entrega.

### .c. Pruebas y Ejercicios monográficos de investigación

Las pruebas se realizarán en aula en fechas establecidas, como comprobación de la asimilación de los conceptos. Los trabajos de investigación permiten profundizar sobre diferentes conceptos o movimientos, cuyo desarrollo permite la asimilación total de los conceptos presentados en clase. Las entregas de los ejercicios de investigación se realizarán inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso en la entrega.

## **.B. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación**

### **CRITERIOS DE VALORACION GENERAL**

Los contenidos del curso son conceptuales y práctico-procedimentales. El desarrollo y aprendizaje de estos contenidos se hará a través de los procedimientos más adelante especificados (instrumentación y técnicas).

### **Calificación Trimestres**

Para cada trimestre se calculará la nota obtenida por el alumno T1, T2 y T3. Cálculo nota Trimestre T1=

#### **C1. Proyectos , Pruebas y Ejercicios de Investigación.**

Los contenidos conceptuales se valorarán a partir de Proyectos y Pruebas-Exámenes. Para su calificación es necesario haber realizado al menos el 70% de los proyectos y pruebas exámenes propuestos; en caso contrario es necesario presentarse a las pruebas de recuperación.

#### **C2. Ejercicios de Aula**

Los contenidos procedimentales se valorarán a partir de ejercicios de clase. Según el número de ejercicios entregados existirán tres métodos de cálculo de la nota C2: a) Para aquellos alumnos que hayan entregado al menos 8 trabajos propuestos se elegirán sólo sus 8/10 mejores notas, a partir de las cuales se realizara el cálculo de la nota C2. b) Para aquellos alumnos que hayan realizado entre el 70% y el 80% de los trabajos propuestos se tendrán en cuenta todas las notas para el cálculo de C2. c) Para aquellos alumnos que no hayan entregado el 70% de los trabajos propuestos es obligatorio presentarse a las pruebas de recuperación.

Pruebas de recuperación: El alumno podrá mejorar un 15% la nota de partida o un 5. Pruebas de mejora: El alumno podrá mejorar un 15% la nota de partida

Todos los ejercicios propuestos habrán de tener su valoración indicada gráficamente en el mismo momento en que se comunicados verbalmente los criterios de calificación antes del inicio de las mismas.

### Sistema de recuperación

Para superar la materia es preciso superar todos y cada uno de los bloques. Todos los alumnos que no hayan superado una parte de los contenidos, deberán presentarse a las pruebas de recuperación que oportunamente se realizarán con el profesor de grupo.

Calificaciones de cualquier tipo de prueba por debajo de 3,00 no se consideran admisibles para realizar medias.

La materia se considerará superada con una calificación superior o igual a 5,00.

### Calificación final ordinaria

La calificación final de curso se obtendrá como la media de las calificaciones obtenidas en cada uno de los trimestres  $(T1+T2+T3)/3$ . La asignatura se considerará aprobada cuando la nota sea mayor o igual que cinco.

### Calificación final extraordinaria del curso

La calificación final extraordinaria la constituirá el 60 % de la prueba y el 40 % restante será el resultado de los ejercicios entregados, previamente indicados por el profesor. La asignatura se considerará aprobada cuando la nota sea mayor o igual que cinco.

mayor o igual que cinco.

### **8.- PRUEBA EXTRAORDINARIA**

*A la Prueba Extraordinaria deberán ir los alumnos* que han obtenido en la Evaluación Final Ordinaria negativa o han perdido la Evaluación Continua. La valoración de la Prueba Extraordinaria: se realiza con la consideración de tres apartados:

Ejercicios propuestos por el profesor realizados y entregados previamente al examen (4puntos). Desarrollo de proyectos (6 puntos). El Tiempo máximo del ejercicio será de **90 minutos** .

### 6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Se realizará un seguimiento personal de los alumnos. Proponiendo a cada uno los más adecuados enfoque y los trabajos. Se hará llegar a los alumnos con dificultad material específico adaptado a sus características.

### 7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Ver Memoria Departamento

### 8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATEMÁTICAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No hay alumnos en esa situación.

### 9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

Se realizará un seguimiento continuo del trabajo de cada alumno. Se identificarán aquellos resultados que no cumplan las expectativas o que se alejen de la tónica general del alumnado. Se estudiarán las calificaciones globales estableciendo conclusiones en aquellos casos en que se alejen de los resultados esperados. Se analizarán los siguientes aspectos: a) Resultados de la evaluación en cada una de las materias y ámbitos. b) Adecuación de los recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados. c) Calidad de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro. d) Eficacia de las medidas de atención que se han implantado en el curso.

Al final del curso los alumnos rellenarán una hoja con su valoración personal del proceso de aprendizaje en sí mismo comparada con las expectativas previas.

A partir de todos estos elementos el profesor redactara un documento final de evaluación del desarrollo de la programación de la práctica docente (proceso de enseñanza /aprendizaje).

## ANEXO TABLAS

TABLA 1. CONCRECCIONES. TEMPORALIZACIÓN

	Ejercicios clase.	proyectos	Ex. Pru		
<b>A) DISEÑO GRÁFICO</b>				SEP	12- 14
Forma Función objeto	1.01,1.02,				18 -22
Tipografía	1.03,1.04				25 -29
	1.05,1.06			OCT	02 -06
Logotipos	1.07, 1.08	Pr 1.01			09 -13
	1.09, 1.10	Pr 1.01			16 20
El Cartel	1.11, 1.12				23 -27
<b>6</b>	<b>VAC.OTOÑO</b>				<b>30 - 03</b>
El Cartel	1.13	Pr 1.02			06 -10
	1.14	Pr 1.02			13 - 17
Trabajo Investigación			Ex 1.01		20 –24
Expo Investigación				DIC	27 –01
					04-05
Expo nvestigación					11 –15
					18 - 22
	<b>VAC NAVIDAD</b>				<b>25 .....</b>
<b>B. DISEÑO INDUSTRIAL</b>	2.01,2.02			ENE	08 - 12
Perspectiva					
Percepción	2.03,2.04				15 - 19
Objetos	2.05		Ex 2.01		22 - 26

Acotación	2.06,2.07				29 - 02
Objetos	2.08,2.09	Pr 2.01		FEB	05 - 09
	<b>VAC. FEBRERO</b>				12 - 16
Objetos	2.10, 2.11				19-23
Escalas	2.12		Ex 2.02		26 - 01
Objetos	2.13	Pr 2.02		MAR	04 - 08
Objetos	2.14		Ex 2.03		11 - 15
Objetos	2.15				18 - 22
	<b>VACACIONES SS</b>				25-29
<b>C. DIS. ARQUITECTURA</b>	3.01, 3.02	Pr 3.01			
La planta					01 – 5
La vivienda	3.03			ABR	08 - 12
La Vivienda	3.04				15 - 19
Espacio Comercial	3.05		Ex 3.01		22 - 26
Repaso EBau					29-30
	Prep. EBAU			MAY	06 - 10



					27 - 31
EBAU ORDINARIA				JUN	03 - 07
					24 - 28
EBAU EXTR JULIO				JUL	01-05

TABLA 2

## PRIMERA EVALUACIÓN

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación Ordenadas por competencias específicas (CE)	Saberes básicos	Instrumentos evaluación ponderados	Ponderación criterios evaluación	Ponderación criterios evaluación final
Bloque 1 Diseño Gráfico	<p>.1. Identificar los fundamentos del diseño</p> <p>.2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño</p> <p>.3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales</p> <p>.4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos</p> <p>.5. Desarrollar</p>	<p><b>CE 1.</b> _ 1.1. Analizar estructuras presentes en la naturaleza .</p> <p>1.2. Reconocer la relación entre formas y funciones en objetos.</p> <p>1.3. Explicar en los objetos dimensiones simbólicas y semánticas</p> <p><b>CE 2.</b> _2.1. Identificar los principales movimientos del diseño,</p> <p>2.2. Analizar las diferentes soluciones de diseño.</p> <p><b>CE 3.</b> _3.1. Reconocer las estructuras formales y estructurales.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en el diseño</p> <p><b>CE 4.</b> _4.1. Planificar adecuadamente proyectos.</p> <p>4.2. Valorar el proceso de un proyecto</p>	<p><b>A. Concepto, historia y campos del diseño.</b></p> <p>.1. El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. .2. Evolución histórica. .3. Tendencias, periodos y figuras. .4. Diseño, ecología y sostenibilidad. .5. Diseño inclusivo. .6. La diversidad como riqueza patrimonial. .7. Aportación culturas no occidentales. .8. Referentes del diseño de Cantabria .9. Fundamentos de la propiedad intelectual. Patentes y marcas.</p> <p><b>B. El diseño: configuración formal y metodología.</b></p> <p>.1. Diseño y función. .2. El lenguaje visual. .3. Teorías de la percepción visual. .4. Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. .5. Composición y ordenación de las formas y los espacios. .7. Proceso y fases del diseño. .8. Procesos creativos en un proyecto de diseño. .9. Técnicas, procedimientos y materiales. .10. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</p> <p><b>C. Diseño gráfico.</b></p> <p>.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico. .2. La tipografía. .3. Diseño gráfico y la composición.</p>	Ejercicios Aula 1.1- 1.	50%	17%
				Proyectos 1.1 -	50%	18%

	<p>propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes</p>	<p><b>CE 5.</b> _5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales,</p> <p>5.3. Explicar, argumentar y defender sus soluciones de diseño.</p> <p><b>CE 6.</b> _6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables.</p>	<p>.4. Procesos y técnicas de diseño gráfico. .5. Marca: el diseño corporativo. .6. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. .7. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. .8. La señalética y sus aplicaciones.</p>	1.2		
--	---	---	---	-----	--	--

## SEGUNDA EVALUACIÓN

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos	Instrumentos de evaluación ponderados	Ponderación criterios evaluación trimestral	Ponderación criterios evaluación final
Bloque 2 Diseño Industrial	<p>.3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales</p> <p>.4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos</p> <p>.5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes</p>	<p><b>CE 4.</b> _4.1. Planificar adecuadamente proyectos.</p> <p>4.2. Valorar el proceso de un proyecto</p> <p>4.3. Participar en equipos de trabajo</p> <p>4.4. Evaluar las propuestas de planificación..</p> <p><b>CE 5.</b> _5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales,</p> <p>5.3. Explicar, argumentar y defender sus soluciones de diseño.</p> <p><b>CE 6.</b> _6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables.</p>	<p><b>D. Diseño tridimensional.</b></p> <p>.2.Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. Perspectiva isométrica. Vistas (Planta, alzado y perfil). Acotación de vistas. .3.Antropometría y ergonomía. .4.Diseño de producto y diversidad funcional. .5.Materiales, texturas y colores. .6.El “packaging”: .7. Diseño de moda o indumentaria.</p> <p>1. Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.</p>	<p>Ejercicios Aula 2.1-2.12</p> <p>Proyecto Investigación</p> <p>Proyectos 2.1 - 2.2</p>	<p>45%</p> <p>10%</p> <p>45%</p>	<p>15%</p> <p>3%</p> <p>15%</p>

TERCERA EVALUACIÓN

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos	Instrumentos evaluación ponderados	Ponderación criterios eva trimestral	Ponderación criterios eval final
Bloque 3 Diseño arquitectura	<p>.3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales</p> <p>.5. Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes</p> <p>.4. Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos</p>	<p><b>CE 4.</b> _4.1. Planificar adecuadamente proyectos.</p> <p>4.2. Valorar el proceso de un proyecto</p> <p>4.3. Participar en equipos de trabajo</p> <p>4.4. Evaluar las propuestas de planificación..</p> <p><b>CE 5.</b> _ 5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras</p> <p>5.2. Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales,</p> <p>5.3. Explicar, argumentar y defender sus soluciones de diseño.</p> <p><b>CE 6.</b>_6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica trabajos de diseño.</p> <p>6.3. Identificar las</p>	<p><b>D. Diseño tridimensional.</b></p> <p>.8. Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. .9. Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores..10. Percepción psicológica del espacio. .11. El diseño inclusivo de espacios.</p> <p>.2.Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. Perspectiva isométrica. Vistas (Planta, alzado y perfil). Acotación de vistas. .</p>	<p>Ejercicios Aula 3.1-3.6</p> <p>Proyectos 3.1 -3.2</p>	<p>50%</p> <p>50%</p>	<p>17%</p> <p>18%</p>

		posibilidades del diseño inclusivo. 6.4. Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo.				
--	--	--	--	--	--	--

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

# **FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

IES SANTA CLARA

CURSO 2023-2024

PROFESOR: MIGUEL REMOLINA

# INTRODUCCIÓN

## FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

La complejidad del arte radica en su propia concepción, que ha dado lugar a que tanto su definición como su función hayan ido cambiando a lo largo de la historia y presenten diferencias dependiendo de la cultura y el contexto geográfico desde los que se consideren. En consecuencia, **la aproximación al arte resulta compleja y dinámica, y en esta relatividad residen tanto la dificultad de su estudio, como el atractivo y la riqueza de su percepción y apreciación.** Los diferentes enfoques y puntos de vista en este sentido apuntan hacia procesos metodológicos y de conocimiento que, lejos de ser subjetivos, son perfectamente objetivables y susceptibles de ser estudiados y aplicados.

A través de la materia de Fundamentos Artísticos, **el alumnado analiza diferentes obras de diversas disciplinas artísticas, con variadas formas y técnicas, identificándolas, ubicándolas cronológica y espacialmente, y vinculando ese proceso con la idea de creación artística.** La visión de la historia del arte entendida desde sus aspectos básicos permite al alumnado construir un discurso argumentado y, en un estadio posterior, interpretar las creaciones artísticas, ampliando los recursos propios y enriqueciendo su repertorio. Todo ello, además, favorece que el alumnado desarrolle una conciencia sensible hacia el patrimonio cultural y artístico. Mención aparte merece el descubrimiento y la visibilización de obras y artistas que, por diversos motivos, han sido excluidos del relato de la historia del arte tradicional. En este sentido, es indispensable abordar el análisis de los diferentes contextos históricos, sociales y geográficos de creación desde una perspectiva de género que permita que el alumnado entienda cuál ha sido y cuál es el papel de la mujer en el arte. Asimismo, realizar el estudio de las distintas obras también desde una perspectiva intercultural ayudará a que alumnos y alumnas puedan desarrollar una actitud respetuosa con la diversidad y comprometida con la igualdad y la cohesión social.

**El análisis comparado entre obras de distintas épocas y culturas permite realizar conexiones significativas entre movimientos,** lo que ofrece la oportunidad de enriquecer la interpretación de las producciones artísticas, favoreciendo así una visión menos compartimentada del arte. Esta percepción diacrónica e intercultural del patrimonio artístico contribuye a que el alumnado pueda opinar de manera argumentada, abierta y plural sobre las creaciones artísticas de cualquier cultura, época y estilo.

Por otra parte, los aprendizajes derivados del análisis y la apreciación estética de las distintas obras van ligados a la comprensión de los procesos de creación y producción artística. De este modo, el alumnado puede poner en práctica dichos aprendizajes en los proyectos artísticos que lleve a cabo a partir de otras materias de esta modalidad, además de sentar las bases que le permitirán afrontar una formación artística superior o participar en proyectos profesionales vinculados al arte.

**La materia de Fundamentos Artísticos está estructurada en torno tres ejes:** por un lado, el análisis de producciones artísticas a lo largo de la historia y la identificación de sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes; todo ello asociado a la época o corriente estética en la que las obras han sido creadas. Por otro, el conocimiento de las metodologías, las herramientas y los procedimientos de búsqueda, registro, análisis, estudio y presentación de información, privilegiando el uso de recursos digitales. Por último, la adquisición de una conciencia sensible y de respeto hacia el patrimonio artístico y la cultura visual.

Las competencias específicas de la materia, en coherencia con dichos ejes, se han desarrollado a partir de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a lo que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la sostenibilidad medioambiental, la interculturalidad o la creatividad. **Las competencias específicas combinan los aspectos relacionados con la evolución del concepto de arte y sus funciones a lo largo de la historia con las estrategias y métodos de análisis de las diferentes obras y sus contextos.** Todo ello, además del estudio de las creaciones artísticas y su comparación con otras obras de distintas épocas y culturas, permite al alumnado no solo enriquecer su repertorio, sino también adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para desarrollar una interpretación propia del arte, aumentando de ese modo su sensibilidad y su sentido crítico. Asimismo, le permitirán aprender a elaborar proyectos artísticos propios, ya sean individuales o colectivos, de modo que pueda dar forma a sus ideas y aprenda a afrontar nuevos retos artísticos.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

**Los saberes básicos** de la materia se articulan en torno a **seis bloques.** El primer bloque, «**Los fundamentos del arte**», introduce el concepto de arte, así como las diferentes herramientas que se utilizan para su análisis. El segundo, «**Visión, realidad y representación**», incluye las distintas formas de representación de la realidad a través de diferentes movimientos artísticos, desde el arte primitivo hasta la abstracción. El tercer bloque, «**El arte clásico y sus proyecciones**», recoge la tradición grecorromana, incorporando diferentes obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. El cuarto bloque, «**Arte y expresión**», se acerca a algunos movimientos artísticos que destacan por su vertiente expresiva. «**Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte**» recoge, por un lado, las influencias de la naturaleza en el arte y, por otro, la importancia del arte en la sociedad y en la comunicación. Por último, **el bloque de «Metodologías y estrategias»** engloba las metodologías de estudio y análisis del arte desde distintas perspectivas, así como los saberes relacionados con el trabajo en equipo y las fases de los proyectos artísticos.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia, **es conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado adquirir y aplicar las habilidades de análisis, innovación, trabajo en equipo e interpretación de las diferentes producciones artísticas.** En el desarrollo de estas situaciones, los conocimientos, destrezas y actitudes han de trabajarse de manera conjunta y progresiva, incrementando el grado de complejidad. Mediante las situaciones de aprendizaje,



el alumnado tendrá acceso a una visión más dinámica tanto de las aplicaciones directas de los aprendizajes adquiridos en el mundo laboral y profesional, como de la transferencia de esas experiencias a otras disciplinas o campos de saber.

## 1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.

En cumplimiento del RD 243/2022, la contribución al desarrollo de las siete competencias específicas aparece recogida en la tabla resumen final, siempre ajustándose a la descripción detallada incluida en el RD

Ver tabla final

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (RD 243/2022 p. 552)

**1. Comprender los cambios en la concepción del arte**, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad. La definición del concepto de arte sigue abriendo debates a día de hoy. Su significado es un elemento vivo, cambiante, que ha ido modificándose a lo largo de la historia de la humanidad. No se trata solamente de cambios asociados a la cronología de los acontecimientos, sino que se relacionan con la diversidad de las culturas que producen arte. La aparición del arte informal, el cuestionamiento dadaísta o la irrupción de la fotografía, por ejemplo, provocaron fuertes conmociones en este concepto, por lo que constituyen hitos con los que el alumnado debe familiarizarse. La apreciación y el conocimiento de esos cambios supone un enriquecimiento de los recursos con los que el alumnado llevará a cabo el análisis de manifestaciones artísticas de diferentes estilos y épocas con un criterio más formado, comparando obras distintas, estableciendo conexiones entre ellas y explicándolas de manera argumentada. Todo ello hará posible que el alumnado pueda explicar el enriquecimiento que supone la diversidad artística a través de producciones orales, escritas o multimodales, acercándose a ella sin prejuicios y ampliando así su propio repertorio cultural. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

**2. Reflexionar sobre las funciones del arte** a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época. Al ahondar en el significado del arte, surge irremediamente el cuestionamiento de su utilidad. Del mismo modo que ha ido cambiando el concepto, también lo ha hecho la función del arte a lo largo de la historia. Las funciones mágica, religiosa, pedagógica, conmemorativa o estética conforman, entre otras, algunos de los múltiples cometidos que las producciones artísticas han desempeñado desde los orígenes de la humanidad. A su vez, las distintas sociedades y culturas han otorgado usos diferentes a productos artísticos ya existentes, a veces muy alejados de los que tuvieron en el momento de su creación. Este dinámico juego de atribución de funcionalidades de la actividad artística debe ser conocido y apreciado por el alumnado para que, de esta forma, conceda al patrimonio cultural y artístico de cualquier época la importancia que tiene. Además, los alumnos y alumnas han de ser conscientes de los condicionamientos ambientales y contextuales que enmarcan cualquier producción artística y que condicionan su función para analizar las obras desde el respeto, con profundidad y criterio, y compartir sus conclusiones por medio de producciones orales, escritas o multimodales en las que ponga en valor sus singularidades y descarte las miradas prejuiciosas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

**3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas** de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte. Cada estilo, tendencia o movimiento artístico posee unas claves comunes asociadas a un lenguaje propio que ayudan a su comprensión e identificación en

el momento de la recepción de las obras. Este método de aproximación, que busca la clasificación de las obras de arte, consiste en una primera forma de abordar la complejidad circunstancial y sustancial de la producción artística. Con el fin de acercarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias en el arte, es necesario investigar diversas producciones artísticas y analizar la información obtenida a partir de fuentes analógicas y digitales, explicando tanto las

particularidades y los puntos en común como las diferencias. El alumnado debe conocer la amplia terminología específica para saber describir con un lenguaje

preciso, adecuado y coherente la multiplicidad de matices, variables y sutilezas que admite el análisis de una obra de arte. Además, debe comprender y aplicar con criterio las diferentes metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, porque fundamentan la aproximación a las obras y permiten reconocer los diferentes lenguajes utilizados en el arte. El objetivo es desarrollar en el alumnado un criterio estético informado ante cualquier manifestación artística, que fusione en su contemplación la identificación del estilo y el contexto con la valoración de la riqueza expresiva del arte, aumentando así las posibilidades de disfrute en su recepción. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

**4. Explicar obras artísticas** realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio. Para poder apreciar correctamente el patrimonio artístico no solo es necesario conocer en profundidad las obras que lo componen, sino que también se debe entender el contexto de su creación. Así, para realizar un acercamiento riguroso al estilo de una obra determinada en cualquier medio o soporte y al movimiento en que se enmarca, han de tenerse en cuenta los aspectos históricos, geográficos y sociales que los rodean. Esto, sumado a un análisis técnico y procedimental, proporcionará las claves necesarias para la interpretación de las distintas manifestaciones artísticas y permitirá al alumnado valorar las obras de una manera consciente y respetuosa. Incluir la perspectiva de género al abordar el análisis del contexto histórico, social y geográfico en el que las obras fueron creadas ayudará, además, a que

alumnos y alumnas comprendan el papel que la mujer ha desempeñado en el arte a lo largo de la historia y las distintas consideraciones que se han tenido de ella en función de cada época. En este sentido, no solo se habrán de estudiar sus representaciones, sino también sus aportaciones como creadoras. Por otro lado, en la diversidad del patrimonio cultural y artístico se dan diferentes tipos de relaciones: desde las influencias entre estilos, separados o no en el tiempo, hasta la permanencia de ciertos elementos de un periodo a otro, pasando por las reacciones, rechazos o subversiones que genera un estilo o corriente concreta. El estudio, conocimiento e identificación de los fenómenos que condicionan las relaciones entre obras o estilos, abordado a partir de diversas fuentes analógicas y digitales, permite al alumnado analizar con mayor criterio y profundidad cualquier producción artística. De esta manera, se generan conexiones que permiten alcanzar una visión más aguda de la obra en su contexto. Las conclusiones del análisis de las obras realizadas en distintos medios y soportes, que darán lugar a producciones orales, escritas o multimodales en las que el alumnado pueda compartir los resultados de su investigación, permiten valorar las manifestaciones artísticas como testimonio cultural de su época y también como parte de la totalidad del patrimonio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.

#### **5. Comprender el poder comunicativo del arte**, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la

expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal. Los diferentes lenguajes característicos de la creación artística suponen una gran herramienta para transmitir tanto ideas y conceptos como sentimientos y emociones. Pero el significado del arte, como en todo acto comunicativo, es el resultado de la combinación de la expresión del artista y la recepción de la obra por parte del público. El conocimiento y la práctica de esta doble dimensión de los lenguajes artísticos permiten al alumnado profundizar en los análisis de las producciones artísticas, expresando y compartiendo lo experimentado ante todo tipo de obras. Igualmente, al conectar sus experiencias vitales con los productos artísticos, el alumnado puede considerar la expresión artística como un medio para desarrollar la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC1, CCEC2, CCEC3.1.

**6. Interpretar diversas creaciones artísticas** a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. El estudio de la forma, el significado y el contexto destacan entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas y, además, son también relevantes en el análisis de su recepción. Su identificación permite al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento a la obra: la interpretación, que supone, a partir del análisis anterior, vincular la producción artística a elementos ajenos a ella que pueden encontrarse en diferentes campos del conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones. De esta forma, se hace posible que la obra resulte algo vivo para el alumnado, haciéndola suya y convirtiéndola en un objeto dinamizador del diálogo y de la pluralidad de opiniones, así como favorecedor de la empatía. La interpretación enriquece la creatividad del alumnado. Al valorar diferentes puntos de vista, este aprende a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y a apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas. Las interpretaciones propias de distintas obras artísticas pueden ser comunicadas a través de textos orales, escritos y multimodales, de modo que den lugar a debates y puestas en común de los diferentes puntos de vista. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

7. Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos. Los proyectos artísticos innovadores y creativos que integran diferentes disciplinas, considerando espacialmente el entorno digital, suponen una manera de impulsar el arte y la cultura y dan forma a ideas y objetivos dentro de un contexto de diversidad cultural que favorezca esta clase de retos. La participación en estos proyectos supone la necesidad de una organización de personas y de recursos, así como su planificación en diferentes fases. La participación activa del alumnado en proyectos individuales y colectivos le permitirá aprender a organizarse, a distribuir las tareas y a valorar las aportaciones de los demás con respeto y empatía. Estas tareas han de desarrollarse en un contexto de inclusión que favorezca el uso de metodologías colaborativas. En este proceso resulta clave la integración de recursos y de medios para el desarrollo y difusión de los proyectos. Para ello, tanto el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares como la combinación y aplicación creativa de los mismos deben dotar al alumnado de las habilidades necesarias para afrontar con solvencia otros proyectos futuros. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

Los siete epígrafes referidos a las competencias específicas se ajustan a las recogidas en el RD 243/2022 y aparecen recogidas en la tabla resumen final, junto con las concreciones y contenidos complementarios, siempre ajustándose a la descripción detallada incluida en el RD.

Ver tabla final

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN (p. 556)**

### **Competencia específica 1.**

- 1.1. Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden.
- 1.2. Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias.

### **Competencia específica 2.**

- 2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas.
- 2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa.

### **Competencia específica 3.**

- 3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente.
- 3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.
- 3.3. Identificar, comparar y distinguir las claves de los distintos lenguajes representativos de cada estilo estableciendo relaciones entre obras de diferentes períodos y contextos históricos y culturales.

### **Competencia específica 4.**

- 4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas.
- 4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados.

### **Competencia específica 5.**

- 5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos, sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas.
- 5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.
- 5.3. Identificar sentimientos, ideas y emociones que emanen de una obra artística conectando los aspectos formales y técnicos con los significados de los mismos.

### **Competencia específica 6.**

- 6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios.
- 6.2. Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal.

### **Competencia específica 7.**

- 7.1. Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y

organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada.

7.2. Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás.

### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Se establecerá un dialogo continuo entre profesor y alumnado, siendo fundamental el trabajo previo del alumno a partir del material que el profesor le ha hecho llegar por vía digital a través de la plataforma de Educantabria. En el aula esos materiales serán ampliados, resolviéndose las dudas del alumnado. Se buscará la participación activa del alumno fomentado su interés en el hallazgo de soluciones personales y el desarrollo de un estilo propio.

### 4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

No existe libro de texto para esta materia.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor. El profesor proporcionará a los alumnos apuntes – guiones Y presentaciones powerpoint que les ayuden a organizar los contenidos y preparar las pruebas.

### 5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

#### MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

##### **A. Desarrollo de Actividades de Aprendizaje**

Los materiales preparados por el profesor se harán llegar a los alumnos previamente por vía digital a través de la plataforma de Educantabria. Los alumnos deberán trabajar previamente estos contenidos. En el aula serán explicados y ampliados, mediante material gráfico complementarios. Los alumnos aprovecharan estas clases para resolver sus dudas y plantear reflexiones acerca de los contenidos previamente trabajados.

##### **B. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación**

La evaluación del aprendizaje del alumno será realizada a partir de la realización de pruebas escritas a realizar en el aula (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos. En caso de que se considere imprescindible podrán realizarse pruebas orales. El enunciado se entregará por escrito, o con la ayuda de un proyector, en caso de considerarse oportuno. Los contenidos serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta. El profesor podrá limitar el número de folios a utilizar por los alumnos, para adecuarlo a la duración y contenidos de la prueba, favoreciendo la concentración del alumno en la contestación de cada parte de la prueba.

Una vez corregidos el profesor enseñará las pruebas con sus calificaciones a los alumnos con las correcciones y anotaciones realizadas, existiendo la posibilidad de comentar los posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Las calificaciones y corrección siempre serán personales y confidenciales. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos de las pruebas son: Valorar el grado de adquisición de los conocimientos y habilidades. Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos.

A lo largo de cada trimestre el profesor podrá proponer un máximo de tres pruebas no programadas de seguimiento de aprendizaje, a realizar en el aula durante el horario de clase. En caso de realizarse un mínimo de dos de esas pruebas contabilizarán un 10 % de la calificación provisional de cada Trimestre.

**Evaluación de los trimestres 1º 2º y 3º.** En cada trimestre se realizarán dos exámenes 1.1, 1.2. Los exámenes 1.1 y 1.2 serán obligatorios y la media de ambos será propuesta como calificación provisional de la Evaluación. El profesor podrá proponer un Examen 1.3, que tendrá un triple carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 entre los dos primeros exámenes, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) obligatorio para los alumnos que no se hubieran presentado, por causa justificada a los exámenes 1.1 o 1.2, pudiendo realizar sólo 1 aparte del examen referidas a ese tema. c) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación provisional superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior. Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Las calificaciones redondeadas, sin decimales, de los trimestres 1º y 2º se harán llegar a la familia del alumno a través del Boletín de Notas, ya sea en papel ya en formato digital. Esta nota redondeada tendrá únicamente carácter informativo, y se obtendrá a partir de redondeo aritmético de la nota real de la Evaluación, que tiene dos decimales.

**Nota final ordinaria de Curso.** Se obtendrá calculando la media de las tres evaluaciones, obteniéndose a partir de las tres notas reales de evaluación (con dos decimales). Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Existirá un examen de repesca final E4, a realizar al final del tercer trimestre. El Examen E4 tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 en la media entre las tres evaluaciones, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior.

La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

#### **Prueba extraordinaria**

Los alumnos que no hayan obtenido al final del tercer trimestre una nota final de curso superior a 5,00, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria, realizando una prueba-examen E5 con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen E5 supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota final extraordinaria.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los items enunciados más arriba.

La prueba se podrá completar con la entrega de ejercicios-Trabajos monográficos, en número y condición de acuerdo con los criterios e indicaciones del profesor; estas deberán ser entregadas previamente a la realización de la Prueba-Examen. En caso de realizarse constituirán un 10% de la calificación total.

**Nota final extraordinaria.** Sera la obtenida en la prueba extraordinaria. La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los contenidos de las pruebas serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

Las respuestas se expresarán por escrito, pudiendo realizarse dibujos y esquemas únicamente si así se solicita en el enunciado.

La corrección y calificación de cada ejercicio de las pruebas será realizada por el profesor teniendo en cuenta, la adecuación de las respuestas a los contenidos expuestos en clase, tanto escritos como orales. El alumno deberá demostrar un grado adecuado de madurez en su expresión escrita, exponiendo sus ideas de modo coherente y correcto. A cada examen se le asignará una calificación, apareciendo escrito en cada examen.

Se penalizará el desorden y suciedad graves en la exposición escrita (hasta 10% de la calificación), y las faltas de ortografías graves (hasta otro 10%).

La corrección asignará a cada respuesta una calificación y el resultado final será la suma total, que siempre deberá aparecer claramente expresado.

Una vez corregidos el profesor enseñará los alumnos sus pruebas con las correcciones y calificaciones realizadas, comentando los posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Estas consultas deberán de realizarse dentro del plazo establecido. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos principales de las pruebas son: Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, el cual participará en una presentación o intervendrá en un debate. En caso de realizarse, el profesor observará y valorará estas intervenciones, y esta valoración constituirá el 10 % de la nota de cada evaluación.

En caso de comportamiento inadecuado en el examen, copia o intento manifiesto de copia, o alteración y manipulación de las pruebas, el alumno será penalizado de acuerdo con el reglamento del centro.

Pruebas de recuperación: El alumno podrá mejorar un 15% la nota de partida o un 5. Pruebas de mejora: El alumno podrá mejorar un 15% la nota de partida

Todos los ejercicios propuestos habrán de tener su valoración indicada gráficamente en el mismo y comunicados verbalmente los criterios de calificación antes del inicio de las mismas.

#### Sistema de recuperación

Para superar la materia es preciso superar todos y cada uno de los bloques. Todos los alumnos que no tengan superada una parte de los contenidos, deberán presentarse a las pruebas de recuperación que oportunamente determine el profesor de grupo.

Calificaciones de cualquier tipo de prueba por debajo de 3,00 no se consideran admisibles para realizar medias.

La materia se considerará superada con una calificación superior o igual a 5,00.

#### Calificación final ordinaria

La calificación final de curso se obtendrá como la media de las calificaciones obtenidas en cada uno de los tres trimestres  $(T1+T2+T3)/3$ . La asignatura se considerará aprobada cuando la nota sea mayor o igual que cinco.

#### Calificación final extraordinaria del curso

La calificación final extraordinaria la constituirá el 60 % de la prueba y el 40 % restante será el resultado global de los ejercicios entregados, previamente indicados por el profesor. La asignatura se considerará aprobada cuando la nota sea mayor o igual que cinco.

### **8.- PRUEBA EXTRAORDINARIA**

*A la Prueba Extraordinaria deberán ir los alumnos* que han obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa o han perdido la Evaluación Continua. La valoración de la Prueba Extraordinaria: se realizará a partir de la consideración de tres apartados:

Ejercicios propuestos por el profesor realizados y entregados previamente al examen (4puntos). Desarrollo de proyecto de diseño (6 puntos).

El Tiempo máximo del ejercicio será de **90 minutos** .

## 6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y REFUERZO

Se realizará un seguimiento personal de los alumnos. Proponiendo a cada uno de los distintos enfoques y modos de abordar los trabajos. Se hará llegar a los alumnos con dificultad material específico adaptado a sus características.

## 7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Ver Memoria Departamento

## 8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS

### PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No hay alumnos en esa situación.

## 9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA

## PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)

Se realizará un seguimiento continuo del trabajo de cada alumno. Se identificarán aquellos resultados que no obedezcan a las expectativas o que se alejen de la tónica general del alumnado. Se estudiarán las calificaciones globales de cada ejercicio, estableciendo conclusiones en aquellos casos en que se alejen de los resultados esperados. Se analizarán especialmente los siguientes aspectos: a) Resultados de la evaluación en cada una de las materias y ámbitos. b) Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados. c) Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro. d) Eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se han implantado en el curso.

Al final del curso los alumnos rellenarán una hoja con su valoración personal del proceso de aprendizaje en sí mismo y en relación con las expectativas previas.

A partir de todos estos elementos el profesor redactará un documento final de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente (proceso de enseñanza /aprendizaje).

TABLA 1. CONCRETIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN

	<b>tem as</b>		SEP	12 - 14
<b>Bloque 1</b>	<b>1.1</b>	Arq Griega		18 - 22
	<b>1.2.</b>	Escultura Griega		25 - 29
	<b>1.3</b>	Arte Roma	OCT	02 - 06
<b>Bloque 2</b>	<b>2.1</b>	Románico Gótico		09-13
	<b>2.2</b>	Trecento Pint Flamenca		16 - 20
	<b>2.3</b>	<i>Quattrocento Escultura Arq</i>		23 - 27
		<b>VACACIONES DE OTOÑO</b>		30 - 03
	<b>3.1</b>	<i>Quattrocento Pintura</i>	NOV	06 - 10
<b>Bloque 3</b>	<b>3.2</b>	Cinquecento		13 - 17
	<b>3.3</b>	Arte barroco Europa		20 - 24
	<b>3.4</b>	Pintura barroca España		27 - 01
<b>Bloque 4</b>	<b>4.1</b>	Neoclasicismo	DIC	04-05
	<b>4.2</b>	Pintura romántica Goya		11 - 15
	<b>4.3</b>	Arquitectura s Escultura XIX		18 - 22
		<b>VACACIONES NAVIDAD</b>		25 .....
	<b>4.4</b>	Prerrafaelitas. Impresionismo	ENE	08 - 12
<b>Bloque 5</b>	<b>5.1</b>	Postimpresionistas		15 - 19
	<b>5.2</b>	Art Nouveau Modernismos		22 - 26
	<b>5.3</b>	Fauves Expresionismos-		29 - 02
	<b>5.4</b>	El cubismo Picasso	FEB	05 - 09
		<b>VACACIONES FEBRERO</b>		12 - 16
<b>Bloque 6</b>	<b>6.1</b>	Abstracción		19-23
	<b>6.2</b>	Surrealismo Dada Futurismo		26 - 01
	<b>6.3</b>	Art Deco	MAR	04 - 08
	<b>6.4</b>	Escultura S XX		11 - 15
	<b>6.5</b>	Arquitectura MModerno		18 - 22
		<b>VACACIONES SNA SANTA</b>		25-29
	<b>7.1</b>	Exp abstracto P Matérica	ABR	01 - 05
	<b>7.2</b>	Pop Art. Otras figuraciones		08 - 12



	7.3	Arte y Arq Posmodernos		15 - 19
	<b>7.4</b>	Arte Siglo XXI		22 - 26
				29-30
		Preparación EBAU	MAY	06 - 10
				27 - 31
		EBAU ORDINARIA	JUN	03 - 07
				24 - 28
		EBAU EXTRAORDINARIA JULIO		01-05

**TABLA 2. PRIMERA EVALUACIÓN**

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación Ordenadas por competencias específicas (CE)	Saberes Básicos (RD 243/2022)	Concreciones y contenidos complementarios	Instrumentos evaluación ponderados	Ponderación criterios evaluación trimestral	Ponderación criterios evaluación final
<p>Bloque 1</p> <p>Bloque 2</p>	<p>.1. Comprender cambios en concepción arte.</p> <p>.2. Reflexionar sobre funciones arte</p> <p>.3. Analizar producciones artísticas</p> <p>.4. Explicar obras.</p> <p>.5. Comprender poder comunicativo arte,</p> <p>.6. Interpretar creaciones artísticas</p>	<p>CE 1 __1.1. Explicar el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte...</p> <p>__1.2. Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia...</p> <p><b>CE 2.</b> __ 2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, ...</p> <p>__ 2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, ...</p> <p><b>CE 3.</b> __3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de...</p> <p>__3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente...</p> <p>__3.3. Identificar, comparar y distinguir las claves de los distintos lenguajes...</p> <p><b>CE 4.</b> __4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y ...</p> <p>__4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones...</p> <p><b>CE 5.</b> __5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte ...</p> <p>__5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos ...</p> <p>__5.3. Identificar sentimientos, ideas y que emanen de una obra Artística...</p> <p><b>CE 6.</b> __6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos...</p> <p>__6.2. Comparar interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas...</p>	<p><b>.A. Fundamentos.</b></p> <p>.1. Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.</p> <p>.2. Terminología específica.</p> <p>.3. Aspectos históricos, geográficos y sociales.</p> <p><b>.C. El arte clásico.</b></p> <p>.1. Introducción arquitectura y escultura griegas.</p> <p>.2. El retrato en Roma Antigua.</p> <p>.3. Claves arquitectura Baja Edad Media.</p> <p><b>.A. Fundamentos.</b></p> <p>.7. Patrimonio de Cantabria.</p> <p><b>.C.. El arte clásico.</b></p> <p>.4. El renacer del arte clásico: “Trecento” al “Cinquecento”.</p> <p><b>D. Arte y expresión.</b></p> <p>.1. El Barroco.</p>	<p>Bloque 1</p> <p>Arte Clásico</p> <p>1.1 Grecia</p> <p>A.</p> <p>1.2 Grecia</p> <p>1.3 Roma</p> <p>Bloque 2</p> <p>2.1 Románico</p> <p>Gótico</p> <p>2.2 Pintura Edad Media</p> <p>2.3 Quattrocento</p> <p>2.4 400</p>	<p>Prueba escrita 1.1</p> <p>Prueba escrita 1.2</p>	<p>50%</p> <p>50%</p>	<p>17%</p> <p>18%</p>

## SEGUNDA EVALUACIÓN

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos		Instrumentos evaluación ponderados	Ponderación criterios evaluación trimestral	Ponderación criterios evaluación final
Bloque 3	<p>.1. Comprender cambios en concepción arte.</p> <p>.2. Reflexionar sobre funciones arte</p> <p>.3. Analizar producciones artísticas</p> <p>.4. Explicar obras.</p> <p>.5. Comprender poder comunicativo arte,</p> <p>.6. Interpretar creaciones artística</p> <p>7. Elaborar proyectos.</p>	<p>CE 1 __1.1. Explicar el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte...</p> <p>__1.2. Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia...</p> <p><b>CE 2.</b> __ 2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, ...</p> <p>__ 2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas,</p> <p><b>CE 3.</b> __3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de...</p> <p>__3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente...</p> <p>__3.3. Identificar, comparar y distinguir las claves de los distintos lenguajes...</p> <p><b>CE 4.</b> __ 4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y ...</p> <p>__4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones...</p> <p><b>CE 5.</b> __5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte ...</p> <p>__5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos ...</p> <p>__5.3. Identificar sentimientos, ideas y que emanen de una obra Artística...</p> <p><b>CE 6.</b> __6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos...</p> <p>__6.2. Comparar interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas...</p>	<p><b>D. Arte y expresión.</b></p> <p>.1. El Barroco.</p> <p>.2. El Romanticismo..</p> <p>Origen de la modernidad.</p> <p><b>C. El arte clásico.</b></p> <p>.5. La proyección clásica en la Edad Contemporánea.</p> <p><b>D. Arte y expresión.</b></p> <p>El Romanticismo y el origen de la modernidad.</p> <p><b>A. Fundamentos.</b></p> <p>.3. El Expresionismo alemán.</p> <p>Del Fauvismo al Expresionismo.</p> <p>.4. Del dadaísmo a "Fluxus".</p> <p>.5. Perspectiva de género .</p> <p>.6. Arte conceptual y arte objeto.</p> <p><b>B. Visión, y representación.</b></p> <p>.1. Artes precolombino africano.</p> <p>.2. Representación espacial en la pintura.</p> <p>.3. Impresionismo y posimpresionismo.</p> <p>.4. Realismo: Hiperrealismo.</p> <p>.5. El Surrealismo..</p>	<p>Bloque 3</p> <p>3.2 500</p> <p>3.3</p> <p>Barroco A-E</p> <p>3.4</p> <p>Barroco P</p> <p>Bloque 4</p> <p>4.1.</p> <p>Neoclásico</p> <p>4.2</p> <p>romanticismo</p> <p>4.3 S XIX</p> <p>4.4</p> <p>Impresionismo</p> <p>Bloque 5</p> <p>Años 20</p> <p>5.1.</p> <p>Postimpresionismo</p> <p>5.2. Art Nouveau</p> <p>5.3</p>	<p>Prueba escrita 2.1</p> <p>Prueba escrita 2.2</p> <p>Proyecto Investigación</p>	45%	15%
Bloque 4						45%	15%
Bloque 5						10%	3%

			<p>6. La abstracción.</p> <p><b>F. Metodologías y estrategias.</b></p> <p>.1. Metodologías de estudio formas, funciones y significados.</p> <p>.2. La distribución de tareas en los proyectos.</p> <p>.3. Metodología proyectual.</p> <p>.4. Estrategias de selección.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

**TERCERA EVALUACIÓN**

Unidad didáctica	Competencias Específicas trabajadas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos		Instrumentos evaluación ponderados	Ponderación criterios evaluación trimestral	Ponderación criterios evaluación final
<p>Bloque 6 Años 40-50</p> <p>Bloque 7 Años 60-00</p>	<p>.1. Comprender cambios en concepción arte. .2. Reflexionar sobre funciones arte .3. Analizar producciones artísticas .4. Explicar obras. .5. Comprender poder comunicativo arte, .6. Interpretar creaciones artística</p>	<p>CE 1 __1.1. Explicar el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte... __1.2. Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia... <b>CE 2.</b> __ 2.1. Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, ... __ 2.2. Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, <b>CE 3.</b> __3.1. Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de... __3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente... __3.3. Identificar, comparar y distinguir las claves de los distintos lenguajes... <b>CE 4.</b> __4.1. Analizar producciones artísticas de diversos estilos y ... __4.2. Compartir las conclusiones de investigaciones... <b>CE 5.</b> __5.1. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte ... __5.2. Analizar producciones artísticas de diversos periodos ... __5.3. Identificar sentimientos, ideas y que emanen de una obra Artística... <b>CE 6.</b> __6.1. Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos... __6.2. Comparar interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas...</p>	<p><b>E. Naturaleza, sociedad comunicación</b></p> <p>.1. El Modernismo. Arquitectura orgánica. .2. La Bauhaus. Art Déco. .3. La arquitectura del hierro. Movimiento Moderno. .4. Arte y medios: Pop Ar". .5. El videoarte. .6. Arte y ecología. Land Art. Arte Povera. .7. Arte y sociedad. Arte urbano.</p>	<p>Bloque 6 Años 40-50 6.1. Abstracción 6.2. Ismos 6.3. Art Deco 6.4. Escultura 6.5 Arquitectura</p> <p>Bloque 7 Años 60-00 7.1. Expresionismo abstracto 7.2. Pop ART 7.3 Posmodernidad 7.4 S XXI</p>	<p>Prueba escrita 3.1</p> <p>Prueba escrita 3.2</p>	<p>50%</p> <p>50%</p>	<p>17%</p> <p>18%</p>



# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



## **MOVIMIENTOS CULTURALES y ARTÍSTICOS**

2º BACHILLERATO GENERAL

**CURSO 2023-2024**

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

**IES SANTA CLARA**

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

## **ÍNDICE**

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA**
- 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. SABERES BÁSICOS. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE ESTOS ELEMENTOS CURRICULARES**
- 4. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**
- 5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**
- 6. EVALUACIÓN**
- 7. 5.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**
  - 7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
  - 7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
  - 7.3. CALIFICACIÓN FINAL**
- 8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**
- 10. MEDIDAS DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO CUYO PROGRESO NO SEA EL ADECUADO**
- 11. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**



## BACHILLERATO GENERAL

Esta **nueva modalidad** que se incorpora al Bachillerato se dirige al alumnado que requiere una formación que, como el resto de modalidades, **permita profundizar en la capacidad de análisis en diversos campos e incorpore el desarrollo de capacidades propias de distintos ámbitos científico-culturales**. Pero todo ello, por otra parte, sin necesidad de centrarse en un área de conocimientos o especialización concreta. En consecuencia, **ha de configurarse incorporando de forma equilibrada materias de carácter científico, humanístico, socioeconómico y artístico, para lo que se cuenta con una parte común y una parte específica**. Además, esta modalidad permitirá incorporar contenidos curriculares del resto de modalidades y ámbitos de conocimiento, proporcionando a los estudiantes una educación integral, **dotándoles de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que les permitan acceder de manera eficaz a la vida social como ciudadanos comprometidos**; a estudios superiores, tanto universitarios como profesionales, que **no exijan una especialización concreta**; y al mundo laboral, que ofrece mejores y más variadas oportunidades para la población que supera los estudios postobligatorios.

## MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

### 0- INTRODUCCIÓN

La cultura forma un tejido complejo que se articula, ordena y reestructura permanentemente. Como conjunto de rasgos distintivos de una sociedad, requiere de un proceso de aprendizaje colectivo, que incluye creencias, sistemas de valores, tradiciones, costumbres, artes, ciencia y modos de pensamiento. Una sólida comprensión de la propia cultura favorecerá que el alumnado desarrolle el sentido de la identidad cultural y que construya un vínculo social basado en referencias comunes. Por otro lado, el arte es el conjunto de creaciones humanas, enmarcadas e integradas dentro de la cultura, mediante las que se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado. También es una construcción histórica y social a la que se le atribuyen valores trascendentales de la civilización. **La materia Movimientos Culturales y Artísticos, de 2º de Bachillerato, contribuye al conocimiento de la propia cultura, y, además, a una formación integral del alumnado en valores ciudadanos, en el respeto a la diversidad de las expresiones artísticas y en la promoción del diálogo entre culturas.**

El mundo actual se caracteriza por unas fronteras cada vez más desdibujadas, lo que provoca que en un mismo lugar cohabiten distintas formas de ver, de sentir, de ser y de pensar, generándose lo que se conoce como «identidades deslocalizadas» y pluralizándose las culturas en un mismo espacio y momento. Como resultado de este mundo global y diverso hay una cantidad extraordinaria de información que procesar, interpretar y asimilar, lo que da lugar a una dinámica de transformación continua en la que la interpretación y la representación del mundo evolucionan de forma constante. **En nuestro tiempo, el arte y la cultura ofrecen una sorprendente diversidad de manifestaciones y experiencias en las que convergen una pluralidad de miradas, pensamientos e inquietudes que demandan nuevas formas de producción y recepción.** La disparidad de estas manifestaciones es una poderosa herramienta para pensar el mundo contemporáneo, puesto que la creación y la producción artística están en diálogo y evolución permanentes con los cambios culturales y sociales.

**Estas particularidades, propias de la sociedad del siglo XXI, requieren 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.

Para el desarrollo de esta materia, se deben diseñar **situaciones de aprendizaje que permitan explorar, de forma progresivamente compleja, una amplia variedad de manifestaciones culturales y artísticas mediante la movilización globalizada de los correspondientes saberes (conocimientos, destrezas y actitudes). Se seleccionarán para ello producciones y manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas, de cuyo estudio se puedan inferir los lenguajes, características o referencias comunes, así como las relaciones que establece con su contexto de producción y recepción.** Igualmente, a lo largo del curso se pueden elegir momentos coincidentes con el desarrollo de ferias de arte contemporáneo, festivales de cine, música o danza, exposiciones y otros eventos internacionales, nacionales o locales, para introducir el análisis de las manifestaciones artísticas presentes en ellos y acercar los contenidos de la materia al momento y el entorno del alumnado. Estas situaciones de aprendizaje proporcionarán al alumnado una perspectiva real de las aplicaciones formativas y profesionales del arte y la cultura en sus múltiples facetas, así como **una oportunidad de enriquecimiento de su acervo cultural personal.**

Por último, la materia de Movimientos Culturales y Artísticos ofrece al alumnado la oportunidad de **familiarizarse con numerosas referencias culturales, facilitándole el acceso al mundo de las artes, descubriéndole sus particularidades y contribuyendo a su formación como ciudadano o ciudadana y como público cultural.** Al establecer relaciones cercanas, que eviten los prejuicios y se basen en el conocimiento informado, se consigue una aprehensión global e interdisciplinar de la cultura que incidirá asimismo en el desarrollo de la capacidad de disfrute estético. Esta posibilidad acerca modos de vida diferentes a través de la expresión artística, lo que favorece también la reflexión sobre la necesidad de respetar la diversidad y adoptar posturas vitales que fomenten la convivencia.

## **1- CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA.**

### **COMPETENCIAS CLAVE**

La materia Movimientos Culturales y Artísticos contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

La CC es clave como elemento de comunicación, elaboración y gestión del pensamiento crítico que se desarrolla durante la materia. El alumnado expresará y demostrará la capacidad para comunicarse en diferentes niveles. Además, para ello, tendrá que recurrir a múltiples fuentes de información, identificar aquellas más fiables y expresar los conocimientos adquiridos mediante debates, exposiciones, trabajos escritos y respuestas grupales.

#### **Competencia plurilingüe (CP)**

Contribuye a la Competencia plurilingüe (CP), a través del uso de términos técnicos propios de la materia que intervengan en el desarrollo de los proyectos de trabajo interdisciplinares y transdisciplinares que, además, necesiten de la presencia de varias lenguas. A pesar de que el arte es un lenguaje universal, es común que existan interacciones con otras lenguas debido,

precisamente a ese carácter, y la necesidad de transmitir, contribuyendo a que el alumnado valore la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

La STEM profundizará en determinados aspectos culturales de las nuevas manifestaciones artísticas donde la ciencia, la tecnología y la cultura se unen para crear nuevas maneras de expresión.

### **Competencia digital (CD)**

La CD se presenta como un elemento imprescindible en las nuevas manifestaciones artísticas y culturales, el manejo de las plataformas de difusión y creación será fundamental para el estudio y desarrollo de los materiales. Se potenciará el uso responsable de las mismas.

### **Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)**

La CPSAA se trabajará a través del conocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas, la interiorización de los intereses de las mismas y la generación del gusto por el conocimiento.

### **Competencia ciudadana (CC)**

La CC será fundamental dado que las manifestaciones artísticas y culturales son fruto de un momento y una sociedad concreta, el estudio de estas, por tanto, conllevará un respeto a la diversidad permitiendo una comprensión más completa.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

La CCEC emplazará al alumno en el conocimiento de las expresiones transculturales y en un mayor entendimiento de la cultura local en contraposición con lo global, comprendiendo el ciudadano actual como parte de un todo interconectado.

En la asignatura 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. **En general, todas ellas requieren el desarrollo de una cierta “sensibilidad artística”, tanto para comprender las obras y el trabajo de los y las artistas, como para implicarse personalmente en el debate y la crítica del arte, la reflexión sobre su impacto en la sociedad e incluso en la propia creación artística.** El desarrollo de esta mirada artística, uno de los objetivos esenciales de la asignatura, conlleva ofrecer a los estudiantes o a las estudiantes experiencias y no sólo información.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

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.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.**

**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.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

**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.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.**

**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 aportarle 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.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.**

**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. Formarle en todos estos aspectos favorece que se implique no solo como espectador, sino como participante activo, promoviendo así su compromiso personal y social.

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.**

## **2- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.**

### **DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA INCLUYENDO CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS**

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

##### **Competencia específica 1.**

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.

##### **Competencia específica 2.**

2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.

2.2. Explicar Argumentar 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.

##### **Competencia específica 3.**

- 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 y sensibilizar sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opciones y los sentimientos experimentados e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.

#### **Competencia específica 4.**

- 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, reflexionado 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, mostrando interés y sentido crítico hacia la implicación creativa, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.

#### **Competencia específica 5.**

- 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 las que se produce.
- 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.

### **SABERES BÁSICOS.**

Este apartado describe los conocimientos, habilidades, actitudes o valores que se consideran esenciales para el desarrollo de las competencias específicas reseñadas.

En este sentido, los “saberes” que se detallan, deben entenderse en gran medida como tópicos sobre los que desarrollar experiencias que sacudan las ideas previas de los estudiantes o de las estudiantes y los acerquen a esa mirada crítica y “extrañada” propia del arte, y no como “contenidos” que deben aprenderse.

El **primer bloque** de saberes básicos, «**Aspectos generales**» recoge los aspectos disciplinares comunes de la materia que será necesario movilizar para la consecución de las competencias específicas. 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 intercultural. Cada manifestación cultural y artística forma parte de un conjunto y se inscribe en una evolución, de manera que se puede determinar una continuidad en la creación dentro de diversos dominios a lo largo del tiempo, y, a la vez, una interrelación clara entre todos los ámbitos creativos. La herencia artística está presente en todos y cada uno de ellos, de forma que lo nuevo nunca rompe totalmente con lo que le precede. Hay unos temas constantes en esta sucesión que

caracteriza a la cultura y al arte, y que se pueden seguir a lo largo de la historia con diferentes reinterpretaciones. Los dos bloques de saberes básicos que siguen se han planteado alrededor de dos grandes temas muy presentes en las manifestaciones culturales y artísticas de la sociedad contemporánea: «**Naturaleza, arte y cultura**», y «**El arte dentro del arte**».

Por su parte, «**El arte en los espacios urbanos**» recoge tanto las manifestaciones artísticas que se producen en los entornos urbanos, como los distintos tipos de espacios y formatos en los que se manifiestan. Esta organización permite enlazar producciones culturales y artísticas desde mediados –y en algún caso desde principios– del siglo XX hasta la actualidad. El quinto bloque, «**Lenguajes artísticos contemporáneos**», abarca otros lenguajes, incluidos los audiovisuales y multimedia, presentes actualmente en las producciones culturales y artísticas, así como las posibilidades expresivas de las tecnologías contemporáneas.

Los cinco bloques de saberes se complementan entre sí, formando **dos grandes líneas de trabajo**.

La primera línea es una **indagación sobre el sentido y relevancia del arte y del modo en que explora ideas y cuestiones clave del pensamiento, la cultura y la sociedad contemporánea**. Esta línea ocupa fundamentalmente los **bloques A, C** y parte del **E**.

La segunda línea de trabajo trata de **inspirar en los estudiantes o en las estudiantes una nueva forma de mirar y pensar la naturaleza (bloque B), el entorno urbano (bloque D) y el cuerpo humano** (parte del bloque E), a través de diversas propuestas artísticas contemporáneas (Land art, arte ambiental, arquitectura, urbanismo, arte urbano, body art, videodanza, etc.).

La primera línea tiene una naturaleza **más conceptual y reflexiva** y su objetivo global es la **comprensión del arte y la cultura contemporánea**. La **segunda** tiene una **naturaleza más experiencial** y su objetivo es el desarrollo de lo que genéricamente podríamos llamar “sensibilidad artística”, esto es, una forma particular, crítica y creativa, de mirar el mundo que les rodea.

## **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.

## **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.

### **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 comic.** 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

### **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.

### **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**

## **DISTRIBUCIÓN PROGRESIVA, PARALELA Y COMPLEMENTARIA**

Como ya se ha señalado en el apartado 1 de la programación, las competencias están diseñadas de manera que varias de ellas puedan trabajarse de manera globalizada. De la misma forma, como también se ha descrito anteriormente, los bloques de saberes básicos se complementan entre sí, por lo tanto en la distribución temporal de las evaluaciones aparecen varios de ellos y en la última, concretamente, los cuatro bloques.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE 1</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</b></p> <p><b>CE 2</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p><b>CE3</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p><b>CE 4</b></p> <p>4. Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos</p>	<p>20%</p> <p>5%</p> <p>20%</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.2. Explicar y argumentar 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.3. Debatir y sensibilizar sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opciones y los sentimientos experimentados e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.3. Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se</p>	<p><b>Realización de línea temporal</b> (cronología) de los principales <b>movimientos artísticos</b> del SXX (1).</p> <p><b>Análisis de textos y documentos</b> audiovisuales propuestos por el profesor.</p> <p><b>Búsqueda de información</b> en diferentes fuentes sobre un mismo tema, seleccionando lo más significativo.</p> <p><b>Debates grupales</b></p> <p><b>Adaptación</b> de un manifiesto del movimiento futurista (pintura, escultura, arquitectura, cocina...) a la <b>actualidad</b>.</p> <p>Presentación de un <b>trabajo de análisis y opinión</b> sobre un proyecto fallido de Land Art ("Tindaya" de Eduardo Chillida).</p>	<p><b>5%</b></p> <p><b>5%</b></p> <p><b>5%</b></p> <p><b>15%</b></p> <p><b>20%</b></p> <p><b>A. Aspectos generales.</b></p> <p>Definiciones de movimientos culturales y artísticos y movimientos sociales.</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las diferentes manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artísticos-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura.</p> <p><b>B. Naturaleza, arte y cultura.</b></p> <p>Arte ecológico, ambiental, Land Art, Arte Povera.</p>

<p>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.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CE 5</b></p> <p>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.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>15%</b></p>	<p>desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen, mostrando interés y sentido crítico hacia la implicación creativa, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.</p>	<p>Realización de <b>prueba escrita</b> sobre los contenidos o saberes impartidos.</p>	<p style="text-align: center;"><b>50%</b></p>	<p><b>C. El arte dentro del arte</b></p> <p>Reinterpretación de obras maestras del arte europeo.</p> <p>La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.</p> <p>Relaciones interdisciplinarias.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>40%</b></p>	<p>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.</p>			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE 1</b> 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p><b>CE 2</b> 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p><b>CE3</b> 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.</p> <p><b>CE 4</b> 4. Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos</p>	<p>20% 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>20% 2.2. Explicar y argumentar 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>20% 3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir y sensibilizar sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opciones y los sentimientos experimentados e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada,</p>	<p><b>Realización de Línea temporal</b> (cronología) de los principales movimientos artísticos del SXX y SXXI (2).</p> <p>Realización de un <b>mapa conceptual</b> sobre el <b>Pop Art</b>.</p> <p><b>Análisis de documentos</b> (escritos y audiovisuales) propuestos por el profesor.</p> <p><b>Búsqueda de información en diferentes fuentes</b> sobre un mismo tema, seleccionando lo más significativo. <b>Debates grupales</b>.</p> <p>Presentación de un <b>trabajo de análisis y opinión</b> (Temas posibles: performances y happenings, instalaciones interactivas o ruta de esculturas urbanas).</p> <p><b>Presentación de 8 fotografías</b> relacionadas con el</p>	<p><b>A. Aspectos generales.</b> Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artísticos-culturales contemporáneos.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte. El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p><b>C. El arte dentro del arte</b> - La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea. - Cultura popular y Pop Art. El Arte Pop y el Neo pop en España.</p> <p>Relaciones interdisciplinares.</p> <p><b>D. El arte en los</b></p>

<p>ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y <b>el papel de las tecnologías</b>, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p><b>CE 5</b></p> <p>5. Explicar <b>la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas</b>, 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.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.</b></p>	<p>20%</p> <p>20%</p>	<p>constructiva y respetuosa.</p> <p>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.</p> <p>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, mostrando interés y sentido crítico hacia la implicación creativa, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.</p> <p>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 las que se produce.</p> <p>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.</p>	<p>proyecto <b>“Externalizing” (Plan Santa Clara Sostenible).</b></p> <p>Preparación y <b>realización de una performance</b> en grupo cuyo tema será <b>“EL VIAJE” (Proyecto “EXTERNALIZING”)</b> y que se documentará con un <b>video</b></p> <p><b>Realización de dos pruebas escritas</b> sobre los contenidos impartidos</p>	<p>15%</p> <p>15%</p> <p>50%</p>	<p><b>espacios urbanos.</b> Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes.</p> <p>Arte urbano.</p> <p><b>E. Lenguajes artísticos contemporáneos</b></p> <p>Explorando el cuerpo humano: happening, y performance, arte de acción y “body art”.</p> <p>- Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Vídeo-arte.</p> <p>- Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.</p>
--	-----------------------	---	--	----------------------------------	---

**Movimientos culturales y artísticos**

**3ª EVALUACIÓN**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN. SA	SABERES BÁSICOS
<p><b>CE 1</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</b></p>	20%	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>Entrega de Línea temporal</b> (cronología) de los <b>principales movimientos artísticos del SXX y SXXI</b> (3) con características principales y algunas obras de artistas fundamentales.</p> <p><b>Análisis de imágenes de obras artísticas</b> vinculándolas a movimientos artísticos.</p> <p><b>Análisis de textos</b> relacionados con los bloques de saberes básicos</p>	<p><b>A. Aspectos generales.</b> Repaso de contenidos de evaluaciones anteriores</p> <p><b>B. Naturaleza, arte y cultura.</b> Repaso de contenidos de evaluaciones anteriores.</p> <p><b>C. El arte dentro del arte</b> -Relaciones interdisciplinarias.</p> <p><b>D. El arte en los</b></p>
<p><b>CE 2</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</b></p>	20%	<p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar Argumentar 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		
<p><b>CE3</b></p> <p>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. <b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.</b></p>	20%	<p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en</p>		

<p style="text-align: center;"><b>CE 4</b></p> <p>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.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CE 5</b></p> <p>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.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>20%</b></p>	<p>distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir y sensibilizar sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opciones y los sentimientos experimentados e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>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.</p> <p>4.2. Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionado sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>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, mostrando interés y sentido crítico hacia la implicación creativa, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.</p> <p>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 las que se produce.</p> <p>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.</p>	<p><b>Presentación de apuntes personales</b> desarrollados a lo largo del curso sobre los temas prioritarios del examen de EBAU</p> <p><b>Realización de pruebas escritas</b> sobre los contenidos globales del curso. Modelos EBAU</p>	<p style="text-align: center;"><b>60%</b></p>	<p><b>espacios urbanos.</b> Arte urbano. El grafiti. Técnicas artísticas habituales.</p> <p>Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes.</p> <p>Los espacios del arte.</p> <p><b>E. Lenguajes artísticos contemporáneos</b></p> <p>Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Video-arte.</p> <p>Instalaciones.</p> <p>Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.</p> <p>Repaso contenidos evaluaciones anteriores.</p>
---	---	---	--	---	--





### 3 - MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Las actividades educativas en el Bachillerato deben **favorecer la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.**

Se fomentará el uso de **metodologías activas** y participativas, facilitando el **trabajo cooperativo**, el interés del alumno en su autoaprendizaje, el uso del método científico en trabajos de investigación, así como el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se denominan **metodologías activas** a “**aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje**”.

En estas metodologías el rol de docente cambia a facilitador de aprendizaje, colaborador, guía y participante del proceso de aprendizaje. **El profesorado permite que el alumnado sea más responsable de su propio aprendizaje y ofrece diferentes opciones.** El alumnado por su parte, es participante activo del proceso de aprendizaje, produce y comparte conocimiento. **El aprendizaje se concibe como una actividad colaborativa que se lleva a cabo con otros iguales.** Se trata de metodologías que apuestan por aumentar la autonomía, agencia y voz del alumnado.

Desde el punto de vista metodológico, una buena forma de concebir la asignatura es entenderla 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 estudiante o la estudiante deben construir una respuesta tomando como punto de partida distintos materiales preparados estratégicamente al efecto y siguiendo una determinada guía de trabajo.

A través de sucesivas preguntas que sirven de guía y acompañados por las explicaciones y orientaciones del profesorado, **los 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.**

En el caso de las experiencias de indagación, toda la actividad conduce a una realización (ensayo, exposición oral, una instalación artística, debate, vídeo, performance, comentario...) donde comunican sus conclusiones o réplicas sobre las cuestiones centrales.

Los **proyectos pueden ser también muy diversos**, tanto en su producto final como en el proceso. Un proyecto colectivo global, o en pequeño grupo, sobre la obra de un artista significativo, de un movimiento artístico determinado o incluso sobre un proyecto artístico relevante realizado por un artista o colectivo de artistas, puede tener como producto final una exposición oral crítica acompañada incluso de material audiovisual. **Los estudiantes trabajarán seleccionando obras, consultando textos, críticas, documentales o testimonios para elaborar sus propios apuntes o textos breves de explicación de una 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. Las realizaciones finales pueden ser muy diversas (portafolios, murales, vídeos, blogs, carteles, trabajos creativos...), pero siempre conviene que tengan una dimensión en algún sentido pública, que les motive a apropiarse del trabajo y les permita debatirlo.

Esta asignatura, sin una tradición curricular permite una **gran flexibilidad y creatividad a la hora de seleccionar contenidos y experiencias de aprendizaje**. En función de cada contexto específico, será recomendable elegir un tipo u otro de actividades y contenidos. **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.**

### **Aprendizaje interdisciplinar desde la materia**

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra. Desde la materia Movimientos Culturales y Artísticos se podrán plantear trabajos interdisciplinares con cualquier otra materia permitiendo el estudio de la sociedad desde un punto de vista caleidoscópico.

## **4- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

En toda propuesta tenemos que contemplar los criterios de viabilidad, los apoyos y la provisión de recursos. Es conveniente especificar todos los recursos utilizados en las distintas actividades para lograr los aprendizajes esperados. Los recursos también pueden ser aportados y creados por el propio alumnado. Es necesario diversificar los lenguajes que utilizamos en las situaciones de aprendizaje (SA), así como pensar en los espacios y tiempos, evitando situaciones de exclusión o de creación de barreras, para que se produzca el aprendizaje real de todo el alumnado.

Los recursos didácticos, materiales didácticos o auxiliares didácticos son cualquier tipo de **soporte material o tecnológico que facilita o propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje**.

No existe un concepto estricto y universal respecto a qué cosa es y qué no un recurso didáctico. Básicamente porque **cualquier cosa puede serlo, siempre que cumpla con la función de facilitar el aprendizaje o de adaptarlo a las necesidades específicas de cierto tipo de alumno**.

Por ejemplo, algunos recursos permitirán aprendizajes significativos, con una alta participación del alumno, mientras que otros servirán más bien de soporte comunicativo al docente, o simplemente como material de refuerzo.

- **Recursos didácticos.** En algunos casos se utiliza para designar a los elementos materiales que sirven de auxiliares en el proceso de enseñanza, como lápices, marcadores o la pizarra.
- **Materiales didácticos.** Suele utilizarse para aludir a los elementos dispuestos pedagógicamente de antemano para facilitar el proceso de aprendizaje, es decir, a los recursos *ex profeso* para la enseñanza, como libros de texto, apuntes, presentaciones audiovisuales, etc.

### **Funciones de los recursos didácticos**

Dada la posible diversidad de los recursos didácticos, sus funciones específicas pueden ser muchas. Aun así, pueden resumirse en:

- **Brindar orientación.** Sobre todo en temas y tópicos complejos, proponiendo rutas alternas de aprendizaje, reglas mnemotécnicas, etc.
- **Simular situaciones o eventos.** Para mostrar en un ambiente controlado cómo ocurren en la vida real.
- **Motivar al aprendizaje.** Es decir, despertar el interés por el conocimiento en el alumno.
- **Evaluar el desempeño del alumno.** En un tema puntual o en la materia como un todo, para así saber qué tanto del aprendizaje fue exitoso.

## Importancia de los recursos didácticos

Los recursos didácticos permiten adaptar la enseñanza a distintas formas de aprendizaje.

Los recursos didácticos son fundamentales en cualquier modelo educativo. Por un lado, porque **dinamizan la transmisión de saberes** y permiten que ésta se dé según modelos y formas distintas, lo cual es vital si se considera que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Por otro lado, suelen **incorporar a la enseñanza recursos técnicos y tecnológicos** más modernos, lo cual permite la actualización de la enseñanza, permitiendo nuevas dinámicas y experiencias académicas.

## Tipos de recursos didácticos

Los recursos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Material permanente de trabajo.** Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.
- **Material informativo.** Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.
- **Material ilustrativo.** Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.
- **Material experimental.** Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.

### Recursos generales a utilizar:

#### **Soportes audiovisuales:**

- Proyección de documentos de trabajo (Proyector- cañón del aula)
- Ordenadores personales (Se facilita uno para cada alumno/a)

#### **Fotocopias:**

- Sobre los saberes básicos (Normalmente son variados y que permitan al alumnado la confección de sus propios apuntes).
- Artículos de opinión (artistas, escritores, críticos de arte...)
- Noticias de actualidad relacionadas con los temas de cada evaluación que permitan al alumnado crear su propia opinión al respecto.

## DIFERENTES TIPOS DE AGRUPAMIENTOS

Es recomendable que una situación de aprendizaje contemple tanto **posibilidades de trabajo individual como de trabajo grupal**, además de evitar determinadas dinámicas de exclusión que puedan aparecer en el aula a la hora de realizar los agrupamientos. De esta forma, con el trabajo individual se posibilitará la experimentación de autonomía y la confianza en la capacidad propia de cada alumno/a al enfrentarse a una nueva actividad, el desarrollo del aprendizaje autorregulado y la atención personalizada. Por otro lado, con el trabajo grupal se favorecerá la comunicación entre iguales, actitudes como la cooperación, la colaboración, la tolerancia, el respeto hacia los demás, el diálogo y la búsqueda de consenso para resolver problemas.

### Existen diferentes tipos de agrupamientos:

Trabajo individual: el individuo afronta las situaciones-problema sin ayuda de otro.

Parejas de trabajo: Grupos formados por dos personas que favorece la iniciación al trabajo en equipo y el apoyo entre iguales.

Grupos homogéneos: el grupo se forma en un momento dado a partir de intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda.

Grupos heterogéneos: el grupo es creado por el docente incorporando diferentes perfiles y niveles para favorecer el aprendizaje entre iguales.

Gran grupo: El grupo-aula completo.

Grupos fijos o equipos de trabajo: grupos que se mantienen durante un tiempo más dilatado para la elaboración de un proyecto o trabajo.

## 5- PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

El **procedimiento de evaluación es la técnica de evaluación** que utiliza el docente para recoger información de forma sistemática sobre el aprendizaje de los estudiantes.

El **instrumento de evaluación es la herramienta donde se registra la información** en el proceso de evaluación.

Las técnicas de evaluación, como las estrategias para recoger sistemáticamente información sobre el objeto evaluado, pueden ser de tres tipos, la **observación**, la **encuesta (entrevista)** y el **análisis documental y de producciones**.

Algunos ejemplos son las listas de control, las escalas de estimación, las rúbricas, las escalas de diferencial semántico, las matrices de decisión o incluso instrumentos mixtos donde se mezclen más de uno.

### Actividades de evaluación más habituales:

- Cuaderno/diario de clase o apuntes personales.
- Prueba escrita.
- Presentación de un producto (cuadernillo, powerpoint, vídeo...).

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Como resultado del proceso de evaluación y del uso de los instrumentos de evaluación, podremos llegar a una valoración numérica que nos exprese el nivel de desempeño del alumnado en cada criterio de evaluación y por lo tanto en cada competencia específica.

Cada competencia específica tiene una serie de criterios de evaluación asociados.

La asignatura tiene **14 criterios de evaluación**, por tanto disponemos de **14 notas finales** por alumno que corresponden a las 5 competencias específicas.

Las **5 competencias específicas al finalizar el curso** tienen el **mismo porcentaje de ponderación (20%)**, aunque en las dos primeras evaluaciones (como queda reflejado en las plantillas horizontales de competencias-criterios-saberes) ha podido variar en función del desarrollo de cada una.

**Cada competencia específica (20% de la nota final) tiene asociados diferentes criterios de evaluación que pueden tener diferentes ponderaciones y cuya suma representa el 100%** de cada competencia específica.

## MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Para el alumnado con evaluación negativa en las dos primeras evaluaciones, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación ordinaria, se elaborará un programa de refuerzo del aprendizaje que consistirá en un informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados, así como la propuesta de actividades de recuperación en cada caso.

En la **segunda evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la primera**, de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar. Se propondrá una serie de actividades (mejora de las ya realizadas u otras similares) y la obligada presentación a una prueba escrita con los saberes básicos trabajados en la evaluación suspensa.

En la **tercera evaluación** se facilitará la posibilidad de **recuperación de la segunda** de acuerdo al nivel de desempeño de los criterios de evaluación obtenidos en la evaluación a recuperar.

Se propondrá una serie de actividades (mejora de las ya realizadas u otras similares) y la obligada presentación a una prueba escrita con los saberes básicos trabajados en la evaluación suspensa.

Al finalizar el curso, antes del cierre de la convocatoria ordinaria, **el alumnado que continúe con evaluación negativa** (y tras observación de los niveles de desempeño de los criterios obtenidos hasta esas fechas) **deberá realizar una serie de actividades** (mejora de las ya realizadas u otras similares) y **presentarse a una prueba escrita** (con estructura del modelo EBAU) para poder superar las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes.

Para el alumnado con **evaluación negativa en la evaluación ordinaria**, con la finalidad de proporcionar referentes para la superación de la misma en la evaluación extraordinaria, se elaborará un **programa de refuerzo del aprendizaje que consistirá en un informe sobre las competencias específicas y criterios de evaluación no superados**, así como la **propuesta de actividades de recuperación y una prueba escrita** (con estructura del modelo EBAU).

Cuando el alumnado no se presente a la evaluación extraordinaria de la materia en el acta de evaluación se consignará No Presentado (NP). La situación No Presentado (NP) equivaldrá a la calificación numérica mínima establecida, salvo que exista una calificación numérica obtenida en la prueba ordinaria, en cuyo caso se tendrá en cuenta dicha calificación.

Cuando el alumnado se presente a la evaluación extraordinaria y no alcance a obtener una calificación positiva, en el acta de evaluación extraordinaria se consignará la mayor calificación obtenida, bien sea la de la evaluación ordinaria o la de la extraordinaria

## **6- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad y las diferencias individuales las diferentes actuaciones de carácter ordinario que se orientan a lograr el desarrollo integral, a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado, a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global e inclusivo.

Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, mediante la puesta en marcha de estrategias organizativas y metodológicas destinadas a facilitar la consecución de los Objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias clave y específicas.

Entre las medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales recogidas en el PEC se incluyen las **Metodologías didácticas basadas en proyectos** de trabajo que favorecen la inclusión (junto al resto de metodologías activas explicadas en el apartado de métodos pedagógicos y didácticos). Cuando el alumnado es responsable de su propio aprendizaje produce y comparte conocimiento, aumenta su autonomía y resulta más fácil hacer una evaluación del grado de consecución de los objetivos establecidos e identificar también el grado de adquisición de aprendizajes. Esto permite modificar la orientación prevista en las situaciones de aprendizaje planteadas.

Dicha flexibilización podrá incluir tanto la reducción de contenidos complementarios en algunos casos, como la ampliación de contenidos y competencias del curso ordinario. Por tanto se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado que presenta altas capacidades intelectuales y del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje así como de aquellos que presenten más dificultades.

Con relación a lo descrito, se podrán aplicar **medidas ordinarias** dirigidas a prevenir o compensar dificultades leves así como posibilitar la ampliación de conocimientos de aquellos que lo demanden, sin alterar los elementos esenciales del currículo. **Pueden ser generales o singulares.**

Las **medidas ordinarias generales** son:

- Adecuación de objetivos: incluir, priorizar objetivos, variar su temporalización.
- Organización de contenidos en ámbitos integradores
- Equilibrar los tipos de contenidos
- Selección y uso de materiales curriculares diversos
- Diversificar procedimientos de evaluación

Las **medidas ordinarias singulares** pueden ser:

- Medidas de ampliación y profundización
- Actividades de recuperación o de refuerzo
- Adaptaciones grupales en el currículo sin alterar elementos esenciales
- Agrupamientos flexibles temporales
- Flexibilidad en tiempos y diversidad en materiales y recursos didácticos

## 7- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **SALIDA CULTURAL A SAN SEBASTIÁN**  
**SANTANDER - CHILLIDA LEKU (HERNANI) - SAN SEBASTIÁN - SANTANDER**

Como en años anteriores, se plantea una salida cultural del Bachillerato de Artes. Las opciones solían ser Bilbao (Guggenheim y Museo de BBAA) o Gijón. Debido a la celebración en 2024 del “**Año Chillida**” nos hemos planteado visitar el “CHILLIDA LEKU” y San Sebastián. Los alumnos de Movimientos Culturales y Artísticos se suman a esta salida didáctica.

La fecha posible será un viernes de enero (19 ó 26).

- **ENCUENTRO con PALOMA ZAPATA.**

Lunes 20 de noviembre: SALÓN DE ACTOS de 11:35 a 14:15

**Paloma Zapata (Murcia, 1979)** Cineasta. Estudió Bellas Artes.

Fundadora de la productora La Fábrica Naranja, desde 2005 desarrolla una carrera internacional como **directora de videoclips musicales**. También ha dirigido los **documentales musicales: *Peret, yo soy la rumba* y *Casamance: la banda sonora de un viaje***.

Con motivo de la presentación de su último **documental “LA SINGLA”** en la Filmoteca de Cantabria el día 19, tendremos un encuentro con ella al día siguiente en el Salón de Actos.

*La Singla se quedó sorda al nacer. Aprendió a bailar sin escuchar la música, y usaba el baile para espantar el dolor. La joven bailaora, con apenas 17 años, revolucionó el mundo del flamenco, pero antes de cumplir los 30 desapareció de los escenarios.*

- **VISITA AL CENTRO BOTÍN**

EXPOSICIÓN **EL GRECO / TINO SEHGAL** (7 OCTUBRE AL 11 FEBRERO, 2024)

EXPOSICIÓN **ITINERARIOS XXVIII** (18 DE NOVIEMBRE, AL 31 DE MARZO, 2024)

**El Greco / Tino Sehgal presenta** un diálogo entre la obra del Greco, ***Adoración de los pastores*** (1577-1579), de la colección de arte de la Fundación Botín, y una nueva obra en vivo de Tino Sehgal, ***This youiiyou (Este túyoyotú)***, interpretada por diversas personas.

La pintura del Greco representa el nacimiento de Jesús de Nazaret y rinde homenaje a la vida y a las relaciones de cuidado que la hacen posible. Tino Sehgal transforma y amplía este tributo al ensalzar las interacciones sutiles que surgen en los vínculos afectivos.

***Itinerarios XXVIII*** muestra los proyectos de los artistas seleccionados en la convocatoria de las Becas de Arte de la Fundación Botín en 2021: **Luz Broto, Lucía C. Pino, Fernando García Dory, Henrique Pavão, Jorge Ribalta y el colectivo formado por Patricia Gómez y María Jesús González.**



Fechas posibles: Lunes, 18 de diciembre. Cualquier lunes de enero o el 5 de febrero.

Se realizaría en la 6ª hora, correspondiente a la asignatura y tal vez tomando parte de la 5ª y con permiso de otros Departamentos implicados.

- **OTRAS SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES:**

**Centro Cultural Casyc, Naves de Gamazo, Biblioteca Central Centro Botín...**

Dependiendo de las exposiciones que se programen en los diferentes centros culturales de la ciudad a lo largo de 2024, estudiaremos la idoneidad de realizar, al menos, una salida por evaluación. Dicha salida se realizaría dentro del horario de la asignatura o intentando alterar lo menos posible las sesiones de otras asignaturas.

- **PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO FOTOGRÁFICO: “EXTERNALIZING”**

Las bases del concurso del proyecto de centro “Externalizing” se publicarán en la segunda evaluación y la exposición de las fotos seleccionadas se realizará a finales de mayo. El proyecto está incluido en el plan “SANTA CLARA SOSTENIBLE”.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos de Movimientos culturales y artísticos realizarán fotografías, en la segunda evaluación, como actividad evaluable en la asignatura realizándose una selección para participar en el Concurso Fotográfico.

- **PARTICIPACIÓN EN LA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA DE FIN DE CURSO “EXTERNALIZING” O EN LA RETOMADA MARATÓN DE “EXPOSICIONES DE TRABAJOS DE ALUMNOS DEL INSTITUTO”**

Dependiendo del desarrollo de dichos acontecimientos y de la naturaleza de los trabajos realizados por los alumnos de Movimientos culturales y artísticos, se podrán incluir algunos de ellos en dichas actividades (además de las fotografías mencionadas en el apartado anterior).

## **8- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES**

Es el primer año que se imparte la asignatura, por tanto, no existen alumnos de segundo de bachillerato con la materia pendiente.

## **9- CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

Podemos diferenciar dos tipos de evaluaciones de este proceso de enseñanza.

**1. Evaluación del propio docente:** donde como profesores nos evaluaremos a nosotros mismos, considerando aspectos como el grado de consecución de los objetivos propuestos, la adecuación de los contenidos a los objetivos o la efectividad de la metodología propuesta...

**2. Evaluación del alumno de la práctica docente:** En varios momentos del curso, debemos pasar a los alumnos unas fichas de evaluación donde el alumno podrá valorar la actividad del profesor y realizar las aportaciones que precise mediante observaciones, para que de esta forma podamos mejorar en el futuro el proceso de enseñanza aprendizaje: puede así explicar qué metodología le resulta más motivadora, o con qué instrumentos se sienten más cómodos etc.

Durante la segunda evaluación se presentará un documento donde aparezcan los indicadores de logro que analizamos en nuestra propia evaluación y las fichas que les pasamos a los alumnos para puedan evaluarnos a nosotros. Este documento, o uno similar, se volverá a cumplimentar al finalizar el curso, con el fin de añadir los resultados a la memoria final de la asignatura y del Departamento.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

**TÉCNICAS  
DE  
EXPRESIÓN  
GRÁFICO-PLÁSTICAS**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

IES SANTA CLARA

CURSO 2023-2024

PROFESORA: MARÍA HERNÁNDEZ HEVIA

## **ÍNDICE**

- 1. INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS**
- 2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA**
- 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
- 4. SABERES BÁSICOS**
- 5. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS**
- 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**
- 7. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**
- 8. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**
- 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 11. CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA / APRENDIZAJE)**

## **1. INTRODUCCIÓN: TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS**

A lo largo de la historia, **las técnicas artísticas** han condicionado enormemente la naturaleza y la forma de las obras de arte. Así, la flexibilidad y ductilidad de la pintura al óleo permitió que la pintura abandonara los muros y se trasladara a soportes más livianos como la tela, lo cual no solo facilitó el traslado de las obras, sino que, al mejorar la plasticidad, permitió representar fundidos, degradados y modelados más elaborados y con apariencia más natural. Al igual que las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico-artístico cuyo conocimiento será un requisito indispensable para enriquecer los recursos de cualquier persona dispuesta al estudio o a la producción de obras artísticas.

La materia **Técnicas de Expresión Gráfico-plásticas** acerca al alumnado a los recursos, las técnicas, los procedimientos y las aplicaciones instrumentales que hacen posible la producción artística en general y las producciones plásticas, gráficas y visuales en particular. Además de las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado, se tendrán en cuenta otras técnicas relevantes que escapen a esta clasificación. El objetivo es que, por un lado, el alumnado adquiera las habilidades necesarias para implementar correctamente los procedimientos de trabajo, y, por otro, adecúe las técnicas a las propuestas artísticas con soltura, iniciativa y creatividad crecientes.

El conocimiento de las técnicas gráfico-plásticas adquiere todo su sentido mediante su puesta en práctica, que hace posible la materialidad de la comunicación visual y posibilita **la investigación y la búsqueda de lenguajes propios** que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento se ha de promover la capacidad proactiva y creadora, así como la adecuación del registro comunicativo a las intenciones y especificidades de cada discurso artístico plástico. Conseguir la **madurez expresiva, la autoexpresión y el desarrollo del espíritu crítico** ante producciones artísticas diversas, tanto propias como ajenas, son algunos de los objetivos primordiales en la materia.

Esta actividad creativa individual debe complementarse con el fomento de la **actividad colaborativa**, las puestas en común y el intercambio de ideas crítico y argumentado, con el fin de preparar al alumnado para una participación activa en equipos de trabajo. En este marco, los alumnos y alumnas han de afrontar las actividades siempre desde una perspectiva inclusiva.

Por otra parte, como en toda producción humana contemporánea, se hace necesario tener en cuenta **la sostenibilidad**, tanto en el uso de recursos como en la prevención y la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se contempla no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables y que respeten las regulaciones relativas al cuidado medioambiental.

Asimismo, y aplicando criterios de validez, calidad y fiabilidad, se deben utilizar distintos **recursos analógicos y digitales para la investigación** y la búsqueda de información, ligando ambos procesos a la generación de nuevas composiciones. También se utilizarán dispositivos digitales, aplicaciones y servicios en línea para desarrollar y registrar gráficamente la actividad plástica, así como para trabajar colaborativamente y para generar contenido de rápida difusión entre el resto del aula, la comunidad educativa u otros agentes externos.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia pretende desarrollar en el alumnado **la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico** plástico en toda su diversidad, lo

que incluye **el análisis de los elementos, técnicas y procedimientos** que han sido empleados para su elaboración. Por otra parte, la comprensión, análisis e interpretación de producciones artísticas gráfico-plásticas y de las técnicas empleadas permite una adecuada **selección de recursos** materiales y procedimentales para la participación activa en **proyectos colaborativos** o personales vinculados a la producción plástica, gráfica y visual. Asimismo, **la creación de obras gráfico-plásticas** mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas de dibujo, pintura y grabado es clave para una comunicación efectiva de ideas, sentimientos o emociones, facilitando, además, que los alumnos y alumnas puedan estimular y ampliar la sensibilidad para el disfrute estético.

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES**

La materia está diseñada en torno a **cinco competencias específicas**, que emanan de las **competencias clave y los objetivos** establecidos para la etapa de **Bachillerato**. Estas competencias específicas están definidas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera integrada, por lo que no existe una frontera estricta entre unas y otras, y el orden en el que se presentan no es vinculante, ni representa ninguna jerarquía. Las **competencias clave** vienen descritas en el Anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, y son las siguientes: *Competencia en comunicación lingüística (CCL)*, *Competencia plurilingüe (CP)*, *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)*, *Competencia digital (CD)*, *Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)*, *Competencia ciudadana (CC)*, *Competencia emprendedora (CE)* y *Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)*.

Las **competencias específicas de Técnicas de Expresión Gráfico-plástica** se reseñan a continuación:

**1. Analizar obras gráfico-plásticas**, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales (composición; forma, color y textura; luz; etc.). Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe 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 cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria y de desarrollo del sentido crítico. La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado.

Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

**2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico,** manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las técnicas de expresión gráfico-plástica requiera de saberes asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre **cualquier temática** o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria **reflexión sobre la sostenibilidad** del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de **experimentación y creatividad**, combinando de manera muy diversa **materiales, utensilios, técnicas y procedimientos**. Todo ello proporciona al alumnado una **mayor libertad** para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos y alumnas ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

**3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas**, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, **el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra** se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante **planificar** igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico plástica, esta sea **sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo**, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

**4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos**, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno o alumna debe enfrentarse a la **resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas**. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la **autonomía y la autoestima**, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son colaborativos, además, cada alumno o alumna recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de **trabajo empáticas y enriquecedoras**, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además

un aporte valioso para **la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico**. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

**5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos**, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la **implicación activa** de sus integrantes para **aplicar con éxito los aprendizajes** que intervienen en el proceso de planificación y creación y plasmarlos en una producción final satisfactoria, que responda a un objetivo concreto previamente planteado. Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la **adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener**. Para ello, el alumnado debe utilizar el **vocabulario específico y la terminología profesional adecuada**, además de mostrar una **actitud empática y constructiva**, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, **la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción**, así como las posibles **interacciones medioambientales**. Es también el momento de evaluar **el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final**, así como de establecer paralelismos entre los trabajos realizados y otros similares pertenecientes a ámbitos distintos del escolar, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

Por todo ello, se produce un movimiento que incidirá tanto en **la mejora de los trabajos sucesivos**, como en el desarrollo de la **capacidad crítica argumentada**, que podrá aplicarse a otros muchos campos de su vida personal y académica y que es clave para el desarrollo de una personalidad autónoma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.



### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de las competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

C E 1	1.1 Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales.
	1.2 Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.
	1.3 Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.
C E 2	2.1 Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.
	2.2 Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.
C E 3	3.1 Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.
	3.2 Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.
C E 4	4.1 Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas individuales y colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos.
	4.2 Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo.
	4.3 Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.
C	5.1 Evaluar diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los

E 5	lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual.
C E 5	5.2 Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica.

#### 4. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a cinco bloques. El primer bloque, denominado **«Aspectos generales»**, abarca los conocimientos y actitudes necesarios para reconocer los distintos lenguajes artísticos, los elementos que los conforman y su evolución a lo largo de la historia, así como las cualidades e impacto de los diversos materiales y soportes. Se incluyen también algunos elementos esenciales relacionados con la conservación, la sostenibilidad, la perspectiva inclusiva y la propiedad intelectual, además de estrategias específicas para el desarrollo de la valoración crítica, la planificación y el trabajo colaborativo. El segundo bloque, titulado **«Técnicas de dibujo»**, reúne las técnicas y conceptos que permiten la exploración y creación con esta forma de expresión. El tercer bloque, **«Técnicas de pintura»**, comprende los procedimientos y operaciones vinculadas al color y sus diversas manifestaciones plásticas. El cuarto bloque, **«Técnicas de grabado y estampación»**, recoge las diversas metodologías que se deben experimentar para el dominio y comprensión de los diferentes medios de estampación. El bloque final, **«Técnicas mixtas y alternativas»**, incorpora las técnicas y medios de expresión más innovadores, como los digitales.

Los saberes básicos se impartirán temporalmente de la forma siguiente:

CURSO 2023-2024	Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas
<p><b><u>1ªEvaluación</u></b></p> <p>14Septiembre– 12 Diciembre</p>	<p><b>Aspectos Generales.</b></p> <p><b>Materiales</b></p> <p><b>Técnicas De Dibujo</b></p> <p><b>Técnicas Mixtas Y Alternativas</b></p>
<p><b><u>2ªEvaluación</u></b></p> <p>13Diciembre-6Marzo</p>	<p><b>Aspectos Generales.</b></p> <p><b>Materiales</b></p> <p><b>Técnicas De Pintura</b></p> <p><b>Técnicas Mixtas Y Alternativas</b></p>

<p align="center"><b><u>Evaluación Final</u></b></p> <p>CONVOCATORIA ORDINARIA 7 Marzo-Finales Mayo*</p>	<p><b>Técnicas De Pintura</b></p> <p><b>Técnicas De Grabado Y Estampación</b></p> <p><b>Técnicas Mixtas Y Alternativas</b></p>
<p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Finales mayo-26 Junio</p>	<p>Repaso y profundización de los principales contenidos del curso</p>

Ponemos a continuación los saberes básicos de la materia en relación con las competencias clave y específicas, los descriptores del perfil de salida, así como con los criterios e instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

**TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS** 2º Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño  
**1ª Evaluación**

**Saberes básicos**

<b>A- Aspectos generales.</b>				
A.1- El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.				
A.2- Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales.				
A.3- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.				
A.4- La conservación de las obras gráfico-plásticas.				
A.5- La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.				
A.6- Perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.				
A.7- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.				
<b>B- Técnicas de dibujo.</b>				
B.1- Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.				
B.2- Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.				
B.3- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.				
<b>Competencia específica</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Valor máx. criterios de calificación</b>	<b>Competencia clave</b>

<b>CE 1</b>  <b>(%)</b>  Esta CEse conecta con los siguientes descriptores: <b>CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2</b>	<b>1.1. (%)</b>  Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, identificando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b>  <b>STEM</b>  <b>CD</b>  <b>CPSAA</b>  <b>CC</b>  <b>CCEC</b>  <b>CE</b>
	<b>1.2. (%)</b>  Comparar los elementos, las técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y puntos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos		0'83	
	<b>1.3. (%)</b>  Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente		0'83	
<b>CE 2</b>  <b>(%)</b>  Esta CEse conecta con los descriptores: <b>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</b>	<b>2.1. (%)</b>  Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b>  <b>STEM</b>  <b>CD</b>  <b>CPSAA</b>  <b>CC</b>  <b>CCEC</b>  <b>CE</b>
	<b>2.2. (%)</b>  Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.		0'83	
<b>CE 3</b>  <b>(%)</b>  Esta CEse conecta	<b>3.1. (%)</b>  Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentación	0'83	<b>CCL</b>  <b>STEM</b>

<p>con los siguientes descriptores: <b>STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2</b></p>	<p>3.2. (%)</p> <p>Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>	<p>es</p> <p>Prueba escrita Trabajos</p>	<p>0'83</p>	<p><b>CD</b></p> <p><b>CPSAA</b></p> <p><b>CC</b></p> <p><b>CCEC</b></p> <p><b>CE</b></p>
<p><b>CE 1</b></p> <p>(%)</p> <p>Esta CE se conecta con los siguientes descriptores: <b>STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1</b></p>	<p>4.1. (%)</p> <p>Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante el desarrollo de proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados</p>	<p>Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios</p>	<p>0'83</p>	<p><b>CCL</b></p> <p><b>STEM</b></p>
	<p>4.2. (%)</p> <p>Determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. Aplicar una perspectiva de sostenibilidad mediante el uso de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente</p>	<p>Presentaciones</p> <p>Prueba escrita Trabajos</p>	<p>0'83</p>	<p><b>CD</b></p> <p><b>CPSAA</b></p> <p><b>CC</b></p> <p><b>CCEC</b></p> <p><b>CE</b></p>
	<p>4.3. (%)</p> <p>Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente</p>		<p>0'83</p>	
<p><b>CE 2</b></p> <p>(%)</p> <p>Esta CE se conecta con los descriptores: <b>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.</b></p>	<p>5.1. (%)</p> <p>Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico</p>	<p>Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios</p>	<p>0'83</p>	<p><b>CCL</b></p> <p><b>STEM</b></p>
	<p>5.2. (%)</p> <p>Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.</p>	<p>Presentaciones</p> <p>Prueba escrita Trabajos</p>	<p>0'83</p>	<p><b>CD</b></p> <p><b>CPSAA</b></p> <p><b>CC</b></p> <p><b>CCEC</b></p> <p><b>CE</b></p>

**TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS** 2º Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño  
**2ª Evaluación**

**Saberes básicos**

**C. Técnicas de pintura.**

C.1- Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.

C.2- Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.

C.3- Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos.

C.4- Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.

**D. Técnicas de grabado y estampación.**

D.1- Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

D.2- Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.

D.3- Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.

D.4- Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

D.5- Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.

D.6- Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. *Copy Art*.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Valor máx. criterios de calificación	Competencia clave
CE 1  (%)	1.1. (%)  Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, identificando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y		0'83	

Esta <b>CE</b> se conecta con los siguientes descriptores: <b>CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2</b>	reflexionando sobre su posible impacto medioambiental	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b> <b>CCEC</b> <b>CE</b>
	1.2. (%) Comparar los elementos, las técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y puntos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos			
	1.3. (%) Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente			
<b>CE 2 (%)</b> Esta <b>CE</b> se conecta con los descriptores: <b>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</b>	2.1. (%) Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b> <b>CCEC</b> <b>CE</b>
	2.2. (%) Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.			
<b>CE 3 (%)</b> Esta <b>CE</b> se conecta con los siguientes descriptores: <b>STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2</b>	3.1. (%) Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b> <b>CCEC</b> <b>CE</b>
	3.2. (%) Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.			



<p><b>CE 1</b></p> <p>(%)</p> <p>Esta CE se conecta con los siguientes descriptores:</p> <p><b>STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1</b></p>	<p>4.1. (%)</p> <p>Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante el desarrollo de proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados</p>	<p>Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios</p> <p>Presentaciones</p> <p>Prueba escrita</p> <p>Trabajos</p>	0'83	<p><b>CCL</b></p> <p><b>STEM</b></p> <p><b>CD</b></p> <p><b>CPSAA</b></p> <p><b>CC</b></p> <p><b>CCEC</b></p> <p><b>CE</b></p>
	<p>4.2. (%)</p> <p>Determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. Aplicar una perspectiva de sostenibilidad mediante el uso de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente</p>		0'83	
	<p>4.3. (%)</p> <p>Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente</p>		0'83	
<p><b>CE 2</b></p> <p>(%)</p> <p>Esta CE se conecta con los descriptores:</p> <p><b>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.</b></p>	<p>5.1. (%)</p> <p>Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico</p>	<p>Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios</p> <p>Presentaciones</p> <p>Prueba escrita</p> <p>Trabajos</p>	0'83	<p><b>CCL</b></p> <p><b>STEM</b></p> <p><b>CD</b></p> <p><b>CPSAA</b></p> <p><b>CC</b></p> <p><b>CCEC</b></p> <p><b>CE</b></p>
	<p>5.2. (%)</p> <p>Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.</p>		0'83	

---

**TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS** 2º Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño  
**3ª Evaluación**

---

**Saberes básicos**

**E. Técnicas mixtas y alternativas.**

E.1- Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfico-plástica.

E.2- – La imagen digital. Arte digital.

**F. Proyectos gráfico-plásticos.**

F.1- Metodología proyectual.

F.2- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.

F.3- Proceso de elaboración de una obra pictórica.

F.4- Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.

F.5- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Valor máx. criterios de calificación	Competencia clave
<b>CE 1</b>  (%)  Esta CE se conecta con los siguientes descriptores: <b>CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2</b>	<b>1.1. (%)</b>  Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, identificando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b>  <b>STEM</b>  <b>CD</b>  <b>CPSAA</b>  <b>CC</b>  <b>CCEC</b>  <b>CE</b>
	<b>1.2. (%)</b>  Comparar los elementos, las técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y puntos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos		0'83	
	<b>1.3. (%)</b>  Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente		0'83	
<b>CE 2</b>  (%)  Esta CE se conecta con los descriptores: <b>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2</b>	<b>2.1. (%)</b>  Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b>  <b>STEM</b>  <b>CD</b>  <b>CPSAA</b>  <b>CC</b>  <b>CCEC</b>  <b>CE</b>
	<b>2.2. (%)</b>  Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.		0'83	
	<b>3.1. (%)</b>  Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que	Exposiciones		

<b>CE 3</b>  <b>(%)</b>  Esta CE se conecta con los siguientes descriptores: <b>STEM3,</b> <b>CPSAA3.2,</b> <b>CPSAA4, CE2,</b> <b>CCEC4.2</b>	ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística	Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b> <b>CCEC</b> <b>CE</b>
	3.2. (%)  Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	Prueba escrita Trabajos	0'83	
<b>CE 1</b>  <b>(%)</b>  Esta CE se conecta con los siguientes descriptores: <b>STEM3,</b> <b>CPSAA1.1,</b> <b>CPSAA3.1,</b> <b>CPSAA3.2, CE3,</b> <b>CCE3, CCEC3.2,</b> <b>CCEC4.1</b>	4.1. (%)  Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante el desarrollo de proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b> <b>CCEC</b> <b>CE</b>
	4.2. (%)  Determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. Aplicar una perspectiva de sostenibilidad mediante el uso de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente		0'83	
	4.3. (%)  Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales gráfico-plásticos en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medio ambiente		0'83	
<b>CE 2</b>  <b>(%)</b>  Esta CE se conecta con los descriptores: <b>CPSAA1.1,</b> <b>CPSAA1.2,</b> <b>CPSAA3.1, CC4,</b> <b>CE2, CCEC1, CCEC2.</b>	5.1. (%)  Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico	Exposiciones Portfolios o trabajos preparatorios Presentaciones  Prueba escrita Trabajos	0'83	<b>CCL</b> <b>STEM</b> <b>CD</b> <b>CPSAA</b> <b>CC</b>
	5.2. (%)  Experimentar de manera creativa e innovadora con las técnicas, materiales y procedimientos sus posibilidades y combinaciones, desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal, respondiendo a unos objetivos determinados.		0'83	

				<b>CCEC</b> <b>CE</b>
--	--	--	--	--------------------------

## 5. MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan **la investigación documentada** mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico.

Utilizaremos una metodología activa, experimentadora y contextualizada, facilitando el afán del alumnado por aprender por sí mismo. Hay que tener en cuenta que la asignatura de **Técnicas de Expresión Gráfico-plástica** más que teórico-práctica, es práctico-teórica. Esto quiere decir que al menos un 80% de las actividades que vamos a desarrollar son fundamentalmente prácticas, y que el componente teórico debería de poderse deducir a partir de los trabajos realizados. El alumno debe buscar un resultado satisfactorio siguiendo los planteamientos dados por el profesor. Se parte de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

La implicación del alumno/a se debe conseguir tanto en la realización y actitud frente a los procesos y técnicas, como en la valoración y apreciación de estas y su utilización por los artistas a lo largo de la Historia del Arte.

Se fomentará el trabajo por proyectos, fundamental para el aprendizaje por competencias, basado en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

Por otra parte, el carácter teórico-práctico de la asignatura permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con materias de cualquier ámbito, especialmente del artístico, tecnológico, literario y cultural, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

En el proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas debe ajustarse al nivel competencial inicial de estos. Es necesario secuenciar la enseñanza desde los aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

## 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El Departamento de Dibujo intentará facilitar todo el material que sea posible. Los alumnos deberán hacer acopio de algunos materiales a lo largo del curso:

- Cuaderno/Libro propio de la asignatura.
- Útiles de dibujo, pintura, etc.
- Formatos de papel, soportes.
- Materiales propios del Dibujo, la Pintura, el Grabado y la Estampación.

El alumno deberá tener siempre a disposición estos materiales en clase, puesto que se consideran necesarios para el normal desarrollo de las actividades lectivas.

Son de vital importancia los recursos materiales que se van a necesitar para el desarrollo de la asignatura. Se tienen que tener en cuenta a la hora de elaborar las actividades, tanto para disponer de ellos en el aula, como para que los alumnos los empleen en su trabajo en casa. Podemos clasificar los recursos didácticos en cinco grupos: recursos y materiales del entorno, instrumentales, impresos, audiovisuales e informáticos.

### • **DEL ENTORNO:**

- Los materiales de la Naturaleza y los de desecho, fundamentales para actividades de percepción (como por ejemplo sobre las texturas); y que por otro lado pueden ser constitutivos de muchos trabajos expresivos en *collage* o en construcciones tridimensionales.

- Se facilitará el almacenamiento de materiales en el aula.
- Reciclaje de materiales con fines prácticos y artísticos.

### • **INSTRUMENTALES:**

- Soportes como el papel de distintos grosores y texturas, las cartulinas de colores, el cartón, tableros de madera.

- Rotuladores calibrados, de colores, estilógrafos, lápices de distintas durezas, pinceles, acuarelas, tintas de colores, tizas, pinturas al pastel, acrílicas, bolígrafos, lápices de colores, témperas, óleo...

- Herramientas propias del aula de Dibujo: cúter, tijeras, guillotina, compás de cuchilla, superficie dura para cortar...

### • **IMPRESOS:**

- Revistas, periódicos y folletos publicitarios para el trabajo con imágenes impresas y el estudio de la publicidad.

- Diferentes materiales curriculares.

- Libros específicos.

- Actividades en fotocopias, imágenes, fotografías...

### • **AUDIOVISUALES**

- Proyector, PC, internet, vídeos, DVD.

- Móviles, portátiles o tablets de los alumnos

### • **INFORMÁTICOS**

- Ordenadores del Departamento, cámaras fotográficas.

- Aula con ordenadores con programas informáticos de tratamiento de imágenes.

- Presentaciones Powerpoint (ordenador portátil y cañón de proyección).

- Programas de Edición de imágenes por ordenador, así como de diseño y edición de vídeo,

**RECURSOS TIC** para la comunicación profesor/alumno-a:

- PLATAFORMA EDUCATIVA **YEDRA**. Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.
- **El programa Addittio** para el cuaderno digital de alumnos del profesor.
- **Correo oficial**. Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio **educantabria.es**, así como otros correos no oficiales.
- **OFFICE 365**. Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, **Microsoft Teams** y otras herramientas adicionales para el aula.

## **7. PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

En primer lugar, se evaluará la **adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos** empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el **vocabulario específico y la terminología** profesional adecuada, además de mostrar una **actitud empática y constructiva**, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, **la calidad en la ejecución** y el **grado de adecuación de la planificación** de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles **interacciones medioambientales**. Es también el momento de evaluar **el respeto hacia la propiedad intelectual** del producto final.

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes **procedimientos de evaluación**:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**



### **-Pruebas objetivas: 30% de la calificación final de cada evaluación**

Normalmente se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 30 % de la nota** final de cada evaluación.

Al impartirse materia de uno o más bloques de saberes básicos en una evaluación, las pruebas objetivas (exámenes) estarán referidas a aquellos saberes que se hayan trabajado en el periodo de evaluación.

En caso de no realizarse alguno de los exámenes, el porcentaje correspondiente se sumará a actividades de aplicación de contenidos consideradas especiales por sus características (duración, determinados aspectos técnicos, complejidad, globalización de contenidos...).

### **-Actividades de aplicación de los contenidos: 60 % de la calificación final de la evaluación**

Realización de trabajos de aplicación de contenidos y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **60 %** de la calificación final de la evaluación.

Ala hora de calificar las actividades se tendrá en cuenta:

- Si el ejercicio realizado responde correctamente al planteamiento propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).
  - Acabado final del trabajo presentado. El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)
  - La correcta presentación (formato, limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).
  - Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación.
- Conocimiento, por parte del profesor-a, de la evolución de la actividad.

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse íntegramente hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

### **Actitud ante la asignatura: 10% de la nota de cada evaluación**

- Asistencia con puntualidad a clase.
- Atención en las explicaciones. Participación positiva en las actividades. Grado de implicación. Interés por la experimentación.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado (lenguaje, respeto a los compañeros...).
- Cuidado del material individual propio y ajeno. Colaboración en el mantenimiento de los materiales del Departamento y de las instalaciones generales del Centro.
- Colaboración en la recogida y limpieza de los materiales comunes utilizados en cada sesión. Reciclaje de materiales.

### **CALIFICACIONES FINALES CONVOCATORIA ORDINARIA.**

La nota final de la convocatoria ordinaria se obtiene haciendo la media aritmética de las tres evaluaciones con la consideración de la mencionada prueba global y el posible proyecto final.

La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias clave y específicas, y el desarrollo y dominio de destrezas derivadas de los saberes básicos.

## **8. MEDIDAS DE REFUERZO Y PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN**

La no superación de una evaluación es debida a la falta de entrega de actividades o a incorrecta elaboración de las mismas. En este caso, el profesor-a puede proponer la realización, repetición o corrección de determinadas actividades a desarrollar fuera del horario escolar para conseguir los objetivos propuestos.

Se convocará una prueba (examen) de recuperación por evaluación, en la que se podrá demostrar si se han asimilado los contenidos y se han adquirido las competencias correspondientes.

### **-PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 30% de la calificación final**

Se realizará una prueba global de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los saberes básicos y las competencias de la programación. El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

Si el motivo de la calificación negativa en la convocatoria ordinaria es exclusivamente la no presentación de actividades se podrá cambiar dicha prueba por la presentación de un pequeño Proyecto específico para esta convocatoria extraordinaria.

- **REALIZACIÓN DE PROYECTO FINAL**

Si las actividades de aplicación de contenidos calificadas negativamente no han sido mejoradas durante la evaluación ordinaria, el profesor podrá plantear un pequeño Proyecto Global, resumen de toda la materia impartida, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las dos primeras evaluaciones y del período final del curso.

A la convocatoria extraordinaria se presentarán los alumnos que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la convocatoria final ordinaria.

El alumno-a que deba acudir a esta convocatoria, entregará, en la fecha de examen establecida para ello, las actividades que el profesor-a pudiera requerir.

## **9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La atención a la diversidad se contempla como principio y no como una medida que corresponde a las necesidades de unos pocos.

Se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado que presenta altas capacidades intelectuales y del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje.

Asimismo, debemos adoptar las medidas necesarias para actuar de forma preventiva con el alumnado en situación de vulnerabilidad socioeducativa con objeto de favorecer su éxito escolar.

El tiempo de ejecución de las actividades no es el mismo para todos los alumnos. La puesta en común y el posterior debate de los avances realizados en cada actividad, promueve diferentes grados de participación en función de los intereses y capacidades individuales.

Portanto, el profesor-a contempla una serie de medidas que permiten individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- Distinguir entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios o de ampliación. Por tanto existirán actividades comunes obligatorias y otras más libres, en ejecución, pero que respondan a similares planteamientos
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.
- Proponer actividades diferenciadas en función de las capacidades individuales de los alumnos pero siempre con el objetivo final de adquirir los contenidos y las competencias de la programación.

## **10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

### **• AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR**

Desde el Departamento de Dibujo colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, o apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro. Cuando hablamos de ambientación, no solamente nos referimos a “decorar” las instalaciones, sino a convertir los espacios en lugares de aprendizaje y reflexión sobre arte y asuntos de interés social.

### **• SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES**

Durante todo el curso se informa al alumnado de eventos (Exposiciones, películas, conferencias...) que se desarrollan en nuestra ciudad relacionados con las Artes Plásticas y Visuales con el fin de que puedan asistir voluntariamente de manera personal.

En algún caso, en función de los diferentes calendarios expositivos, existe la posibilidad de preparar alguna salida didáctica con todo el grupo dentro del horario de la asignatura o de otras correspondientes a nuestro Departamento.

### **• PONENCIAS/ENCUENTROS EN EL INSTITUTO**

Como en años anteriores, puede resultar interesante la asistencia o intervención puntual de algún artista en el Instituto para mostrarnos su trabajo o realizar alguna colaboración con el alumnado, dentro del horario de la asignatura.

- **PARTICIPACION EN CONCURSOS Y TALLERES**

Se podrá participar en concursos y talleres que puedan ser interesantes y complementarios en el desarrollo de las clases y dentro del horario de la asignatura.

## **11. CRITERIOS (INDICADORES DE LOGRO) PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (PROCESO DE ENSEÑANZA /APRENDIZAJE)**

El Departamento de Dibujo ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-En el propio aula con el control de las actividades realizadas y el análisis posterior con los alumnos.

-En las reuniones del Departamento, establecidas en el horario de los miembros integrantes, se coordina y realiza seguimiento del desarrollo de la programación y de la práctica docente. Para la evaluación de esta última, se podrán hacer cuestionarios anónimos con el alumnado con el fin de recabar información que sirva de autocrítica constructiva.

Al finalizar cada evaluación se hace también un análisis de los resultados globales y de algunos casos particulares.

-En la Memoria final de cada curso se registran aquellos aspectos que la práctica docente indique que no han sido apropiados (por las características del grupo de alumnos, por el ritmo de trabajo, por el grado de adquisición de competencias...) o que pueden optimizarse.

Las Propuestas de mejora del curso anterior siempre se incorporan o adaptan a la Programación del siguiente curso académico.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS y EXTRAESCOLARES

- **SALIDA CULTURAL A SAN SEBASTIÁN**  
**SANTANDER - CHILLIDA LEKU (HERNANI) - SAN SEBASTIÁN - SANTANDER**

**DESTINATARIOS:**

- BACHILLERATO DE ARTES (1º y 2º), 60 ALUMNOS.
- ALUMNOS DE MOVIMIENTOS CULTURALES y ARTÍSTICOS (Bachillerato General), 12 ALUMNOS.
- ALUMNADO DE HISTORIA DEL ARTE (Departamento Ciencias Sociales).

**FECHA POSIBLE:****VIERNES 19 ENERO (SIN CONFIRMAR)****PROGRAMA POSIBLE** (ajustar horarios a Exposiciones temporales)**8:00 SALIDA SANTANDER- 10.30 LLEGADA CHILLIDA LEKU (HERNANI)****12:30 SALIDA CHILLIDA LEKU- SAN SEBASTIÁN (6 Km.)****12:45- 14:15 RUTA DE ESCULTURAS PÚBLICAS 1****14:15- 16:00 COMIDA y tiempo libre****16:00- 17:00 RUTA DE ESCULTURAS PÚBLICAS 2 o MUSEO SAN TELMO (Ampliar tiempo de visita)****17:00- 20:00 VISITA TABAKALERA (CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA)****20:00 SALIDA SAN SEBASTIÁN****22:30 (?) LLEGADA SANTANDER**

- **“REFLEJARTE”**

Participación en el recurso educativo “REFLEJARTE” (EDUCACIÓN RESPONSABLE) del **Centro Botín**.

**DESTINATARIOS:****1º ESO y alumnos de Expresión Artística de 4º ESO.**

- **ENCUENTRO con PALOMA ZAPATA.**

**Lunes 20 de noviembre: SALÓN DE ACTOS de 11:35 a 14:15****DESTINATARIOS:****Bachillerato de Artes, Alumnado de Movimientos Artísticos y Culturales (2º Bachillerato General) y todos aquellos que quieran sumarse.****Paloma Zapata (Murcia, 1979)** Cineasta. Estudió Bellas Artes.Fundadora de la productora La Fábrica Naranja, desde 2005 desarrolla una carrera internacional como **directora de videoclips musicales.**Ha dirigido con éxito los **documentales musicales:***Peret, yo soy la rumba y Casamance: la banda sonora de un viaje.*

Con motivo de la presentación de su último **documental “LA SINGLA”** en la Filmoteca de Cantabria el día 19, tendremos un encuentro con ella al día siguiente en el Salón de Actos.

*La Singla se quedó sorda al nacer. Aprendió a bailar sin escuchar la música, y usaba el baile para espantar el dolor. La joven bailaora, con apenas 17 años, revolucionó el mundo del flamenco, pero antes de cumplir los 30 desapareció de los escenarios.*

**SALIDAS CULTURALES sin especificar:**

**En cualquiera de las asignaturas**, del bachillerato de Artes especialmente, se intentará hacer, al menos, **una salida cultural por trimestre**.

Todo dependerá de las distintas programaciones que vayan surgiendo en nuestra ciudad y de la idoneidad de su visita.

Se intentará, en la medida de lo posible, **utilizar las sesiones dedicadas a nuestras asignaturas para interferir lo mínimo en el funcionamiento general del Instituto**.

**Lugares a visitar:**

Naves de Gamazo, Biblioteca Central, Centro Botín, Sala del Colegio de Arquitectos, Centro Cultural Casyc...



# PROYECTO: EXTERNALIZING

Buscando lejos lo que tenemos dentro

**Coordinador: Manuel Fernández Saro.** Departamento de Dibujo

## **“EXTERNALIZING: Buscando lejos lo que tenemos dentro”**

*EXTERNALIZING* es un proyecto interdisciplinar, que se desarrollará en el IES SANTA CLARA de Santander durante el curso 2023-2024, cuyo temas vertebrales son el **viaje** (interior-exterior), el **rostro** (como reflejo de emociones) y los **ODS** (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

Este proyecto está integrado en el Plan **SANTA CLARA SOSTENIBLE**

### **EXTERNALIZAR**

1. Economía.

Dicho de una empresa o de una institución pública:

**Encomendar la realización de tareas** o servicios propios **a otra empresa.**

2. Psicología.

Atribuir a factores externos el origen de **sentimientos, percepciones o pensamientos propios.**

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Promover el trabajo cooperativo y el aprendizaje por Proyectos
- Favorecer el desarrollo emocional, social y de la creatividad
- Fomentar la lectura y la creación literaria y artística
- Utilizar el Cine como herramienta didáctica, promoviendo la Educación en Valores
- Respetar el Patrimonio Cultural y los elementos, actividades y dinámicas tradicionales de las comunidades locales
- Impulsar la conservación y protección del Patrimonio Natural. Respetar la Biodiversidad
- Reflexionar sobre estereotipos existentes según la nacionalidad o lugar de nacimiento
- Conocer los motivos y consecuencias de algunas de las migraciones humanas que se han producido a lo largo de la historia y en la actualidad
- Establecer hábitos de comportamiento que favorezcan el Desarrollo Sostenible

### **CONTENIDOS del PROYECTO**

- El viaje emocional
- El rostro, reflejo del alma
- Salud mental
- Sociedad líquida (Zygmunt Bauman, sociólogo polaco)
- Viaje al interior del cerebro. Mapas cerebrales
- Viajes iniciáticos
- El viaje en la Literatura y el Cine
- El viaje en el Arte
- Ciudades y Países imaginarios
- Exploradores, científicos, aventureros, conquistadores, mercenarios, piratas...viajeros
- Monumentos icónicos
- Turismo Sostenible frente al Turismo de Masas
- Otros tipos de Turismo: Literario, Gastronómico, Cinematográfico...
- Folclore. Revisión de tradiciones
- Migración. Diáspora. Éxodo. Fronteras. Refugiados
- Estereotipos según nacionalidad o lugar de nacimiento. Racismo, xenofobia
- El transporte y sus efectos sobre el medio ambiente
- El paisaje del futuro. Transformación del Paisaje
- Biodiversidad. Animales en migración. Extinciones
- Menos basura
- Reciclaje y Sostenibilidad

## CONCURSO FOTOGRÁFICO

### APARTADOS TEMÁTICOS:

#### **1- RETRATO SIN ROSTRO**

Actividades cotidianas sin mostrar la cara.

#### **2- LEJOS Y CERCA.**

Importante la profundidad de campo y la relación que establecemos entre los “objetos/sujetos” fotografiados en primer término y en la “lejanía”.

#### **3- EL VIAJE**

Fotografías tomadas durante un viaje significativo. **No** se trata de realizar **fotografías de grupo** (de clase, familiar, de amigos...) en un desplazamiento corto o largo, sino de **reflejar un viaje interior** mientras se realiza un **cambio de lugar**. Aparecerán elementos que identifiquen el medio de transporte (ventanilla, retrovisor, alas, ruedas...). Las maletas, el equipaje, el coche cargado a tope... también pueden estar en este apartado.

#### **4- UN DÍA DE BASURA**

Fotografiar los desechos acumulados en **24 horas** (con separación o sin separación para reciclaje) en el domicilio personal o en un lugar de trabajo (familiar). Sería interesante obtener fotos de diferentes días y épocas del año. El **título** de cada fotografía corresponderá con la **fecha de la captura**.

Las fotografías estarán tomadas de forma cenital (desde arriba) sobre el suelo.

#### **Consejos para este apartado:**

- Utilizar guantes.
- Verter los residuos, de un día completo, en el suelo.
- Formar un rectángulo con ellos. Podemos manipular los elementos para conseguir un resultado más “artístico”.
- Tomar la-s fotografía-s desde arriba (cenital). Resultado: basura enmarcada, como si estuviera metida en un cajón o lista para analizar.
- Después de la fotografía, separa los residuos adecuadamente para su posterior reciclaje.
- Llevarlos a los contenedores correspondientes.

**LAS BASES del CONCURSO** se publicarán en la **SEGUNDA EVALUACIÓN**.

Las fotografías seleccionadas formarán parte de la exposición global que se montará en mayo en el Instituto.

*Como en ediciones anteriores, se invitará a participar a toda la Comunidad Educativa.*







**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**IES SANTA CLARA**  
**SANTANDER**