PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 2026/2027

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

PROFESORES
Laura Carnerero Carrillo
Andrés Duque Díaz
Gloria Morán Mayo
Maribel Peña Ledesma
Dolores Rodríguez Álvarez
Irene Murillo Almodóvar
Víctor Bravo Villares

JEFA DE DEPARTAMENTO
Tania Gallego Lirola



REINO AFTASÍ
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ÍNDICE

1. PROFESORES DEL DEPARTAMENTO Y NIVELES IMPARTIDOS
2. CALENDARIO DE REUNIONES
3. LIBROS DE TEXTO PARA EL CURSO 2026-2027
1. INTRODUCCIÓN
2. NORMATIVA
    2.1. NORMATIVA ESTATAL
    2.2. NORMATIVA AUTONÓMICA
    2.3. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO EXTREMEÑO. DEFINICIONES.
    2.4. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
    2.5. COMPETENCIAS CLAVE
    2.6. DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LA ESO Y BACHILLERATO
1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º y 3º ESO)
    1.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
    1.2. CORRESPONDENCIA DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LA COMPETENCIAS CLAVE
    1.3. SABERES BÁSICOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y VISUAL 1º ESO y 3º ESO
    1.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE (1º y 3º ESO)
    1.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
    1.6. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
    1.7. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
    1.8. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, CON AJUSTES O ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO.
    1.9. INCORPORACIÓN DE CONTENIDOS TRANSVERSALES EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
    1.10. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.
2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)
    2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
    2.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
    2.3. SABERES BÁSICOS
    2.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
    2.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
    2.6. METODOLOGÍA
    2.7. INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN
    2.8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
    2.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN
    2.10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
    2.11. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
    2.12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
3. CERÁMICA Y COLOR (4º ESO)
    3.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

3.2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CERÁMICA Y COLOR
3.4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE COMPETENCIAS
3.5. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y EVALUACIÓN INICIAL
3.6. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
3.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INDICACIONES DE LOGRO
3.8. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
3.9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.
3.10. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.
3.11. METODOLOGÍA DIDÁCTICA
3.12. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN
3.13. SABERES BÁSICOS DE APRENDIZAJE
3.14. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
3.15. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
3.16. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
0. GENERALIDADES BACHILLERATO
0.1. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO
0.2. COMPETENCIAS CLAVE.
0.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LAS MATERIAS ARTÍSTICAS.
0.4. REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS
0.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO.
0.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO
0.7. ASIGNATURAS DE BACHILLERATO ARTÍSTICO
1. CULTURA AUDIOVISUAL (1º Bachillerato)
1.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1.3. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
1.4. SABERES BÁSICOS
1.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
1.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
2. DIBUJO ARTÍSTICO I y II (1º y 2º bachillerato)
2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
2.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
2.3. SABERES BÁSICOS
2.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
2.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.
2.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS
2.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

2.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN
2.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
2.11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
2.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO I (1º y 2º Bachillerato)
3.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
3.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS
3.3. SABERES BÁSICOS
3.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
3.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
3.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
3.7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
4. DISEÑO (2º Bachillerato)
4.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
4.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS
4.3. SABERES BÁSICOS
4.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
4.5. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS
4.6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA
4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN
4.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
4.9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
4.10. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
5. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS (2º Bachillerato)
5.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
5.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
(COPIAR Y PEGAR TABLA GENERAL)
5.3. SABERES BÁSICOS
5.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
5.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
5.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
6. PROYECTOS ARTÍSTICOS (1º Bachillerato)
6.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
6.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS
6.3. SABERES BÁSICOS
6.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
6.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
7. VOLUMEN (1 Bachillerato)
7.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA
7.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

7.3. SABERES BÁSICOS
7.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
7.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
7.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
8. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS (2º Bachillerato)
8.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
8.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
8.3. SABERES BÁSICOS
8.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
8.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
8.6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA
8.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.
8.8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN
8.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
8.11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
8.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
9. BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL
10. DIBUJO TÉCNICO I Y II.
10.1.OBJETIVOS
10.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.
10.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
10.4. SABERES BÁSICOS. CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES.
10.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
10.6. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
10.7. METODOLOGÍA
10.8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES
10.9. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
10.10. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.
11. MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS.
11.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
11.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS.
11.3. SABERES BÁSICOS.
11.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.
11.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
11.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.
11.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.
11.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.
11.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.
11.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
11.11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

11.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA
11.13. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

I. DEPARTAMENTO DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS

1. PROFESORES DEL DEPARTAMENTO Y NIVELES IMPARTIDOS

PROFESORADO DEL DEPARTAMENTO Curso 2025-2026	• Victor Bravo Villares • Laura Carnerero Carrillo • Tania Gallero Lirola • Andrés Duque Díaz • Gloria Morán Mayo • Irene Murillo Almodóvar • Dolores Rodríguez Álvarez • Maribel Peña Ledesma
JEFA DE DEPARTAMENTO	• Tania Gallego Lirola

REPARTO DE MATERIAS Y HORAS LECTIVAS

Horas lectivas de docencia a grupo completo determinadas Instrucción N.º14/2022, de 27 de Junio			
1º ESO	EPVyA	12	Maribel Peña Ledesma Laura Carnerero Carrillo (bilingüe)
3º ESO	EPVyA	4	Irene Murillo Almodóvar Andrés Duque Díaz
3º ESO DIVER	EPVyA	2	Maribel Peña Ledesma
4º ESO	Cerámica y Color	4	Tania Gallego Lirola Maribel Peña Ledesma
4º ESO y DIVER	Expresión Artística	3	Andrés Duque Díaz
1ºBACHILLERATO	Dibujo artístico I	8	Gloria Mª Morán Mayo Dolores Rodríguez Álvarez

1ºBACHILLERATO	Volumen	8	Mª Isabel Peña Ledesma Tania Gallego Lirola
1ºBACHILLERATO	Cultura Audiovisual I	8	Irene Murillo Almodóvar Gloria Mª Morán Mayo
1ºBACHILLERATO	Proyectos Artísticos	8	Andrés Duque Díaz Dolores Rodríguez Álvarez
1ºBACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO APLICADO	4	Gloria Mª Morán Mayo
1º BACHILLERATO	MOVIMIENTOS CULTURALES	4	Dolores Rodríguez Álvarez
1º BACHILLERATO	DIBUJO TÉCNICO I	4	Laura Carnerero Carrillo
2ºBACHILLERATO	DIBUJO ARTÍSTICO II	8	Tania Gallego Lirola
2º BACHILLERATO	TEGP	8	Gloria Mª Morán Mayo Andrés Duque Díaz
2º BACHILLERATO	FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS	4	Andrés Duque Díaz
2º BACHILLERATO	DISEÑO	8	Laura Carnerero Carrillo María Isabel Peña
1º BACH SEMIPRESENCIAL	DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y AL DISEÑO	3	Irene Murillo Almodóvar
1º BACH SEMIPRESENCIAL	VOLUMEN	2	Irene Murillo Almodóvar
1º BACH. SEMIP.	DIBUJO ARTÍSTICO I	3	Irene Murillo Almodóvar
2º BACH SEMIPRESENCIAL	DIBUJO ARTÍSTICO II	3	Irene Murillo Almodóvar
2º BACH SEMIPRESENCIAL	FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS	2	Irene Murillo Almodóvar
1º BACH. SEMIP.	PROYECTOS ARTÍSTICOS	2	Víctor Bravo Villares
1º BACH. SEMIP.	DIBUJO TÉCNICO I	3	Víctor Bravo Villares
1º BACH. SEMIP.	CULTURA AUDIOVISUAL	2	Víctor Bravo Villares
2º BACH. SEMIP.	DISEÑO	3	Víctor Bravo Villares
2º BACH. SEMIP.	DIBUJO TÉCNICO II	3	Víctor Bravo Villares
2º BACH. SEMIP.	DT APLICADO A LAS ARTES Y EL DISEÑO II	3	Víctor Bravo Villares
2º BACH. SEMIP.	TEGP	2	Víctor Bravo Villares

3º ESO	TUTORÍA	1	Andrés Duque Díaz
1º BACHILLERATO B	TUTORÍA	1	Dolores Rodríguez Álvarez
2ºBACHILLERATO B	TUTORÍA	1	Tania Gallego Lirola

2. CALENDARIO DE REUNIONES

Periódicamente, según la hora asignada, el profesorado del Departamento de Artes Plásticas se reunirá para realizar el seguimiento de la programación, analizar la evolución de los diferentes grupos a los que imparten docencia, analizar y debatir las cuestiones que se planteen en la Comisión de Coordinación Pedagógica y todos aquellos aspectos de interés para la buena marcha del curso.

De todas estas reuniones, que se convocarán en la segunda hora lectiva de la jornada de los viernes, en horario de 9,10 a 10,05 horas, tal y como se recoge en el horario de cada uno de los profesores/as que integran el Departamento, se levantará acta.

3. LIBROS DE TEXTO

El equipo docente del Departamento de Artes ha decidido no trabajar con libros de texto ya que contamos con material propio y en muchas ocasiones diseñamos las actividades y láminas de trabajo acordes a los perfiles de nuestro alumnado. No obstante para el alumnado que desee completar su formación con libros de texto de su nivel escolar se recomiendan los siguientes:

Nivel/Curso	Título	Autor/es	Editorial	ISBN
1º BTO Recomendado	Dibujo Técnico I	Eugenio Bargueño Gómez	McGraw Hill	84-481-8110-7
1º BTO Recomendado	Dibujo Técnico I Guía práctica para el alumno	Joaquín Gonzalo Gonzalo	Donostiarra	978-84-7063-496-3 (2015)
1º y 2º BTO Recomendado	Cultura Audiovisual	Isidoro Arroyo Almaraz	Laberinto	978-84-8483-356-7
2º BTO Recomendado	Dibujo Técnico II	Eugenio Bargueño Gómez, Mercedes Sánchez Zarco, Elia Añón Blasco	McGraw Hil	84-481-4888-6
2º BTO	Dibujo Técnico II	Joaquín Gonzalo	Donostiarra	978-84-7063-540-3

Recomendado	Guía práctica para el alumno	Gonzalo		
2º BTO Recomendado	Dibujo Artístico 1	Eugenio Bargueño Gómez, Mercedes Sánchez Zarco	McGraw Hill	978-84-4814-681-8

II. MARCO LEGISLATIVO

1970	1980	1985	1990	1995	2002	2006	2013	2020
Ley General de Educación	LOECE	LODE	LOGSE	LOPEG	LOCE	LOE	LOMCE	LOMLOE
Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa.	Ley Orgánica 5/1980, de 19 de junio, por la que se regula el Estatuto de Centros Escolares.	Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación	Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.	Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes.	Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación	Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa	Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

1. INTRODUCCIÓN

La política educativa introducida por la LODE (1985) desarrollada posteriormente por la LOGSE (1990), la LOPEG (1995), la LOE (2006), la LOMCE (2013) y actualmente por la LOMLOE (2020) promueve la autonomía organizativa y curricular en los centros refiriéndose al penúltimo nivel de concreción curricular, limitadas, además por las directrices de enseñanzas impuestas por las autoridades educativas y recogidas en el Real Decreto 98/2016, de 5 de julio por el que se regula el currículo de la Educación Secundaria en Extremadura, actualizados en el Decreto 110/2022 (ESO) y el ,Decreto 109/2022 (Bachillerato).

"La programación didáctica será el instrumento de planificación curricular que permita desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera coordinada entre todo el profesorado que integra un departamento de coordinación didáctica sea porque pertenecen a él o porque están adscritos al mismo." ***Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura*** y ***Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura*** (Art.10.9).

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación Introduce importantes cambios debido a las necesarias revisiones de sus medidas con objeto de adaptar el sistema educativo español a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030.

Así, la Ley incluye el enfoque de **derechos de la infancia**, según lo establecido en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas (1989), reconociendo el interés superior del menor, su derecho a la educación y la obligación del Estado de asegurar el cumplimiento de sus derechos.
También se adopta un enfoque de **igualdad de géneros** a través de la coeducación y fomenta en todas las etapas el aprendizaje de la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la prevención de la

violencia de género y el respeto a la diversidad afectivo-sexual.
Asimismo, se favorece un **enfoque inclusivo y transversal** de la educación, orientado a garantizar el éxito de todo el alumnado con dinámicas de mejora continua de los centros educativos y personalización del aprendizaje. Inculcar la atención al desarrollo sostenible y a la ciudadanía mundial en los planes y programas educativos en la enseñanza obligatoria, incorporando los conocimientos, destrezas y actitudes para vivir una vida fructífera, asumir decisiones que repercutan siempre positivamente (tanto en ámbito local como mundial).
Por último, la Ley insiste en la necesidad de tener en cuenta el **cambio digital** que se está produciendo en nuestras sociedades y que, por lo tanto,afecta a la actividad educativa.

2. NORMATIVA

2.1. NORMATIVA ESTATAL

Ley orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación, modificada por la ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

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.

2.2. NORMATIVA AUTONÓMICA

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

Ley 4/2011, de 7 de marzo de Educación de Extremadura

Real Decreto 83/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de Institutos de Educación Secundaria.

Decreto 228/2014, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establece el ordenamiento y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

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

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

Instrucciones de la Dirección General de Política Educativa de 27 de junio de 2006, por la que se concretan las normas de carácter general a las que deben adecuar su organización y funcionamiento los institutos de Educación Secundaria y los Institutos de Educación Secundaria Obligatoria de Extremadura.

Instrucción 10/2020 de 17 de julio, de la Secretaría General de Educación por la que se unifican actuaciones correspondientes al inicio y desarrollo del curso escolar 2020/2021 en los centros docentes no universitarios, sostenidos con fondos públicos de la comunidad autónoma de Extremadura que imparten enseñanzas de EI, EP, E.S.O. o Bachillerato.

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

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

Estos Decretos tienen por objeto el desarrollo del currículo de las citadas etapas, así como establecer los aspectos de la ordenación general y la evaluación de estas de acuerdo con el artículo 6.5 de la citada ley. Las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la presente Ley, del que formarán parte los aspectos básicos señalados en apartados anteriores. Los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en el uso de su autonomía y tal como se recoge en el capítulo II del título V de la citada Ley y el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, respectivamente.

2.3. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO EXTREMEÑO. DEFINICIONES.

De acuerdo con lo dispuesto en los decretos de currículum autonómicos, se entenderá por:

a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018

relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave y, por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación.
d) **Conexiones entre competencias:** relaciones relevantes entre las competencias específicas de cada área, con las de otras áreas y con las competencias clave, orientadas a promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.
e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
f) **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 área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
g) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, y que les permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

2.4. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Conforme al artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
El currículo de Educación Plástica Visual y Audiovisual se enmarca en el referente que suponen los Objetivos Generales de la Educación Secundaria Obligatoria, recogidos en el Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura y el Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.5. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave del currículo, de acuerdo con el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística (**CCL**).
b) Competencia plurilingüe (**CP**).
c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería (**STEM**).
d) Competencia digital (**CD**).
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (**CPSAA**).
f) Competencia ciudadana (**CC**).
g) Competencia emprendedora (**CE**).
h) Competencia en conciencia y expresión culturales (**CCEC**).

2.6. DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LA ESO Y BACHILLERATO

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)	
ESO	BACHILLERATO

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la	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, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

b) Competencia plurilingüe (CP)	
ESO	BACHILLERATO
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	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, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería (STEM).	
ESO	BACHILLERATO
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	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 analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	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, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	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, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad 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. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	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, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

d) Competencia digital (CD)	
ESO	BACHILLERATO
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	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 para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	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, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	
ESO	BACHILLERATO
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. CPSAA1.2. Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	CPSAA2. 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.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	CPSAA3.1. Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2. Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

f) Competencia ciudadana (CC)	
ESO	BACHILLERATO
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	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, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	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, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	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, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco socialmente responsable.	CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y eco dependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y eco socialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

g) Competencia emprendedora (CE)	
ESO	BACHILLERATO
CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.
CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	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 y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.
CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	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 ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales CEC)	
ESO	BACHILLERATO
.CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento

	inherente a la diversidad.
CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	CCEC3.1. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2. Descubre la autoexpresión, a través de la interactuación corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.
CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	CCEC4.1. 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, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2. 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, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

III. PROGRAMACIÓN DE MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

A) EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º y 3º ESO)

1.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

(Anexo Decreto 110/2022 Ordenación y currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura y DOE 164 25 agosto de 2022 pág 42749)

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

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

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.

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

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

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

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.

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.

1.2. CORRESPONDENCIA DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

Tabla realizada con la información obtenida del apartado de Conexiones entre competencias
(DOE NÚMERO 164. Jueves 25 de agosto de 2022 Págs 42757 y 42758)

Competencia Específica	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
C.Esp. 1	CCL1				CPSAA3	CC1 CC2		CCEC1
C.Esp. 2	CCL1	CP1			CPSAA1 CPSAA3	CC1 CC3		CCEC1 CCEC3
C.Esp. 3	CCL1 CCL2			CD1	CPSAA4	CC1 CC3		CCEC2
C.Esp. 4	CCL2	CP1		CD1	CPSAA3	CC3		CCEC2
C.Esp. 5	CCL2				CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4	CC3		CCEC3 CCEC4
C.Esp. 6	CCL2			CD1	CPSAA3	CC1		CCEC3
C.Esp. 7	CCL2 CCL3		STEM3	CD1 CD5		CC1 CC3		CCEC4
C.Esp. 8	CCL1		STEM3	CD3	CPSAA3 CPSAA5		CE3	CCEC4

Consultar apartado 2. Descriptores operativos en esta programación (Pág. 14)

1.3. SABERES BÁSICOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y VISUAL 1º ESO y 3º ESO

DOE jueves 25 de agosto de 2022 pág 42746 a 42766

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero a tercero de ESO es una materia obligatoria que deberá sentar las bases mínimas para la alfabetización en comunicación audiovisual y expresión artística, dado que el alumnado podría no volver a cursar la materia en un futuro. En cuarto de ESO, la materia que da continuidad, Expresión Artística, es de carácter opcional y su currículo se corresponde con una ampliación de la materia de primero a tercero.

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

Así mismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI. Los saberes básicos propuestos para Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de la materia, asociadas a los conceptos de investigación, reflexión, análisis moral, expresión, experimentación, disfrute y empatía.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

	SABERES BÁSICOS 1º y 3º ESO. (EPVA)
A.1. Historia del arte. Competencias: Clave: CCL, CD, CSC, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 7	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género
A.2. Historia de la arquitectura. Competencias:	A.2.1. Patrimonio arquitectónico. A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

Clave: CCL, CD, CSC, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	

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

	SABERES BÁSICOS 1º Y 3º ESO (EPVA)
B.1. Percepción y comunicación visual. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 2, 4, 5, 6, 8	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 2, 4, 5, 6, 8	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

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

	SABERES BÁSICOS 1º Y 3º ESO (EPVA)
C.1. Técnicas artísticas. Competencias: Clave: CCL, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 4, 5	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones

	plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
Competencias: Clave: CCL, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 4, 5	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
Competencias: Clave: CMTC, CCL, CEC, CPAA Específicas: 5, 6	C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

	SABERES BÁSICOS 1º Y 3º ESO (EPVA)
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
Competencias: Clave: CCL, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
Competencias: Clave: CCL, CD, CSC, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 7	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.

	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtitulado y audiodescripción
Competencias: Clave: CCL, CD, CSC, CEC, CPAA Específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 8	D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

1.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE (1º y 3º ESO)

— EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL —

Situaciones de aprendizaje	Competencia/s específica/s	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Situación 1: Reinterpretando a grandes artistas	C1 C4	1.1 4.3, 4.4	A.1.1 A.1.2

Situaciones de aprendizaje	Competencia/s específica/s	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Reto: Conocer artistas destacados y reinterpretar sus obras mediante los elementos básicos de expresión y texturas. **Producto final:** Presentación del artista y cuadro seleccionado y reinterpretación de dicha obra en una lámina. **Temporización:** Se desarrollará en el 1º trimestre	C5	5.1	B.1.1 B.2.1 B.2.2
Situación 6: Dibujando paisajes geométricos **Reto:** Conocer las construcciones básicas de la geometría y reproducir un paisaje propio utilizando lo aprendido. **Producto final:** realizar una lámina con un paisaje de construcciones geométricas, aplicando color a la obra. **Temporización:** Se desarrollará en el 2º trimestre	C6	6.1 6.2 6.4	C.3.1 C.3.2 C.3.3
Situación 9: Creando historias entre viñetas **Reto:** Conocer el mundo del cómic y crear una historieta real o fantástica en 8 viñetas. **Producto final:** un cómic de 8 viñetas entintado y a color. **Temporización:** Se desarrollará en el 3º trimestre	C4 C5	4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.4 8.2, 8.3	D.1.1 D.1.2 D.3.5 D.3.6 D.3.7
Situación 5: Mi animal protector **Reto:** Expresar emociones y aspectos de la propia identidad a través de una máscara inspirada en un animal protector. **Producto final:** Máscara realizada en cartulina a partir de una plantilla, decorada con un doble sentido: representar el animal protector y expresar cómo nos vemos y cómo nos sentimos mediante colores, formas y elementos visuales. **Temporización:** Se desarrollará en el 2.º trimestre	C4 C5	4.3, 4.4 5.1	B.1.1 B.2.1 B.2.2

Situación de Aprendizaje 2: 3º ESO - Ed. Plástica, Visual y Audiovisual

Título: "Héroes de la Dehesa: El cómic de nuestro ecosistema"

Temporalización: 5-6 sesiones.

Justificación y Reto

La narrativa visual (cómic, manga, novela gráfica) es uno de los medios de consumo visual favoritos del alumnado. El currículo de Extremadura destaca la importancia de la alfabetización visual y el conocimiento del entorno natural. El reto planteado es: *¿Si la dehesa extremeña tuviera defensores con superpoderes, cómo serían y qué historias protagonizarían?*

Desarrollo de la Situación

Análisis: Estudio rápido de cómo se construyen personajes de cómic/manga y análisis de la psicología del color en héroes y villanos.

2. **Creación del Concepto:** Los alumnos eligen un elemento del entorno natural extremeño (el alcornoque, el águila imperial, el lince ibérico, el agua del Tajo) y lo antropomorfizan creando una ficha de personaje (poderes, paleta de colores, textura).
3. **Trazado y Entintado:** Aplicación de geometría y proporciones para dibujar al personaje en tres poses distintas (estática, acción y detalle del rostro).

Producto Final

Un *Model Sheet* (hoja de diseño de personaje) profesional y la creación de la primera página del cómic (3-5 viñetas) utilizando técnicas tradicionales (tinta, acuarela o lápices polícromos) o digitales (si el centro dispone de tabletas).

- OTRAS POSIBLES SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

Objetivos didácticos - Ampliar el vocabulario artístico y el conocimiento de la historia del arte - Conocer las características más generales de los géneros artísticos - Identificar los diferentes géneros artísticos o disciplinas. - Saber situar la aparición de géneros artísticos a lo largo de la historia. - Identificar las características clave de cada estilo artístico - Comunicar oralmente y por escrito el proceso de creación de una obra propia, su relación con la creación plástica (contemporánea o histórica) y su manifiesto. - Emplear correctamente los materiales de creación plástica. - Cuidar tanto el proceso de creación como los acabados y detalles finales de los trabajos plásticos. - Valorar la importancia de la experiencia plástica y el resultado final.
Situaciones de aprendizaje 3º ESO: Elaboración de ficha técnica de una obra de arte asignada o elegida. Confección de una línea temporal de esas obras identificando estilos artísticos destacando sus claves básicas. (Localizar artistas extremeños entre los nacionales/mundiales) 3º ESO Redacción de pequeñas memorias investigaciones y reflexiones sobre la ejecución e intención de los trabajos propios y/o en equipo.
Criterios de evaluación 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2..3, 2.4, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 5.4, 8.1, 8.2, 8.3

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

Objetivos didácticos - Entender y valorar los principios perceptivos y la transmisión de sensaciones experimentar imaginar y desarrollar la creatividad a través de experiencias propias y trabajos en equipo - Organizar y planificar el trabajo y mostrar el proceso creativo con evidencias Cuidar de los materiales y del trabajo dándole importancia hasta los últimos detalles finales - Experimentar diferentes técnicas artísticas secas y húmedas - Redactar por escrito y exponer oralmente el proceso de trabajo y su intención artística ser conscientes de la importancia del trabajo artístico - Conocer y diferenciar distintas formas y sus elementos - Aplicar composiciones básicas

Situaciones de aprendizaje 1º ESO: Elaboración de un trabajo plástico con la técnica del puntillismo 1º ESO: Creación de una ilusión óptica sólo a través de líneas de color 1º ESO: Creación de collage componiendo con figuras planas geométricas que aportan sensación de profundidad. 3º ESO: Aplicación de colores primarios secundarios y complementarios en composiciones en las que se apliquen los conceptos de contorno, dintorno y silueta. 3º ESO: Creación de composiciones con diferentes tipos de texturas táctiles y visuales Diseño de letras con efectos tridimensionales utilizando diferentes tipos de perspectiva.
Criterios de evaluación 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3

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

Objetivos didácticos Identificar y experimentar con distintas técnicas secas y húmedas en dos y tres dimensiones Desarrollar creatividad, autonomía y planificación del trabajo Cuidar del material haciendo un uso adecuado y sostenible de los mismos Emplear correctamente los materiales de creación plástica. Cuidar tanto el proceso de creación como los acabados y detalles finales de los trabajos plásticos. Valorar la importancia de la experiencia plástica y el resultado final. Manejar correctamente el material propio de dibujo técnico aplicar con conocimientos de geometría Plana en la resolución de ejercicios y composiciones artísticas
Situaciones de aprendizaje 1º y 3º ESO (diferentes técnicas y formatos según nivel) Creación de trabajos plásticos aplicando diferentes técnicas sobre diferentes soportes (folios piedras cartón plástico...) 1º y 3º ESO (diferentes láminas con ejercicios acordes a cada nivel) Realización de láminas teórico prácticas De aplicación de trazados básicos fundamentales
Criterios de evaluación 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5..3, 5.4, 8.1, 8.2, 8.3

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

Objetivos didácticos

- Conocer brevemente la historia de la fotografía desde su origen hasta nuestros días - Realizar fotografías atendiendo a composiciones básicas - Realizar fotografías aplicando diferentes tipos de planos y ángulos - Analizar la imagen y Reflexionar sobre sus calidades Dependiendo de su uso - Ser consciente de la importancia de la imagen en la actualidad
Situaciones de aprendizaje 1º y 3º ESO (con diferentes versiones según nivel) Realización de fotografías aplicando los conocimientos adquiridos 3º ESO: Realización de infografías analizando diferentes composiciones y ángulos en fotografías artísticas periodísticas publicitarias…
Criterios de evaluación 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3

1.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 pág de 42764 a 42766)

Primero y tercero de ESO. EPVA

Competencia específica 1.

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

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.
Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

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

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.
Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales. Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.
Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

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

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.
Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

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

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.
Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.
Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.
Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

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

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.
Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.
Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.
Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

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

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.
Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.
Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.
Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

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 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).
Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

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 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

1.6.CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.

12,5 % cada Competencia específica	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CCL5** **CCEC1** **CCEC2** **CC1** **CC2**
	Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	50%		

2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CPSAA1** **CPSAA3** **CC1** **CC3**
	Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	25%		
	Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	25%		
	Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.	25%		
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen,	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.	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas	**CCL2** **STEM4**

interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	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.	70%	Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CC3** **CCEC2**
4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.	Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.	15%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CD1** **CPSAA1** **CPSAA3** **CPSAA5** **CE3** **CCEC2** **CCEC3** **CCEC4**
	Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, comic, 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.	15%		
	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.	30%		
	Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y	40%		

	audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.			
5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.	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.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA1** **CPSAA3** **CPSAA5** **CC1** **CD1** **CCEC1** **CCEC2** **CCEC3** **CCEC4**
	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.	25%		
	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.	25%		
	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.	25%		
6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la	Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase	**STEM1**

naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	encontrar un diseño propio.		Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**STEM2** **STEM3** **CE3** **CCEC4** **CPSAA4** **CPSAA5**
	Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.	25%		
	Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	25%		
	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.	25%		
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 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	40%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CD2** **CD5** **CPSAA1** **CCEC4**
	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.	60%		

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 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Portfolio de trabajos Proyectos multimedia, apps --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **STEM3** **CE1** **CE2** **CE3** **CCEC4**
	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.	40%		
	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.	30%		

Nota: Las evaluaciones se adaptarán a las características y necesidades concretas de nuestro alumnado, la evaluación es ante todo competencial y podrá ir modificándose a lo largo del curso para adaptarse tanto al nivel del curso como a los intereses del alumnado y a las situaciones que se vayan viviendo durante el periodo escolar.

Evaluación inicial

La evaluación inicial será diagnóstica y motivadora, es decir se realiza al iniciar el proceso de aprendizaje de la materia. Su objetivo es establecer el punto de partida del proceso educativo y proporcionar información sobre la situación del alumnado de modo que nos permita adaptarnos al proceso.

En la primera semana de curso, se realiza una prueba inicial de conocimientos mínimos a todos los alumnos/as.

La prueba consistirá en la observación directa, en una prueba escrita de conocimientos mínimos teórico-prácticos, para ver el nivel con el que cuentan los alumnos/as.

Obtenidos los resultados se adaptará la programación.

1.7. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD, CON AJUSTES O ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO.

Las medidas de refuerzo y de atención a la diversidad son fundamentales en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual. Estas medidas se establecen con el objetivo de garantizar el acceso y la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o necesidades específicas de apoyo educativo. Para ello, es necesario contar con ajustes o adaptaciones curriculares que se adapten a las características y necesidades de cada alumno.

ENTORNO INCLUSIVO Y MOTIVADOR que favorezca el aprendizaje y la participación del alumnado. Se proporcionarán materiales y recursos didácticos accesibles además de herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS que permitan a los estudiantes con necesidades específicas participar activamente en las actividades de la asignatura. Esto puede incluir utilizar estrategias diferenciadas de enseñanza, atención individualizada, fomentar el aprendizaje cooperativo, y adaptar las actividades prácticas a las capacidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante.

ADAPTACIONES CURRICULARES INDIVIDUALIZADAS para aquellos alumnos que requieran un apoyo más específico. Estas adaptaciones pueden implicar la reducción de contenidos, la simplificación de tareas, la modificación de criterios de evaluación, la utilización de materiales o recursos adicionales, ampliación de plazos de entrega…

EVALUACIÓN INCLUSIVA Y FLEXIBLE que tenga en cuenta el progreso y los logros del alumnado. Para ello, se pueden utilizar diferentes estrategias de evaluación, como la observación directa, la evaluación continua, la autoevaluación o la evaluación mediante proyectos.

A lo largo del curso se irán teniendo en cuenta las necesidades y logros para ir realizando aquellos ajustes y adaptaciones curriculares que permitan adaptar la enseñanza a las necesidades de cada alumno, proporcionando un entorno inclusivo, motivador y enriquecedor.

1.8. INCORPORACIÓN DE CONTENIDOS TRANSVERSALES EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los contenidos transversales se integran en todas las asignaturas y tienen como objetivo fomentar valores en los estudiantes. Las asignaturas artísticas son idóneas para trabajar estos contenidos dado su carácter práctico y competencial, por ejemplo:

EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE GÉNERO: trabajos o proyectos artísticos que promuevan la igualdad de género, como por ejemplo, fomentar la representación equitativa de hombres y

mujeres en las obras de arte, analizar y reflexionar sobre los estereotipos de género presentes en el arte, o investigar y valorar la importancia de las artistas mujeres en la historia del arte.

EDUCACIÓN PARA LA SOSTENIBILIDAD: trabajos o proyectos artísticos que aborden temas relacionados con la conservación del medio ambiente, como por ejemplo, utilizar materiales reciclados en las obras de arte, crear obras que transmitan mensajes y conciencien sobre el cuidado del entorno, o analizar y reflexionar sobre el impacto medioambiental de la producción y consumo de arte.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD: Se podría abordar la dimensión emocional en el arte, promoviendo la expresión de sentimientos y emociones a través de las obras de arte, incentivando la autoestima y la autoexpresión a través de la creatividad, o reflexionando sobre el valor terapéutico del arte en la salud emocional y mental de las personas.

1.9. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

Se diseñarán programas de refuerzo y recuperación enfocados en proporcionar apoyo individualizado a los estudiantes que presenten dificultades en esta materia, con recursos como guiones, cuadernillos de actividades, esquemas, líneas temporales, infografías, vídeos…

El objetivo principal es brindar a los alumnos la oportunidad de superar las dificultades que puedan encontrar en la adquisición de los aprendizajes, a través de estrategias y actividades de refuerzo y recuperación adaptadas a sus necesidades específicas con flexibilidad en cuanto a recursos y materiales con atención didáctica dentro del horario lectivo.

1. EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)

DOE NÚMERO 164. Jueves 25 de agosto de 2022 (páginas 42803- 42820)

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

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

aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

(DOE NÚMERO 164. Jueves 25 de agosto de 2022 (Pág. 42806 a 42810)

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

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

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

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.

2.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

(DOE nº 164 Jueves 25 de agosto de 2022 pág 42810 a 42814)

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, tres tipos de conexiones:

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave

Las conexiones más relevantes de la materia de Expresión Artística y las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

CCL: Comunicación lingüistica: Establecer comunicación a través de la imagen, seguimiento de indicaciones e instrucciones técnicas, descripciones con vocabulario adecuado, redacciones de manifiestos artísticos con sentido crítico…

CP: Competencia plurilingüe: Universalidad del lenguaje plástico, histórico y el dibujo técnico. Uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones integrando el lenguaje plástico con otros lenguajes y enriquecer la comunicación

STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: Procesos plásticos y técnicos relacionados con el pensamiento abstracto, la lógica y resolución de problemas, diseño de estructuras, Investigación de técnicas, aplicación de proporciones y escalas…

CD: Competencia digital: Uso de tecnología y herramientas digitales,aprovechamiento y uso adecuado de plataformas virtuales…

CPSAA: competencia personal, social y de aprender a aprender: Esta materia invita al alumnado a la reflexión sobre la producción artística y creación de mensajes con sensibilidad y empatía además de la experimentación de técnicas de manera autónoma, siendo conscientes de su aprendizaje y sus capacidades, ofreciendo lo mejor de sí mismos y corrigiendo sus errores.

CC: Competencia Ciudadana: analizar y producir mensajes visuales creativos exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos reflexionando sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes. La temática y la técnica puede abarcar derechos humanos, medio ambiente, sostenibilidad…

CE: Competencia emprendedora: En el proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, se afrontan retos con sentido crítico haciendo balance sobre su sostenibilidad y su impacto en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, evaluando fortalezas y debilidades propias.

CCEC: competencia en conciencia y expresiones culturales: Valorar y respetar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas tanto del entorno próximo como global. El alumnado desarrollará su creatividad y su autoestima con creatividad y sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística creando mensajes visuales con empatía y actitud colaborativa

2.3. SABERES BÁSICOS

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

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, ser capaces de organizar el trabajo, reflexionar previamente sobre el proceso creativo; utilizar conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo; tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros; colaborar con iguales; analizar, y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever y por ello, entre otros efectos que hay que controlar, saber usar responsablemente el material.

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

Para terminar, los saberes aprendidos en esta materia son imprescindibles para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas que la humanidad debe superar

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

	4.º ESO Expresión Artística
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.
A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y

	naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

Bloque B. Diseño y publicidad

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

	B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

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

2.4 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DE:

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO

25 % cada Competencia específica	**EXPRESIÓN ARTÍSTICA**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	40%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2**
	Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	30%		
	Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.	30%		

2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4**
	Criterio 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	70%		
3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los	Criterio3.1 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	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:**	**CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4**
	Criterio 3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado	70%		

más adecuados a cada necesidad o intención.	previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.		**Escala del 1-10**	
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.	Criterio 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	60%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3,** **CCEC4**
	Criterio 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	30%		
	Criterio 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 y respetuosa	10%		

Se penalizará la falta de asistencia sistemática y sin justificación médica a las primeras horas de clase y a las horas antes de los exámenes.

Instrumentos más detallados que se utilizarán para la evaluación del aprendizaje del alumnado:

- El análisis del cuaderno/trabajo de clase.
- **Rendimiento adecuado en cada sesión**, incluyendo **disponer siempre de todo el material** (en buenas condiciones) para no entorpecer el ritmo de trabajo.
- Planificación del trabajo por parte del/la alumno/a.
- Limpieza y orden a la hora de trabajar (tanto lámina de trabajo como materiales y entorno)
- Aplicación de conocimientos previos.
- Aplicación de nuevos conocimientos/técnicas. **Ajuste en objetivos básicos**, análisis del **seguimiento de las instrucciones técnicas** (no se trata de hacer los trabajos, sino hacerlos bien, según los objetivos explicados).
- Utilización adecuada de materiales, instrumentos técnicos, materiales gráfico-plásticos…
- Adecuado uso del móvil como herramienta, siempre bajo la supervisión docente.
- Análisis del aporte personal, creatividad por parte del/la alumno/a.
- Intercambios orales a través del diálogo con el alumnado.
- Análisis de las pruebas objetivas o exámenes teórico-plásticos que puedan pactarse durante el curso, como pruebas de control, autoformularios...
- El análisis del proceso y resultado final de todos **(imprescindible presentar el 100%)** los ejercicios de trabajos gráfico-plásticos, técnicos y multimedia.
- Capacidad de autocrítica y corrección de errores (mejoras) durante el proceso de trabajo.
- Las observaciones de clase recogidas por el profesor.
- También se evaluará el comportamiento en clase, el trabajo constante e interés por superarse diariamente, actitud positiva ante el aprendizaje, así como la puntualidad de entregas de trabajos, la asistencia a clase y disponer, además de cuidar, del material necesario.

2.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

— SITUACIONES DE APRENDIZAJE EXPRESIÓN ARTÍSTICA —

Situaciones de aprendizaje	Competencia/s específica/s	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Situación 1: El retrato **Reto:** Conocer las diferentes técnicas gráfico-plásticas aplicadas al autorretrato, así como la realización previa de la fotografía y su retoque digital mediante programas informáticos como GIMP. **Producto final:** Autorretrato en A3 pintado con témpera mediante planos para crear volumen. **Temporización:** Se desarrollará en unas 12 sesiones aproximadamente en el primer trimestre	C2 C4	2.1, 2.2 4.2, 4.3	A.1.1 A.1.2 B.1.1 B.2.1 B.2.1
Situación 2: Cerámica. Técnicas básicas de modelado. **Reto:** Conocer las diferentes técnicas de modelado de piezas sencillas, engobes y esmaltes. **Producto final:** Piezas sencillas decorativas o murales para instalaciones. **Temporización:** 20 sesiones aproximadamente en el 2º trimestre	C1 C2	1.1 2.1, 2.2	A.1.1 A.1.2. A.1.3 B.2.1 B.2.2 B.2.5 B.3.2.
Situación 3: Linograbado **Reto:** Conocer Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. **Producto final:** realizar varias estampas de su propio diseño realizado con gubias y linóleo. **Temporización:** Se desarrollará en unas 15 sesiones en el 2º trimestre	C2 C4	2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3	A.1.1 A.1.2 A.1.4 B.1.1

Situación 4: Land ART **Reto:** Conocer el artista Andy Goldsworhty y la corriente artística del Land Art. **Producto final:** realizar una intervención de Land Art propia en el patio por grupos. **Temporización:** Se desarrollará en unas 5 sesiones en el 3º trimestre	C1 C2 C4	1.1, 1.2, 1.3 2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3	A.3.1 A.3.2 B.2.1 B.2.2 B.2.4 B.2.5
Situación 5: Punta seca en metacrilato **Reto:** Profundizar en las técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. **Producto final:** realizar varias estampas de su propio diseño, realizado con punzones sobre matriz. **Temporización:** Se desarrollará en unas 15 sesiones en el 2º trimestre.	C2 C4	2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3	A.1.1 A.1.2 A.1.4 B.1.1

- OTRAS POSIBLES SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

Objetivos didácticos: - Conocer la témpera como técnica húmeda y las diferencias con la acuarela. - Identificar y utilizar correctamente los materiales necesarios para trabajar con témperas, como pinceles, paletas y superficies adecuadas para pintar. - Trabajar diferentes técnicas de aplicación de témpera, tales como lavados, empastes y veladuras, para obtener diferentes efectos visuales. - Buscar y descubrir obras de arte realizadas con témpera, y descubrir cómo la técnica influye en estilo y temática. - Desarrollar habilidades creativas y expresivas a través del uso de témperas, fomentando la experimentación, la imaginación y la originalidad en la creación de obras artísticas.
Situaciones de aprendizaje Experimentación para obtener diferentes texturas en diversos papeles. Realización de un falso grabado sobre papel de acuarela.
Criterios de evaluación 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2., 3.1, 3.2. 4.1, 4.2., 4.3.

Bloque B. Diseño y publicidad.

Objetivos didácticos

- Identificar los elementos y principios fundamentales del diseño gráfico y publicitario (color, tipografía, composición y mensaje visual).
- Analizar diferentes campañas publicitarias, tanto impresas como digitales, para descubrir el uso de recursos visuales y lingüísticos para influir en el público (estrategias de persuasion).
- Utilizar herramientas/aplicaciones de diseño gráfico (PC o dispositivo móvil) para crear anuncios publicitarios originales, aplicando los conceptos aprendidos sobre diseño y comunicación visual.
- Reflexionar críticamente sobre la influencia de la publicidad en la sociedad y debatir sobre los valores y ética que pueden estar implícitos en las campañas publicitarias.

Situaciones de aprendizaje

- Trabajo en grupo de 3 o 4 alumnos: elegirán un anuncio publicitario que analizarán y expondrán en clase.
- Diseño del cartel de algún producto ficticio (podemos jugar con la imaginación, por ejemplo una crema para hacerse invisible, una máquina para teletransportarte…)
- Realización de alguna campaña publicitaria audiovisual sobre temas como la sostenibilidad, la adicción a redes sociales, el bullying…

Criterios de evaluación

1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1., 3.2, 4.1, 4.2., 4.3.

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

Objetivos didácticos

- Conocer fundamentos técnicos de la fotografía y la producción multimedia, como el manejo de cámaras, tipos de lentes, composición fotográfica, edición…
- Desarrollar habilidades creativas y artísticas a través de la fotografía y la producción multimedia, experimentando con diferentes estilos y técnicas para expresar ideas y emociones de manera visual.
- Comprender el impacto de la fotografía y la producción multimedia en el arte, la publicidad, la sociedad... Establecer unas comparativas entre la imagen profesional y la que más consumen en las rrss.
- Conocer los derechos de autor y las legislaciones relacionadas con la fotografía y la producción multimedia, respetando las normas éticas y legales en el uso de imágenes, música y otros recursos audiovisuales.
- Desarrollar sensibilidad y criterio en la creación audiovisual.

Situaciones de aprendizaje

- Salida al patio para realizar fotografías teniendo en cuenta las claves básicas de composición.
- Realización de fotografías artísticas variando el punto y dirección de la iluminación. Esta actividad se puede hacer en el aula aprovechando las linternas de los dispositivos móviles y las esculturas de escayola o los bodegones.
- Realización de retratos con iluminación Rembrant
- Realización de un corto de animación con los dispositivos móviles y aplicación de stop motion

Criterios de evaluación
1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1., 3.2., 4.1, 4.2., 4.3.

Situación de Aprendizaje 1: 4º ESO - Expresión Artística

Título: "Raíces y Spray: El latido de nuestro entorno"

Temporalización: 4-5 sesiones.

Justificación y Reto

El arte contemporáneo y urbano es un lenguaje que conecta directamente con los intereses de los adolescentes. Tomando como marco el currículo extremeño, que fomenta el aprecio por el patrimonio propio y la sostenibilidad, se plantea a los alumnos el siguiente reto: *¿Cómo podemos revitalizar un espacio olvidado de nuestro instituto (o localidad) utilizando el arte urbano para conectar nuestra identidad extremeña con el siglo XXI?*

Desarrollo de la Situación

Fase de Exploración: Visionado de obras de artistas urbanos (como el extremeño Brea o intervenciones de Okuda) y debate sobre cómo el arte transforma los espacios.

Lluvia de Ideas: Los alumnos investigan motivos de su entorno (la flora de la dehesa, mitología local como la Serrana de la Vera, o patrones mudéjares/romanos) para modernizarlos.

Bocetado: En pequeños grupos, diseñan una propuesta gráfica a escala usando técnicas mixtas (acuarela, rotuladores, collage).

Producto Final

Una exposición de los bocetos a gran formato acompañados de una "memoria de intenciones" en vídeo (formato *Reels/TikTok*) donde cada grupo defiende por qué su obra mejoraría el entorno. El boceto ganador podrá pintarse en un muro real del centro.

2.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(DOE Nº 164, Jueves 25 de agosto, págs. 42819-42820)

Los referentes de la evaluación serán los criterios de evaluación de la materia. La propia evaluación se realizará sobre los aprendizajes de unos contenidos programados y mediante el diseño de actividades basadas en esos criterios, que hacen referencia a los distintos tipos de contenidos.

Competencia específica 1.

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

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

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

Competencia específica 2.

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

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

Competencia específica 3.

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

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

Competencia específica 4.

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

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

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

2.7. METODOLOGÍA

En cada situación de aprendizaje se procederá de la siguiente manera:

1. Presentación de la actividad. Ésta sirve de elemento motivador entroncando los contenidos con la realidad y el entorno. Se enumerarán los conocimientos previos, los de la misma y los objetivos a cumplir.
2. Exposición de forma breve y concisa de los contenidos que se aplicarán, procurando que vaya acompañada por imágenes que ayuden a entender los conceptos.
3. Relacionar los conceptos con el entorno y se invita al alumnado a identificar en él nuevos ejemplos.
4. Al final de cada unidad se plantearán una serie de actividades encaminadas a dibujar, analizar y diseñar casos relacionados con ella.

Conviene destacar unos principios metodológicos que se consideran esenciales y, por ello, a fin de orientar la práctica docente de la Expresión Artística hacia la consecución de lo establecido en este currículo, se señalan los siguientes:

- Organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje basándose en una progresión adecuada de los contenidos y en las competencias alcanzadas por el alumnado.
- Utilizar estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado.
- Organizar las actividades del aula creando un ambiente de trabajo que posibilite diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como el cooperativo.
- Diseñar actividades consistentes en la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permita al alumnado participar con iniciativa y creatividad. Los proyectos en los que participa el instituto pueden servir de base para que el alumnado participe en ellos (coeducación, educación para la Paz y el medioambiente, etc)
- Diseñar actividades orientadas a estimular el interés por la investigación y la lectura, en las que tengan que defender y justificar sus producciones para mejorar las competencias comunicativas.
- Graduar los diferentes procedimientos, técnicas gráfico-plásticas y métodos de trabajo, en función de la dificultad y grado de experimentación del alumnado, para que los resultados obtenidos les puedan servir de motivación.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramienta de ayuda al proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita, como fuente de consulta y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.

2.8. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La observación del proceso de aprendizaje permitirá realizar una evaluación continuada desde el primer día al último, pudiendo, el alumno, recuperar la evaluación que tenga suspensa.

El sistema de recuperación durante el curso consistirá en entregar los ejercicios que no se entregaron, o bien, repetir aquellos considerados insuficientes. También se favorecerá la posibilidad de recuperación a través de cuadernillos o pruebas específicas de recuperación de las evaluaciones, según se estime.

Es importante manifestar unas aptitudes básicas en cada lámina/trabajo logrando unos mínimos en cuanto a objetivos y calidades plásticas. En caso de calificaciones por bloques/evaluaciones será preciso alcanzar más de un 3 para considerar hacer medias.
En caso de que el alumno no consiga aprobar la asignatura en la evaluación ordinaria, tendrá derecho a realizar una recuperación en la extraordinaria donde se volverán a evaluar el alcance o no de sus logros en un tipo de prueba escrita, además de presentar un cuadernillo-guía de trabajo o bien mejorar todas las láminas que no alcanzaron la suficiencia.

El día del examen se determinaría desde la Jefatura de estudios y el alumno deberá traer el material necesario (compás, reglas, lápices…)

2.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad, tratará de dar respuestas a las necesidades específicas del alumnado que lo necesite, para intentar compensar situaciones de desventaja o dificultades en cualquier aspecto:diversidad de intereses (adolescencia, gustos, relaciones…)

- diversidad de capacidades (físicas, psíquicas y sensoriales)
- diversidad de etnias
- diversidad de motivaciones
- diversidad de estilos cognitivos
- diversidad de sexos y de géneros (coeducación)

Para asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a las necesidades educativas especiales, bien sea al alumnado con altas capacidades intelectuales, al que se le ofrecerá una enseñanza flexible con ejercicios y conceptos más profundos y complejos que aseguren la implicación y la motivación, o al alumnado que por diferentes cuestiones (discapacidad, marginación, dificultades debidas a un entorno sociocultural desfavorecido…) tenga unas necesidades especiales, ofreciendo el tiempo y el apoyo para que el alumno pueda alcanzar los niveles exigidos.

Estas adaptaciones se tendrán especialmente en cuenta con el grupo de **PRAGE**: adaptaciones metodológicas, mínimos evaluables, características individuales, etc conforme a las necesidades que vaya planteando el alumnado, aunque en el presente curso no tenemos este programa en nuestro Departamento.

De esta manera queda claro que durante la ejecución del currículo y el desarrollo de las situaciones de aprendizaje, éstas se llevarán a cabo atendiendo a los contenidos exigidos y conforme a la programación, se realizarán las atenciones personalizadas que sean posibles, tanto para facilitar el

aprendizaje, como para motivar al alumnado, y que éste alcance el nivel exigido, intentando que estas atenciones no influyan de manera negativa en el resto del alumnado y que sólo afecten a los alumnos que tengan necesidades especiales.

2.10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los que estén disponibles en el Centro y los personales de cada estudiante, se indicarán los materiales obligatorios básicos que deben tener durante todo el curso y los materiales específicos que se emplearán en algunas actividades más concretas.

2.11. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Se irán facilitando a los alumnos a medida que avance el curso, en función de los contenidos.

3. CERÁMICA Y COLOR (4º ESO)

La asignatura de Cerámica y color es una optativa que se oferta en 4o ESO con un periodo lectivo de 2 horas a la semana.

En esta asignatura se trabaja la aproximación por parte del alumnado al objeto en tres dimensiones, valorando el trabajo manual y el gusto por las artes tradicionales. En general el alumnado aprenderá las técnicas básicas de la cerámica y será una puerta a estudios superiores propios de nuestro centro, como la asignatura de Volumen en el Bachillerato de Artes plásticas.

Esta asignatura está elaborada a partir del artículo 14 de la LOMLOE que dice que los departamentos didácticos pueden ofertar materias de oferta propia para las que desarrollarán un currículo propio y estarán asignadas a un departamento, en nuestro caso esta asignatura está asignada al departamento de artes plásticas, siendo una continuidad a una asignatura que se viene ofertando en el IES Reino Aftasí, como optativa en 4º curso de la ESO hace muchos años y que cuenta cada vez con más matriculaciones en el centro.

Esta asignatura se oferta en 4o curso de la ESO , teniendo un carácter orientador, tanto para los estudios postobligatorios, como para la incorporación a la vida laboral. En nuestro caso, está orientada tanto a la modalidad del bachillerato de artes plásticas, como al ciclo de grado medio de artes gráficas que se ofertan en nuestro centro, completando así el perfil de salida de nuestro alumnado que quiere seguir en la rama artística, pudiendo continuar una Formación Profesional o un Bachillerato de Artes.

3.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer el vocabulario básico de las herramientas, los materiales específicos más comunes, las técnicas y sus lenguajes expresivos.
- Identificar el tipo de color y técnica de pintura cerámica.
- Reflexionar sobre los valores plásticos propios de las obras cerámicas, situándolas en la

sociedad y cultura a la que pertenecen.

- Apreciar los valores plásticos propios de las obras realizadas en el aula, como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo.
- Respetar las obras de los compañeros y conseguir trabajar en equipo con un objetivo común.
- Conocer e identificar las herramientas y procedimientos básicos propios de la cerámica, su uso y eficacia práctica para utilizarlos con destreza, a nivel de iniciación.
- Producir e interpretar obras sencillas, utilizando las técnicas y valores plásticos propios del mundo cerámico.
- Expresar la creatividad a través de las realizaciones propias en el taller artístico para valorar la capacidad creadora y la búsqueda de soluciones originales.
- Conseguir expresar con actitud creativa, utilizando códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual ideas propias o proyectos comunes.
- Conocer y apreciar las tradiciones y el patrimonio cultural extremeño y contribuir a su conservación y mejora.

3.2. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los saberes básicos en esta asignatura están organizados en 3 apartados que responden a las siguientes cuestiones:

BLOQUE A. Técnicas cerámicas: en este apartado se trabajará el aprendizaje de los nombres de las herramientas, de las diferentes técnicas de cerámica y se experimentará con cada una de ellas

BLOQUE B. Técnicas de color: trabajará el color y el vidriado en la cerámica

BLOQUE C. Proyecto artístico: trabajará la creatividad aplicando las técnicas aprendidas en los apartados A y B, que usará en proyectos concretos tanto individuales como grupales, que desarrollen una finalidad concreta y una evaluación crítica del proceso y del resultado.

Los saberes básicos se irán aplicando a lo largo del curso, siendo esta una asignatura en la que los conocimientos están relacionados unos con otros y se van a ir desarrollando teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje del alumnado y las necesidades propias del grupo-clase. Como norma general los apartados A y B se desarrollarán en la primera y segunda evaluación y el apartado C en la tercera evaluación.

3.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CERÁMICA Y COLOR

Competencia específica 1.

Conocer los elementos propios de la cerámica básica, la importancia de la misma en el patrimonio artístico y cultural más cercano, tanto en España, como en Portugal, teniendo en cuenta la importancia de la misma en Extremadura, en concreto en Badajoz, con la influencia de la cerámica

portuguesa y la árabe. Todo esto a través de la percepción directa mostrando interés y respeto hacia las diferentes culturas.

Competencia específica 2.

Fomentar la puesta en valor y la conservación de las técnicas cerámicas tradicionales artísticas, aprender las técnicas cerámicas tradicionales e investigar nuevas técnicas y las aplicaciones que tengan que ver con la cultura actual, a través de la conciencia crítica, la libertad de expresión y la diversidad.

Competencia específica 3. Diseñar proyectos de cerámica que respondan a una necesidad comunicativa y/o expresiva que abarque la diversidad social y cultural, trabajando la creatividad y buscando el mayor número de soluciones creativas y artísticas

3.4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE COMPETENCIAS

La asignatura de Cerámica y Color contribuye al desarrollo de todas las competencias, haciendo que entren en juego diferentes conexiones entre todas ellas.

Con la competencias específicas 1 y 2, se trabajará la competencia lingüística, competencia plurilingüe, la competencia ciudadana, la competencia emprendedora , la competencia en conciencia y expresión culturales. Esta competencia contribuirá a conocer los elementos del patrimonio artístico y cultural más cercano, a través de la percepción directa, con interés y respeto, para reflexionar sobre su valor de cohesión social y las señales de identidad de los pueblos.

Además de las ya nombradas, con la competencia específica 2, se trabajarán la competencia digital, a través de la búsqueda de información en la red, y la competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería, al investigar las diferentes técnicas cerámicas y experimentar con nuevas medidas, valores y mezclas.

Con la competencia específica 3, se trabajará el desarrollo de la creatividad a través de proyectos artísticos, que conecta directamente con la Competencia en conciencia y expresiones culturales. Por medio de esta conexión también se fomentará la expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones de una forma creativa y abierta así como con la creación de productos artísticos en general mediante la interpretación, ejecución, improvisación y composición artística, ya que todo ello implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa a través de las artes y otras manifestaciones culturales. Además se desarrollará la competencia personal y social de aprender a aprender y la competencia emprendedora derivada de la creación de nuevas piezas cerámicas-

Por lo tanto la asignatura de Cerámica y Color se adapta en el desempeño competencial al perfil de salida que todo el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar.

La titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria y contribuye a una preparación en modalidades artísticas que se imparten en nuestro centro.

Por último queremos destacar que la asignatura de Cerámica y Color trabaja los Objetivos de desarrollo sostenibles del siglo XXI en la agenda de 2030

3.5. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial es imprescindible en cualquier asignatura y en Cerámica y Color también. Esta primera evaluación inicial se hará en las primeras semanas y con ella se detectarán problemas en el aula de aprendizaje o disciplina, sirviendo como punto de partida para una posible modificación de la programación de aula.

Estamos hablando de una asignatura que fomenta el respeto de la obra artística, es muy importante detectar desde el primer día, problemas de actitud de los alumnos en el taller de cerámica, en cuanto al respeto del trabajo de los otros o a la limpieza de las herramientas y espacios comunes del taller, así como de aptitud, pudiendo encontrar alumnado con problemas motrices que dificulten el desarrollo de la psicomotricidad fina tan necesaria en esta asignatura o de razonamiento, por lo que el profesorado tendría que hacer una adaptación de los contenidos de la asignatura.

Esta evaluación se hará mediante la observación directa en clase y por medio de preguntas directas sobre lo que se va enseñando.

Si fuera preciso realizar alguna adaptación se hará de la forma más integradora posible, haciendo que el alumnado con adaptación, no se sienta diferente y participe en todos los procesos del aprendizaje que sea posible.

3.6. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua, formativa e integradora, para ello debe estar diferenciada y aplicar la evaluación por competencias relacionada con los objetivos y los saberes básicos.

Evaluación continua. La evaluación debe ser continua y no al final de una prueba, o al culminar el proceso educativo, hay que evaluar el ritmo y los avances tanto de cada estudiante de forma individual como del grupo. Este enfoque nos debe permitir un seguimiento constante de cada situación individual, para ayudarnos a intervenir lo antes posible. No se trata de calificar varias veces, sino de corregir, mejorar el proceso de formación y ser capaces de valorar las habilidades y competencias.

Evaluación formativa. La evaluación continua debe ser formativa, capaz de mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza, detectando las causas de las dificultades. La autoevaluación es una de las herramientas más efectivas para que el estudiante adquiera habilidades cognitivas, sea consciente del propio proceso de aprendizaje y aprenda a tomar decisiones en función de los datos recogidos. En resumen, la evaluación tiene que desencadenar en el aprendizaje.

Evaluación integradora. Es la evaluación que nos permite que el alumnado alcance los objetivos transversales de cada etapa educativa, teniendo en cuenta la integración de todas las competencias clave.

Evaluación diferenciada. La diversidad y la adaptación curricular debe impactar en la evaluación de la misma forma que lo hace en la metodología. Por lo tanto la evaluación siguiendo la LOMLOE debe ser flexible y tomar medidas metodológicas para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. En este sentido la evaluación diferenciada tiene en cuenta la mejora de un estudiante a lo largo del proceso de aprendizaje, cada persona tiene un ritmo propio en la adquisición de competencias. Esta forma de evaluar reducirá las tasas de repetición y el abandono escolar. Eso sí, es el equipo docente quien debe decidir en cuanto a la promoción del alumnado, tomando la medida más adecuada para favorecer el progreso y la evolución académica del estudiante.

Evaluación por competencias. Está muy relacionada con la evaluación integradora.
Está basada en adquirir habilidades además de conocimientos y es crucial para el aprendizaje permanente y la adquisición de una mayor autonomía, convirtiendo al alumnado en protagonista del proceso.

Criterios de evaluación y relación con las competencias clave.
Cada criterio de evaluación evaluará a sus vez diferentes competencias clave, que estarán nombradas al lado de cada criterio por sus siglas

- Analizar la actitud diaria en la realización de tareas y en el cuidado y limpieza de las herramientas del taller. Evalúa la competencia para aprender a aprender CCAA, competencias sociales y cívicas CS y la competencia de la iniciativa y el espíritu emprendedor SIE
- Aplicar las nuevas tecnologías tanto en el desarrollo de la práctica, como en las tareas de investigación. Competencia en comunicación lingüística CCL, competencia digital CD
- Usar correctamente el lenguaje oral y escrito propio de esta asignatura. Competencia en comunicación lingüística CCL y la competencia en conciencia y expresiones culturales CEC
- Solucionar cuestiones y problemas que surjan en la realización de las prácticas. Competencia en conciencia y expresiones culturales CEC , competencia para aprender a aprender CCAA, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT y la competencia de la iniciativa y el espíritu emprendedor SIE
- Entender el lenguaje del color en la cerámica. Competencia en conciencia y expresiones culturales CEC y competencia en comunicación lingüística CCL Conocer las diferentes técnicas cerámicas básicas y conseguir realizarlas mínimamente. Evalúa la competencia en conciencia y expresiones culturales CEC
- Reconocer la importancia que ha tenido la cerámica en la evolución de los pueblos y las principales aplicaciones que tiene en España y Portugal. Competencia plurilingüe CP, competencia en comunicación lingüística CC y competencia en conciencia y expresiones culturales CEC
- Conocer con mayor profundidad las muestras cerámicas de nuestro entorno, prestando especial importancia a la Raya Extremeña. Competencia plurilingüe CP, competencia en comunicación lingüística CC y competencia en conciencia y expresiones culturales CEC

- Aplicar las técnicas más usuales en la cerámica española. Sobre arcilla húmeda (incisión, esgrafiado, incrustaciones, calados, estampillados y técnica de cuenca o arista, engobe).Sobre arcilla cocida. Pintura bajo o sobre vidriado: con óxidos metálicos aplicados a mano alzada o con plantilla. Competencia en conciencia y expresiones culturales CEC, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Desarrollar la creatividad, tanto en las soluciones técnicas como artísticas. Competencia en conciencia y expresiones culturales CEC , competencia para aprender a aprender CCAA, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT y la competencia de la iniciativa y el espíritu emprendedor SIE
- Conseguir realizar mínimamente todas las técnicas aprendidas y saber utilizarlas de la forma más adecuada a las necesidades artísticas. Competencia en conciencia y expresiones culturales CEC , competencia para aprender a aprender CCAA, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT y la competencia de la iniciativa y el espíritu emprendedor SIE

3.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INDICACIONES DE LOGRO

Para la evaluación, 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.

Es absolutamente necesario realizar todos los procesos para aprobar la asignatura, siempre que no haya una adaptación o algún problema que lo impida. Una cosa es no tener los trabajos bien realizados, y otra muy distinta es no hacerlos y ni siquiera intentarlo. Desde el departamento sabemos que para la expresión artística en la cerámica, la práctica es imprescindible, por tanto hacemos mucho hincapié en este asunto.

Otra parte de la asignatura imprescindible es el mantenimiento en orden del taller y el cuidado de las herramientas. El alumnado debe ser responsable de las herramientas y hacer un uso coherente de las mismas, trabajamos con materiales delicados.

En primer lugar, debe resaltarse que se considera la base fundamental del curso los proyectos y trabajos realizados por el alumnado a lo largo de todo el curso, sobre todo en las horas lectivas. Así mismo, se podrán realizar pruebas escritas, digitales u orales para valorar los contenidos conceptuales, aunque estas pruebas se pueden sustituir por trabajos elaborados por los alumnos, o por otro tipo de cosas, según el criterio del profesor, el ritmo de la clase, el tipo de alumnos, etc.

La actitud se refiere a si el alumno muestra interés, se esfuerza en su trabajo, es puntual, respeta al profesor, respeta el trabajo de sus compañeros.

Los ejercicios prácticos se realizarán preferentemente en clase. Si algún trabajo se quedase sin terminar en clase o el alumno fuera muy atrasado podría terminar en casa, pero no será lo habitual. Se entregarán en la fecha fijada, se adecuarán a lo que se ha pedido, estarán bien resueltos, hechos

con orden, limpieza, bien presentados. La creatividad se valorará. También se valorará el esfuerzo personal. Finalmente se pondrá una nota numérica que se traducirá a texto de la siguiente manera:

El alumno que no supere una evaluación debe hacer una recuperación y si tampoco la supera deberá presentarse a la prueba extraordinaria de junio. La recuperación se puede hacer simplemente a través de una evaluación continua y un seguimiento más intensivo o bien presentar los trabajos que no se hicieron o bien realizar los trabajos y exámenes que no se superaron.

Ante la continua presencia en clase de alumnos que asisten sin el material necesario para trabajar en clase, controlaremos estas faltas de material para que esto también pueda repercutir en la nota, así cada tres faltas de material, será un punto menos en la nota final de la evaluación, así como una amonestación por mostrar ABSENTISMO PASIVO, ante la asignatura. Los alumnos que no traen el material a clase, no pueden trabajar, se aburren y molestan, impidiendo el transcurso y ritmo normal y adecuado del aula, y dando mal ejemplo a sus compañeros.

3.8. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La LOMLOE establece que las situaciones de aprendizaje son aquellas que implican el despliegue por parte de los estudiantes de acciones relacionadas con competencias clave y específicas, contribuyendo así a su adquisición y desarrollo.

El currículo proporciona una serie de competencias, saberes y habilidades estructuradas por niveles académicos y es responsabilidad de los docentes crear situaciones relevantes para los estudiantes en las que puedan adquirir estos conocimientos.

Sin embargo, es importante señalar que esto requiere un cambio metodológico y de mentalidad significativo para los docentes al pasar de seguir un libro de texto a un enfoque centrado en el estudiante y en el aprendizaje contextualizado.

Situación de aprendizaje I. Adornos navideños
Situación de aprendizaje II. Técnicas Cerámicas
Situación de aprendizaje III. Proyecto final. La creatividad en la cerámica

Situación de aprendizaje I. Adornos navideños.

Contexto formal. Es un grupo de 4o ESO en el IES Reino Aftasí de Badajoz. La característica de este centro es que se encuentra muy periférico en la ciudad, recibiendo alumnado con una situación socio-económica baja. Otra característica es que es un referente en Badajoz para estudiar artes, ya que es el único instituto con bachillerato artístico de la ciudad. Justificación. Esta situación de aprendizaje es una situación real, los alumnos hacen unos adornos de cerámica con motivos navideños que servirán para felicitar la navidad en nombre del instituto a otros centros.

El alumnado tiene un interés especial en realizar esta actividad, se siente muy orgulloso de formar parte de la representación del centro en navidad, además, ellos también tendrán adornos navideños para regalar a sus familias y amigos.

Esta es una situación relacionada con los ODS de la agenda 2030. En ella el alumnado contribuye a apreciar materiales poco contaminantes y una solución a los plásticos y microplásticos.

Además contribuye al perfil de salida de nuestro alumnado, tanto en la parte académica, dándole una formación para seguir con los estudios artísticos, como en la parte profesional, ya que es una actividad real, en la que el alumnado pasa por todo el proceso de crear de la nada un objeto, acabarlo y distribuirlo. En definitiva, se siguen todos los pasos de una empresa cerámica.

Descripción. En esta situación el alumnado aprenderá técnicamente a manipular planchas de barro, estamparlo, cortarlo, pintarlo, vidriarlo y darle el acabado final para su distribución. También aprenderá a trabajar en equipo, cada grupo pasará por las diferentes fases del proyecto, a trabajar en orden y a manipular de forma responsable el trabajo de otros.

Metodología. Nosotros vamos a usar el aprendizaje basado en proyectos. Nuestro alumnado tiene un reto, hacer algo parecido a lo que le mostramos. Se explican todas las fases del proyecto y ellos se van encontrando con diferentes complicaciones para llevarlas a cabo. Realmente el aprendizaje se produce completamente cuando son ellos los que tienen que enfrentarse solos al proyecto, dejan el aprendizaje pasivo y empiezan con el activo.

Reto. El reto será conseguir los adornos de navidad de calidad de los que se sientan orgullosos y en el plazo previsto. Aquí entra el factor compromiso, ya que es un elemento perecedero en cuanto al tiempo de entrega, porque tendrán que estar para la fecha prevista o no se habrá conseguido cumplir con el proyecto.

Evaluación. Se hará una autoevaluación y una coevaluación entre todos. El alumnado analizará los errores y los aciertos. Esto se hará a lo largo del proceso, al principio con mucha ayuda del profesor y al final, serán ellos mismos los que se autoevalúan. De este modo la evaluación forma parte activa del aprendizaje.

Situación de aprendizaje II. Técnicas Cerámica

Contexto formal. Es un grupo de 4o ESO en el IES Reino Aftasí de Badajoz. La característica de este centro es que se encuentra muy periférico en la ciudad, recibiendo alumnado con una situación socio-económica baja. Otra característica es que es un referente en Badajoz para estudiar artes, ya que es el único instituto con bachillerato artístico de la ciudad.

Justificación. Esta situación de aprendizaje es una situación real, los alumnos aprenden las diferentes técnicas cerámicas y hacen unos audios para compartir en la radio las técnicas

aprendidas El alumnado tiene bastante interés en cada técnica, porque saben que después sus compañeros los van a escuchar con atención. Los trabajos realizados con cada técnica se expondrán en el hall del centro, para que familias, profesores y compañeros los puedan ver.

Además contribuye al perfil de salida de nuestro alumnado, tanto en la parte académica, dándole una formación para seguir con los estudios artísticos, como en la parte profesional, ya que es una actividad real, en la que el alumnado pasa por todo el proceso de crear de la nada un objeto, contarlo en la radio, acabarlo y exponerlo.

Descripción. En esta situación el alumnado aprenderá técnicamente a manipular planchas de barro, churros, calados, y las técnicas de esgrafiado, reserva de color y la transferencia de fotocopias, así como la aplicación de los engobes, el vidrio como elemento pictórico

Metodología. Nosotros vamos a usar el aprendizaje basado en proyectos. Nuestro alumnado tiene un reto, hacer algo parecido a lo que le mostramos. Se explican todas las fases del proyecto y ellos se van encontrando con diferentes complicaciones para llevarlas a cabo. Realmente el aprendizaje se produce completamente cuando son ellos los que tienen que enfrentarse solos al proyecto, dejan el aprendizaje pasivo y empiezan con el activo.

Reto. El reto será conseguir que realicen todas las prácticas con una destreza mínima y que se sientan orgullosos. Llegar al proceso final en cerámica, es decir el cocido de la pieza es delicado, ya que en cualquier parte del proceso se puede romper, el reto es intentar cumplir con todas las partes del proceso y saber lidiar con el problema de rotura de piezas sin perder el interés y la compostura.

Evaluación. Se hará una autoevaluación y una coevaluación entre todos, en este apartado el profesor intentará ser proactivo, matizando los errores y enfatizando los aciertos. De este modo la evaluación forma parte activa del aprendizaje.

Situación de aprendizaje III. Proyecto final. La creatividad en la cerámica

Contexto formal. Es un grupo de 4o ESO en el IES Reino Aftasí de Badajoz. La característica de este centro es que se encuentra muy periférico en la ciudad, recibiendo alumnado con una situación socio-económica baja. Otra característica es que es un referente en Badajoz para estudiar artes, ya que es el único instituto con bachillerato artístico de la ciudad.

Justificación. Esta situación de aprendizaje es una situación real, los alumnos tienen que preparar un proyecto propio, aplicando las técnicas aprendidas de forma creativa, para desarrollar su proyecto final, Contribuye al perfil de salida de nuestro alumnado, haciendo que sean ellos los que tengan la iniciativa en todo el proceso. Son responsables de realizar el proyecto adaptándose al tiempo que tienen.

Descripción. En esta situación el alumnado pondrá en práctica todo lo aprendido en el año y lo utilizará para realizar su proyecto. Será responsable de todo el proceso, trabajando fundamentalmente la autonomía y la creatividad.

Metodología. Nosotros vamos a usar el aprendizaje basado en proyectos. Nuestro alumnado tiene un reto, hacer algo parecido a lo que le mostramos. Se explican todas las fases del proyecto y ellos se van encontrando con diferentes complicaciones para llevarlas a cabo. Realmente el aprendizaje se produce completamente cuando son ellos los que tienen que enfrentarse solos al proyecto, dejan el aprendizaje pasivo y empiezan con el activo.

Reto. El reto será conseguir un proyecto original, que cumpla con las premisas de partida y cuyo acabado final tenga la calidad suficiente para aprobar la asignatura.

Evaluación. El alumnado expondrá su trabajo en clase y lo explicará a sus compañeros y profesor. Explicará las premisas de partida, las técnicas empleadas, las dificultades encontradas en el proceso y sobre todo, lo aprendido a lo largo del proyecto.

TEMA 1 ADORNOS NAVIDEÑOS- Primera Evaluación.
1. Herramientas y utensilios propios de la asignatura de cerámica
2. Normas del taller
3. La plancha cerámica.
4. Estampado en relieve
5. Coloreado con engobe
6. Vidriado
7. Montaje de los adornos cerámicos.

Comp. Específicas	Comp. Clave	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos	Criterios de Evaluación y Calificación	Instrumentos de Evaluación
2 y 3	CCAA CS SIE CCL CEC CMCT	Analizar la actitud diaria en la realización de tareas y en el cuidado y limpieza de las herramientas del taller Usar correctamente el lenguaje oral y escrito	BLOQUE A. Técnicas cerámicas BLOQUE B. Técnicas de color	Se evaluarán todos los criterios con el mismo porcentaje.	Ejercicios interactivos Observación. Práctica de cerámica. Prueba Oral

		propio de esta asigna-tura. Solucionar cuestiones y problemas que surjan en la realización de las prácticas.,	BLOQUE C. Proyecto artístico		

TEMA 2 TÉCNICAS CERÁMICAS Segunda Evaluación.
8. Técnica del churro
9. Técnica de la plancha para construir objetos en 3 dimensiones
10. Cortado en inglete
11. Técnica de tiras geométricas
12. Técnica de churros
13. Técnica del calado

Comp. Específicas	Comp. Clave	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos	Criterios de Evaluación y Calificación	Instrumentos de Evaluación
1 y 2	CCAA CS SIE CCL CEC CMCT	Conocer las diferentes técnicas cerámicas básicas y conseguir realizarlas mínimamente. Reconocer la importancia que ha tenido la cerámica en la evolución de los pueblos y las principales aplicaciones que tiene en España y Portugal. Conocer con mayor profundidad las muestras cerámicas de nuestro entorno, prestando especial importancia a la Raya Extremeña. Aplicar las técnicas más usuales en la cerámica española. Sobre arcilla húmeda (incisión, esgrafiado, incrustaciones, calados, estampillados y técnica de cuenca	BLOQUE A. Técnicas cerámicas	Se evaluarán todos los criterios con el mismo porcentaje.	Ejercicios interactivos Observación Práctica cerámica. Prueba Oral

		o arista, engobe).Sobre arcilla cocida. Pintura bajo o sobre vidriado: con óxidos metálicos aplicados a mano alzada o con plantilla. Usar correctamente el lenguaje oral y escrito propio de esta asignatura.			

TEMA 3 LA CREATIVIDAD EN LA CERÁMICA Tercera Evaluación.
14. Realización de un proyecto artístico, basado en un tema específico.
15. Realización de pruebas cerámicas para ajustar el proyecto al mejor resultado.
16. Acabado final
17. Exposición de los trabajos con las explicaciones de cada técnica usada.

Comp. Específicas	Comp. Clave	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos	Criterios de Evaluación y Calificación	Instrumentos de Evaluación
1, 2 y 3	CCAA. CS SIE CCL CEC CMCT	Aplicar las técnicas más usuales en la cerámica española. Sobre arcilla húmeda (incisión, esgrafiado, incrustaciones, calados, estampillados y técnica de cuenca o arista, engobe).Sobre arcilla cocida. Pintura bajo o sobre vidriado: con óxidos metálicos aplicados a mano alzada o con plantilla. Analizar la actitud diaria en la realización de tareas y en el cuidado y limpieza de las herramientas del taller. Usar correctamente el lenguaje oral y escrito propio de esta asigna-tura. Solucionar cuestiones y problemas	BLOQUE A. Técnicas cerámicas BLOQUE B. Técni-cas de color BLOQUE C. Proyecto artístico	Se evaluarán todos los criterios con el mismo porcentaje.	Observación Práctica cerámica. Evaluación de cada parte del proyecto, idea, bocetos y arte final Prueba Oral

		que surjan en la realización de las prácticas. Entender el lenguaje del color en la cerámica.			

3.9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES PARA EL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.

El alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo realizará en la medida de lo posible los trabajos que hace el resto del alumnado, aunque tendrá más ayuda por parte del profesor. Si la adaptación es de tiempo, realizará trabajos más cortos y se fomentará el trabajo en grupo.

3.10. PROGRAMA DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

El alumnado que no consiga superar la asignatura, podrá recuperarla en la siguiente evaluación haciendo el trabajo suspenso en casa, aunque en la medida de lo posible se intentará que el estudiante trabaje en clase, ya que es una asignatura en la que el taller es bastante importante en su desarrollo. Si el alumnado no aprueba la materia tendrá un examen final, con una parte teórica y otra práctica que contarán a partes iguales en la nota y que serán un compendio de los saberes básicos estudiados en el curso.

3.11. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología empleada dependerá mucho de las características del grupo. En cualquier caso, se empieza siempre trabajando el barro para así conocer sus características y posibilidades. Cuando esto ya es posible, se aprende los tiempos de secado y horno para cada tipo. A continuación las técnicas pictóricas y ornamentales adecuadas. Al mismo tiempo se van poniendo a través del cañón videos y presentaciones sobre la historia de la cerámica principalmente en la región y zonas lindantes portuguesas.

Se trabajará en primer lugar las técnicas básicas para que en caso de confinamiento temporal el alumnado tenga autonomía de trabajo. Es este caso y dependiendo de la duración se trataría más a nivel conceptual el tema de los óxidos y esmaltados.

Trabajaremos durante todo el curso con classroom. Se irán creando las unidades con el material de apoyo necesario para la correcta realización de los trabajos tanto en clase como si han de hacerlos en casa. En las primeras semanas se explicará lo necesario para poder afrontar este tipo de enseñanza on-line. Se realizarían clases telemáticas en tiempo y horario determinado por el centro.

Todo el alumnado traerá el material necesario para trabajar, no se podrá compartir con los compañeros y se mantendrá en todo momento la distancia de seguridad.

Será un gran reto trabajar sin “meter mano” en los trabajos de los alumnos para que entiendan cómo hay que coger el barro para trabajarlo o cómo aplicar los engobes para que no se mezclen con él.

3.12. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

La evaluación será continua y el alumno tendrá que haber realizado una muestra, al menos, de cada técnica explicada y trabajada en clase. El alumnado con problemas para asistir a las aulas realizará más trabajos de investigación teórica. La nota por evaluación corresponderá al siguiente porcentaje:

- La media aritmética de las notas de los trabajos realizados 70%
- Interés por la asignatura 10%
- Creatividad y desarrollo de habilidades 10%
- Cuidado del material y limpieza en el aula 10%

En caso de suspender la asignatura, habrá un examen de recuperación que consistirá en la ejecución de una pieza en barro sin llegar a cocer y también tendrá una parte teórica sobre temperaturas en distintos barros, así como composición de pigmentos y óxidos.

3.13. SABERES BÁSICOS DE APRENDIZAJE

En resumen el alumnado al final del curso tendrá que:

1. Saber realizar una pieza en barro, por el método de churros y el pegado en barro.
2. Saber colorear con engobes.
3. Saber esgrafiar en el barro.

3.14. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El Centro dispone de los siguientes materiales y recursos:

- Aula habilitada para la realización de los talleres.
- Horno cerámico.
- Material complementario:
    - Moldes
    - Churrera
    - Palillos...
- Tipos de barro:
    - Blanco
    - Rojo
    - Refractario
    - Chamota.
- Pigmentos cerámicos y vidriado transparente y mielado.

- Pinturas *Duncan* bajo cubierta.
- Esmaltes *Duncan*.
- Óxidos.

3.15. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La diversidad es una característica intrínseca de los grupos humanos. Nuestra práctica educativa intentará prevenir y dar respuesta a las necesidades, temporales o permanentes, de todo el alumnado del centro, adecuándonos a sus peculiaridades.

La programación debe acomodarse a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno, ofreciendo al grupo una gran diversidad de actividades y métodos de explicación, que vayan encaminados a la adquisición y desarrollo de las competencias clave de cada uno de los miembros del grupo.

Es importante señalar que siempre queda abierta la posibilidad de realizar diferentes adaptaciones y tipos de organización de los contenidos. Estas decisiones las llevará a cabo el departamento, que deberá basarse en el diagnóstico de las necesidades educativas del alumnado al que se dirigen, a partir de una evaluación inicial.

3.16. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Albers, J. (1979); *La interacción del color*. Alianza Editorial.
- Caro Bellido, Antonio (2008). *Diccionario de términos cerámicos y de alfarería*. Cádiz: Agrija Ediciones.
- Deribere, M. (1964); *El color en las actividades humanas*. Valencia, Tecnos.
- Díaz de Santos(2005). *Tecnología de los materiales cerámicos*.
- Guerrero Martín, José (1988). *Alfares y alfareros de España*. Barcelona: Serbal.
- Hayes, C. (1992); *Guía completa de pintura y dibujo: técnicas y materiales*. Madrid. Blume
- Kandinsky, W. (1982); *De lo espiritual en el arte*. Barcelona. Barral.
- Llorens Artigas, J; Corredor Matheos, J (1982). *Cerámica popular española*. Barcelona: Editorial Blume.
- Román Díaz, María de la Paz. *La Cerámica*. Almería.
- Chavarría , Quim. La cerámica. 1993. Editorial Parramón.

B) BACHILLERATO

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

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

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.

0. GENERALIDADES BACHILLERATO

0.1. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41425

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

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0.2. COMPETENCIAS CLAVE.

a) Competencia en comunicación lingüística.
b) Competencia plurilingüe.
c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
d) Competencia digital.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
f) Competencia ciudadana.
g) Competencia emprendedora.
h) Competencia en conciencia y expresión cultural.

0.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LAS MATERIAS ARTÍSTICAS.

Por tratarse de materias prácticas tienen gran importancia tanto el proceso como el resultado o producto final, que dependiendo del proyecto tendrá mayor peso uno u otro, en cualquier caso se irá indicando en la presentación del mismo.

Consecución de objetivos de cada proyecto:
Dependiendo del proyecto, los objetivos estarán más acotados o serán más abiertos tanto en ideas como en técnica.

- Consecución de objetivos comunes: Las actividades se realizan como proyecto colectivo y tienen objetivos comunes que han de cumplirse. Tales objetivos serán comunicados en la presentación de cada proyecto o microproyecto.
- Consecución de objetivos individuales: el alumnado debe comunicar propuestas, variantes… así como indicar la técnica, aplicaciones, herramientas… el profesor deberá revisarlo para valorar su viabilidad y dar el visto bueno.

Seguimiento del proceso de trabajo:
En la evaluación de situaciones de aprendizaje se valorará tanto el proceso de trabajo como el producto final. Las actividades prácticas serán realizadas en el aula para que se pueda hacer el seguimiento docente de los procesos. En casos excepcionales (previo estudio de las situaciones, justificadas, que puedan darse), los trabajos podrían ser completados en casa, sin dejar de tener supervisión del proceso (por ejemplo, a través de fotografías, vídeos, capturas de pantalla de programas o aplicaciones, herramientas… como evidencia del trabajo del alumno).

Colaboración en el trabajo común:
Participación en lluvia de ideas, respeto a las ideas y producciones de los compañeros/as, cordialidad a la hora de afrontar trabajos en grupo, colaboración en el mantenimiento del clima de trabajo en el aula, colaboración en el mantenimiento del orden y limpieza, uso adecuado de herramientas y materiales comunes.

Materiales:
Se indicarán los materiales con los que se abordarán los diferentes trabajos. Habrá materiales artísticos comunes como lápices, rotuladores, reglas, tijeras, pegamento, pinceles, blocks de dibujo, bloc de acuarela, cinta adhesiva… que pueden emplearse en cualquier momento pudiendo ser almacenados en las taquillas personales. Estos materiales escolares básicos son obligatorios.
Los materiales específicos se solicitarán con antelación suficiente para que el alumnado pueda adquirirlos.
Se recordará al alumnado la responsabilidad de contar con material en buen estado de uso. La falta de material supone un entorpecimiento del trabajo, por tanto será penalizado en la calificación de la tarea en función de su repercusión en el rendimiento individual y grupal.

Otros aspectos evaluables:
Propuestas personales, material propio, iniciativa, originalidad, respeto a la creación ajena (derecho de autor), compromiso con el trabajo, compromiso con las temáticas de los proyectos y

microproyectos, honestidad creativa (indicar fuentes de inspiración, autores homenajeados…), honestidad artística (indicar procesos, aplicaciones, uso de banco de imágenes… se desaprueba el uso de IA si no es por investigación con seguimiento docente)

Competencias:
Todo lo descrito anteriormente se engloba además en la adquisición de determinadas competencias recogidas en la programación. Para demostrar que se han adquirido las mismas el alumno/a debe asumir con madurez sus responsabilidades como estudiante, mostrar aptitud general y específica, afrontar el trabajo en el aula aprovechando correctamente las sesiones, planificar adecuadamente el tiempo y cumplir plazos de entrega.
Ser competente, además, se manifiesta en conocimientos, habilidades y actitudes que reflejen disponibilidad para el aprendizaje y realización de las mejoras que se vayan indicando en las sesiones de trabajo, disposición para afrontar retos, disposición a la investigación y salida de zona de confort, capacidad crítica y de mejora…

Para la evaluación de las asignaturas del departamento, todos los trabajos, actividades, situaciones de aprendizaje, exámenes, etc., que el profesorado considere pertinente en su asignatura es obligatorio entregarlo para que el alumno sea calificado positivamente.

Se penalizará la falta de asistencia sistemática y sin justificación médica a las primeras horas de clase y a las horas antes de los exámenes como mínimo con un 10% de la nota de las materias.

NOTA: La no entrega de cualquiera de los trabajos, proyectos, exámenes propuestos en cada una de las asignaturas supondrá la no superación de la misma. Todos los trabajos presentados al alumnado están rigurosamente planteados, de modo que a lo largo del curso y sumando todos y cada uno de ellos alcanzamos y trabajamos los saberes básicos propuestos en las diferentes asignaturas. Es por esta razón que se considera imprescindible trabajarlos, hacer entrega en la fecha indicada (siendo penalizado de la manera que el profesor considere en cada materia en caso de que así no se produzca) y entregarlos como se requiere, siguiendo las pautas marcadas.

0.4. REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

Las enseñanzas artísticas son altamente competenciales. Por tratarse de materias donde la parte práctica es tan importante la manera de superarla sería a través del trabajo diario, compromiso con la asignatura e implicación en el aula.
Se entiende, por tanto, que los alumnos han abordado la asignatura activamente.
Alumnado activo que no alcance la suficiencia: Estudiando causas y justificaciones, el alumno/alumna que haya trabajado activamente pero no haya alcanzado la suficiencia podrá repetir las tareas que no haya superado durante el curso escolar. En caso de no alcanzar los mínimos volverá a tener otra oportunidad de entregarlas mejoradas incluyendo las evidencias del proceso en la fecha del examen de Junio.
Alumnado no activo: En un caso en el que el alumno/a no haya realizado los trabajos por cuestiones personales, familiares, ya sea por salud o falta de interés e implicación puede recuperar en la

convocatoria de junio realizando una prueba final escrita (por ejemplo de tipo proyecto o memoria con los apartados pertinentes según se comunique al alumno). El nivel de redacción tiene que ajustarse al nivel de bachillerato tanto en forma (caligrafía clara y legible, buen uso de la ortografía, presentación, jerarquización de contenidos, respeto de márgenes…) como en contenido (discurso coherente, vocabulario apropiado y variado, uso adecuado de conectores, capacidad de síntesis, aporte de información útil, no caer en bucles…)
Además deberá presentar obligatoriamente todas las tareas propuestas en el curso escolar cumpliendo los objetivos de las mismas. Los trabajos serán de propia autoría, creativos y originales, bien identificados y presentados con calidades mínimas características de un Bachillerato artístico incluyendo evidencias del proceso de trabajo que garantice su autoría (fotografías, bocetos, esquemas…).

0.5. CONTENIDOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO.

DOE nº 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41431

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

2. Los centros educativos incorporarán al currículo de una forma transversal los contenidos relacionados con los siguientes temas:

a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género y la violencia contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

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

c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como la promoción de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto al Estado de derecho y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

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

e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y el desarrollo de los diversos modelos de empresas, para el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como para la promoción de la ética empresarial y la

responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

f) El fomento de actitudes de compromiso social, para lo cual se impulsarán el desarrollo de asociaciones escolares en el propio centro y la participación del alumnado en asociaciones juveniles de su entorno.

g) La educación para la salud, tanto física como psicológica. Para ello, se fomentarán hábitos saludables y la prevención de prácticas insalubres o nocivas, con especial atención al consumo de sustancias adictivas y a las adicciones tecnológicas.

h) La prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos de motor, respete las normas y señales y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

3. La Consejería competente en materia de educación adoptará medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil, promoviendo la práctica diaria de deporte y ejercicio físico durante la jornada escolar. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

0.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

Medidas de atención personalizada en el aula

Nuestras materias son competenciales dado su carácter práctico, lo que supone un contacto muy directo y cercano con el alumnado. Se llevará a cabo una atención individualizada en el aula durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando apoyos y adaptaciones curriculares a aquellos alumnos que lo necesiten. Se trabajarán los contenidos de forma flexible, permitiendo la participación y el avance de todos los estudiantes, independientemente de su nivel de partida. Además, se promoverá la inclusión de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, fomentando el respeto a la diversidad y la valoración de la singularidad de cada alumno.

Acomodación de ritmos y estilos de aprendizaje

La atención a la diversidad es un aspecto fundamental en la educación inclusiva. En el caso de las materias de artes plásticas, se considerarán las necesidades y características individuales, temporales o permanentes, de nuestro alumnado, promoviendo su desarrollo integral y fomentando la participación activa de todos en el aula velando por el bienestar emocional y el buen clima de trabajo y colaboración.

Se tendrán en cuenta las diferencias y habilidades de los estudiantes, tanto a nivel cognitivo como emocional. Para ello, se establecerán diferentes estrategias de enseñanza, así como temáticas artísticas que se adapten a los distintos perfiles y se promoverá la utilización de diferentes métodos y materiales didácticos. Además, se fomentará el trabajo cooperativo y la colaboración entre los alumnos para que puedan aprender unos de otros y se sientan parte de un grupo.

Adaptaciones no significativas

La atención a la diversidad pretende asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a las necesidades educativas especiales, bien sea al alumnado con altas capacidades intelectuales, al que se le ofrecerá una enseñanza flexible con ejercicios y conceptos más profundos y complejos que aseguren la implicación y la motivación, o al alumnado que por diferentes cuestiones (discapacidad, marginación, dificultades debidas a un entorno sociocultural desfavorecido…) tenga unas necesidades especiales, ofreciendo el tiempo y el apoyo para que el alumno pueda alcanzar los niveles exigidos. Se realizarán adaptaciones curriculares no significativas en Bachillerato, se establecerán medidas específicas de apoyo y se acomodarán las actividades, y en general, la programación al alumnado siguiendo las directrices de la LOMLOE, las consideraciones del Departamento de Artes y el apoyo y seguimiento del Departamento de Orientación así como la colaboración con las familias.

Medidas para alumnado de altas capacidades.

Si se detectan altas capacidades se trabajará en colaboración con el departamento de orientación para evaluarlos, identificarlos y adecuar los contenidos de la programación fomentando y motivando su aprendizaje y desarrollo conforme a sus intereses. Se realizarán adaptaciones curriculares individualizadas que permitan acelerar su aprendizaje y experimentar más amplia y profundamente los contenidos o incluso permitir elaborar proyectos individuales sobre sus inquietudes, todo con un seguimiento por parte del docente y del Departamento de Orientación con el fin de potenciar y enriquecer su talento.

Atención a la diversidad en la evaluación

La atención a la diversidad se aplica también en la evaluación que en las materias de nuestro departamento deberá ser inclusiva y adaptada a sus necesidades. Se utilizarán diferentes instrumentos y técnicas de evaluación que permitan valorar tanto los conocimientos adquiridos como las habilidades prácticas a través del compromiso con la asignatura y la constancia, sin obviar las capacidades y talentos individuales. Se tendrá en cuenta el proceso de aprendizaje de cada estudiante, así como su evolución a lo largo del curso, evitando la discriminación y promoviendo la igualdad de oportunidades para compensar situaciones de desventaja.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria.

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

0.7. ASIGNATURAS DE BACHILLERATO ARTÍSTICO

ASIGNATURAS DE BACHILLERATO ARTÍSTICO		
1. Cultura Audiovisual	1º Bachillerato	
2. Dibujo Artístico I y II	1º Bachillerato	2º Bachillerato
3. Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I y II	1º Bachillerato	2º Bachillerato
4. Diseño		2º Bachillerato
5. Fundamentos Artísticos		2º bachillerato
6. Proyectos Artísticos	1º Bachillerato	
7. Volumen	1º Bachillerato	
8. Técnicas de Expresión gráfico Plásticas		2º Bachillerato
ASIGNATURA DE BACHILLERATO GENERAL (ADSCRITA A NUESTRO DEPARTAMENTO)		
Movimientos Culturales		2º Bachillerato General
ASIGNATURA DE BACHILLERATO CIENTÍFICO -TECNOLÓGICO (ADSCRITA A NUESTRO DEPARTAMENTO)		
Dibujo técnico I y II	1º Bachillerato	2º Bachillerato

Esta tabla sirve como referencia pues determina, por orden alfabético, la numeración por la que se desarrollan posteriormente cada una de las materias

1. CULTURA AUDIOVISUAL (1º Bachillerato)

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41623

Vivimos en un mundo bombardeado de imágenes y mensajes audiovisuales sobre todo en el ocio, es arte, la publicidad. La comunicación a través de la imagen es posible gracias al lenguaje audiovisual que cuenta con códigos, sintaxis… La materia de Cultura Audiovisual ofrece las claves de este lenguaje al alumnado convirtiéndolo también en parte activa y creadora además de receptora.

El alumnado podrá ser más crítico con los mensajes que recibe, ser más tolerante conociendo otras visiones y culturas dado el alcance global de estos mensajes audiovisuales, conocer la utilidad de diferentes formatos según las plataformas en las que desea comunicarse, aplicar narrativas, crear, emprender…

1.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41625

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

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

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

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.

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

1.3. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41631

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave

Las competencias específicas de Cultura Audiovisual se relacionan con el aprendizaje de las técnicas y el lenguaje fotográfico y cinematográfico. Se trata de un modo de expresión donde la comunicación se inicia en el emisor, creador de mensaje dirigido a un receptor, dentro de un contexto utilizando un código y es así como se pueden establecer conexiones entre las diferentes competencias específicas de la materia.

Emisor	Creación audiovisual como medio para comunicar ideas (competencia específica 2) Cualidades plásticas, estéticas y semánticas en creaciones visuales (competencia específica 1) Aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3) Reacciones del público de forma abierta y respetuosa (competencia específica 4)
Mensaje	Aspectos técnicos y expresivos (competencia específica 3) Creación audiovisual como medio de comunicación y reflexión (competencia específica 2)
Código	Distintos estilos, formatos, géneros y culturas (competencia específica 1) Conocimiento técnicas, herramientas y narrativa audiovisual (competencia específica 3)
Receptor	Análisis de los mensajes en diferentes formatos (competencia específica 2) Percepción crítica de la producción audiovisual (competencia específica 1)
Contexto	Proceso de socialización y construcción personal (competencia específica 3)

Conexiones con otras materias

Competencias específicas de Cultura Audiovisual	
CE1 CE3	Creación de mensajes audiovisuales: conexión con materias lingüísticas
CE3	Elementos en común con las materias de artes plásticas y el diseño planificación de fases proyectos y producción artística: conexión con TEGP, Proyectos Artísticos, Diseño…
CE2	Capacidad de expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa: Conexión con Fundamentos Artísticos

CE1	Conocimiento y análisis de la música en cada época histórica y la producción audiovisual: Conexión con Historia de la Música y de la Danza
CE3	Soportes audiovisuales empleados para producir proyectos artísticos: conexión con Coro y Técnica Vocal
CE3	Utilización de diversos soportes y técnicas audiovisuales y sonoras, introduciendo la música en proyectos artísticos multidisciplinares: Conexión con CE5 de Análisis Musical
CE2	Capacidad para realizar producciones novedosas y personales, que aumenten la diversidad cultural, amplia y abierta: Conexión con CE7 de Movimientos Culturales

Relación con las competencias clave

La **competencia plurilingüe** se mejora utilizando el lenguaje audiovisual como medio público para expresar ideas, opiniones y sentimientos.

La consideración de la experiencia de éxito como de fracaso de la comunicación o producción audiovisual es una oportunidad para aprender e impulsar su **competencia emprendedora**.

La concienciación del lenguaje audiovisual como herramienta de conocimiento y de resolución de problemas permite actuar como ciudadano responsable, participando en la vida social y cívica, potenciando el desarrollo de la **competencia ciudadana**.

La comprensión de las distintas manifestaciones audiovisuales y la reflexión sobre la importancia de su legado histórico, el valor social del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, favorece el desarrollo de la **competencia en conciencia y expresión culturales.**

El diseño de productos audiovisuales con diferentes aplicaciones y tecnologías contribuye a la competencia digital.

El trabajo, planificación y coordinación de equipos (grabación, edición…) fomenta el desarrollo de la **competencia personal, social** y la **competencia de aprender a aprender**.

La realización de una producción requiere de inversiones, memoria económica… que se apoyará en el conocimiento matemático contribuyendo a la adquisición de la **competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

1.4. SABERES BÁSICOS

El alumno adquirirá competencias que le permitirán enfrentar los desafíos en cuanto a la producción audiovisual del presente. Se promoverá el uso crítico y responsable de la cultura digital, así como la

adopción de valores que fomenten respeto al medio ambiente, hábitos saludables, resolución pacífica de conflictos y consumo responsable. También se impulsará la equidad, inclusividad y condena a desigualdades, violencia de género y acoso escolar en sus producciones.

Bloque A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales. Apreciación estética y análisis formal.

	1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)
A.1. Historia de la fotografía y el cine.	A.1.1. Orígenes de la fotografía y el cinematógrafo: pioneros y pioneras en los avances tecnológicos y evolución de ambos medios.
	A.1.2. Corrientes históricas en fotografía y cine y máximos representantes.
	A.1.3. La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Lectura y análisis comparativo, considerando su contexto histórico.
A.2. Formatos audiovisuales.	A.2.1. 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...). Análisis de sus aspectos formales.
	A.2.2. El audiovisual en la sociedad contemporánea: medios de comunicación convencionales e Internet.

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

	1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)
B.1. Técnicas y principios de la composición fotográfica en cine y series.	B.1.1. Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
	B.1.2. Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo.
	B.1.3. Composición para imagen fija y para imagen en movimiento
	B.1.4. Conceptos básicos sobre iluminación

	B.1.5. Simbología y psicología del color. Uso por grandes fotógrafos y cineastas.
B.2. El retoque digital	B.2.1. El retoque digital
	B.2.2. Análisis de posibilidades.

Bloque C. Expresión y narrativa audiovisual.

	1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)
C.1. Guión cinematográfico.	C.1.1. El guión literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
	C.1.2. El guión técnico.
	C.1.3. El guión gráfico o storyboard
C.2. Puesta en escena.	C.2.1. Localizaciones y decorados.
	C.2.2. Caracterización.
	C.2.3. Interpretación.
C.3. Banda sonora	C.3.1. La banda de sonido: perspectiva sonora.
	C.3.2. Posibilidades expresivas.
C.4. Postproducción.	C.4.1. El montaje. Evolución, gramática y sintaxis
	C.4.2. La postproducción.

Bloque D. La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

	1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)
D.1. Equipos y fases de trabajo.	D.1.1. Equipos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara, arte
	D.1.2. Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción
	D.1.3. La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las

	habilidades requeridas.
	D.1.4. Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.
D.2. Medios técnicos de realización	D.2.1. Cámara y accesorios.
	D.2.2. Microfonía.
	D.2.3. Equipo de iluminación
D.3. Grabación de sonido.	D.3.1. Sonido sincrónico.
	D.3.2. Sonido recreado.
D.4. Software de edición.	D.4.1. Edición de video.
	D.4.2. Edición de audio.
D.5. Difusión de contenidos audiovisuales.	D.5.1. Redes sociales.
	D.5.2. Salas comerciales.
	D.5.2. Espacios de exhibición alternativos.
	D.5.3. Festivales cinematográficos.
	D.5.4. Plataformas en línea.
	D.5.5. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.
	D.5.6. Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

1.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de situaciones de aprendizaje en la materia de Cultura Audiovisual deben ser relevantes para promover competencias clave y específicas, conectar con los intereses y conocimientos previos del alumnado, y fomentar aprendizajes significativos.

Se busca promover la colaboración con otras materias y enriquecer el desarrollo competencial con experiencias multidisciplinares destacando la importancia de la inclusión y la diversificación de recursos para compensar desigualdades, así como el uso de metodologías activas y el enfoque inclusivo del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Se facilitará el uso de tecnologías educativas, el docente será guía y facilitador del proceso educativo y la experiencia del alumnado. La evaluación será formativa e integral reflejando diferentes aspectos del proceso de aprendizaje y las producciones audiovisuales como resultados.

Algunas propuestas de situaciones de aprendizaje:

Situación de aprendizaje 1 **1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)**		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS
Título: Evolución de la fotografía	Objetivo didáctico: Comprender y valorar la evolución de la fotografía como medio de expresión artística a lo largo de la historia.	Criterio 1.1 Criterio 1.2 Criterio 1.3 Criterio 3.1	CE1 CE 3	CCEC1 CCEC2 CCEC3.1 CPSAA3.2 CD3	A.1.1 A.1.2. A.1.3. A.2.2. B.1.
Actividades: - Investigación individual: El alumnado investigará sobre la historia de la fotografía desde su aparición y elaborará una presentación powerpoint o una infografía con un mapa conceptual o una línea de tiempo. - Presentación y debate en grupo: Exposición en el aula y debate, Análisis de obras: Se seleccionarán fotografías representativas de cada uno de los momentos reflejen su historia.					

Situación de aprendizaje 2 **1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)**		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS
Título: Análisis de la influencia del cine en la sociedad	Objetivo didáctico: Analizar el impacto del cine como medio de comunicación y expresión artística en la sociedad.	1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 4.3	CE1 CE2 CE3 CE4	CCEC1 CCEC2 CCEC3.1 CD1 CD3 CPSAA3.2 CE1	A.1.2 A.1.3 A.2.1 C.1.1 C.1.2 C.2.1 C.3.1

				CCEC4.1 CC1	C.4.1 D.1.1 D.1.2 D.5.5
Actividades: - Proyección y análisis de películas: Se seleccionarán películas relevantes de distintas épocas y géneros para ser vistas en clase, realizando un análisis de las mismas desde diferentes perspectivas (formales, narrativas, temáticas, etc.). - Debate y reflexión: Se promoverá un debate en grupo sobre la influencia que el cine ha tenido en aspectos como la cultura popular, la política, la publicidad, etc. - Creación de un cortometraje: Los alumnos pueden formar grupos, asumir roles (dirección, script…) para crear mensajes audiovisuales. Se valorará tanto la calidad técnica, la narrativa y la originalidad del mensaje transmitido. - Festival de cortometrajes: Se organizará una exhibición de los cortos creados por el alumnado, abierta a toda la comunidad educativa, para fomentar la comunicación de mensajes a través de este recurso.					

Situación de aprendizaje 3 **1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)**		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS
Título: Fotografía técnica y narrativa visual	Objetivo didáctico: Comprender el funcionamiento de la cámara fotográfica y sus parámetros básicos (diafragma, velocidad, ISO, balance de blancos), aplicar principios de	1.2 1.3 2.1 2.3 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2	CE1 CE2 CE3 CE4	CCEC1 CCEC2 CD1 CCEC3.1 CCEC4.1 CD3 CPSAA3.2 CE1	B.1.1 B.1.2 B.1.3 B.1.4 B.1.5 B.2.1 B.2.2 C.1.3

	composición, color y lenguaje visual para crear imágenes expresivas, y utilizarlas en pequeñas narrativas fotográficas (fotohistorias o fotomontajes).			CCEC4.2	C.4.1
Actividades: - Taller técnico de cámara: explicación y práctica con cámara réflex / sin espejo / móvil: exposición, enfoque, profundidad de campo, balance de blancos, etc. - Ejercicios de composición: aplicar regla de tercios, simetrías, líneas de fuga, encuadres y ángulos. - Color y luz: prácticas sobre temperatura de color, contraste, luz natural y artificial. - Creación de fotohistorias: cada grupo planifica un relato visual breve (4–8 fotos) que transmita una idea o emoción, aplicando los parámetros técnicos y la composición aprendida. - Edición básica y montaje: retoque de color, recorte, secuenciación y montaje final. - Exposición en aula: visionado colectivo, análisis de lenguaje y decisiones estéticas.					

Situación de aprendizaje 4 **1 Bachillerato (CULTURA AUDIOVISUAL)**		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS
Título: Alfabetización visual: aprender a mirar	Objetivo didáctico: Desarrollar una mirada crítica ante las imágenes y mensajes audiovisuales de la sociedad contemporánea, aprendiendo a interpretar sus códigos visuales,	1.2, 1.3 2.2	CE1 CE2	CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA4, CC1,	A.1.3 · A.2.1 · A.2.2 · B.1.1 · B.1.3 · B.1.5

	significados e intenciones y a identificar cómo el contexto, los medios de comunicación, la publicidad y las redes sociales influyen en nuestra percepción de la realidad.			CCEC1, CCEC2	
Actividades: ¿Qué vemos realmente? Análisis inicial de imágenes procedentes de redes sociales, publicidad, prensa y cultura popular, diferenciando entre lo que vemos y lo que interpretamos. Aprender a leer una imagen: análisis de los elementos que construyen el significado de una imagen: encuadre, composición, punto de vista, color, contexto e intención comunicativa. La imagen no es la realidad: reflexión sobre cómo la selección, el encuadre, la edición y el contexto condicionan nuestra percepción. Aproximación a los conceptos de simulacro e hiperrealidad mediante ejemplos de la cultura visual contemporánea. Redes sociales e identidad: análisis de imágenes y publicaciones de personajes conocidos para estudiar cómo se construye la identidad y la imagen pública en las redes sociales. Publicidad y persuasión: análisis de anuncios para identificar público objetivo, intención comunicativa, estereotipos y estrategias visuales de persuasión. Imagen y manipulación: comparación de imágenes originales, editadas y descontextualizadas para analizar cómo puede modificarse su significado. Black Mirror – Nosedive: visionado y análisis en relación con las redes sociales, la construcción de la identidad, la imagen pública y la validación social.					

Actividad final de análisis visual: análisis crítico individual de una imagen aplicando de forma autónoma los conceptos trabajados durante la unidad.				

1.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41640

Competencia específica 1.

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

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

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

Competencia específica 2.

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

Criterio 2.2. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación 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.

Criterio 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 la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.

Competencia específica 3.

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

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

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

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

Competencia específica 4.

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

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

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

1.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

25,5 % cada Competencia específica	**CULTURA AUDIOVISUAL**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando consciente y críticamente sobre la importancia de su legado histórico, desarrollando el criterio estético, valorando el patrimonio y la importancia de su conservación, así como ampliando las posibilidades de disfrute y el enriquecimiento del imaginario propio.	Criterio 1.1. Apreciar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual como formas del conocimiento, valorando los cambios formales y funcionales que se han producido a lo largo de la historia del medio.	33,3%	Observación sistemática de la participación y análisis en clase. Pruebas prácticas: análisis de imágenes y exposiciones. Trabajos individuales o grupales --- --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CCEC1, CCEC2, CCEC3.1, CD1
	Criterio 1.2. Explorar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, descubriendo las reglas y códigos por las que se rigen y valorando sus cambios a lo largo de la historia.	33,3%		
	Criterio 1.3. Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio de forma activa, comprometida y respetuosa.	33,3%		

2. Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia y una banda de sonido como recurso creativo, evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos y valorando su entorno para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	Criterio 2.1. Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.	40%	Proyectos prácticos: cortos, secuencias fotográficas, storyboards. Observación sistemática en el proceso creativo. --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CCEC3.1, CCEC4.1, CD3, CD4
	Criterio 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.	20%		
	Criterio 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 la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo.	40%		
3. Seleccionar e incorporar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje audiovisual a su propia producción, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), realizando creaciones audiovisuales de forma colectiva y	Criterio 3.1. Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, considerando las diferentes habilidades requeridas, repartiendo las tareas con criterio de forma razonada y respetuosa.	20%	Observación del trabajo en grupo y roles. Autoevaluación y coevaluación. Seguimiento de la planificación y entrega de guiones, escaletas, plan de rodaje.	CPSAA3.2, CD3, CE1

desenvolviéndose adecuadamente en circunstancias diversas.	Criterio 3.2. Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guión, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y afrontando positiva y resolutivamente los posibles imprevistos.	20%	---------- -------- **Rúbricas: Escala del 1-10**	
	Criterio 3.3. Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver cualquier incidencia propia de las producciones audiovisuales, teniéndolas en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.	20%		
	Criterio 3.4. Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, en un entorno digital, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.	40%		

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. Finalmente, es conveniente que el alumnado aprenda también a evaluar las reacciones de la audiencia. No siempre el trabajo mostrado es del gusto de todas las personas, por lo que es importante que el alumnado sea capaz de reflexionar y aprender sobre las reacciones que su obra ha generado en el público, con honradez, de manera abierta y respetuosa, desde la autocrítica.	Criterio 4.1. Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir, con una mirada inclusiva.	33,3%	Presentación y difusión de trabajos finales. Debate y reflexión crítica sobre la recepción de obras. --- --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CCEC4.1, CD3, CC1
	Criterio 4.2. Difundir el resultado final de una producción audiovisual seleccionando los canales más adecuados, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría.	33,3%		
	Criterio 4.3. Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	33,3%		

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

1.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos de Cultura Audiovisual no se pueden trabajar de manera completamente compartimentada, ya que el aprendizaje técnico y creativo exige integrar progresivamente análisis, lenguaje visual, manejo de herramientas y reflexión crítica.

Por ello se abordarán de forma transversal y acumulativa, garantizando que el alumnado desarrolla las competencias específicas a través de proyectos prácticos y reflexivos que conectan historia, técnica y creación personal.

No obstante, puede establecerse una secuenciación temporal orientativa que organice los grandes bloques de trabajo:

<table>
<tr>
<td rowspan="2">Primer trimestre — La imagen y su contexto. Lenguaje visual y diseño básico

(Bases para comprender y analizar imágenes, primeros trabajos de edición y composición)</td>
<td>Bloque A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual

A.1 Historia de la fotografía y el cine (introducción general para situar la imagen fotográfica en su contexto).

A.1.3 Diversidad de manifestaciones fotográficas y audiovisuales: lectura y análisis comparativo.

A.2.2 El audiovisual en la sociedad contemporánea (internet, redes, cultura visual actual).</td>
</tr>
<tr>
<td>Bloque B. Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen

B.1.3 Composición para imagen fija: planos, encuadres, líneas, equilibrio.

B.1.5 Psicología y simbología del color.

B.2 Retoque digital básico: edición de imagen y fotomontaje inicial.</td>
</tr>
</table>

Segundo trimestre — Fotografía y narrativa visual *(Dominio técnico de la cámara y exploración expresiva de la fotografía)*	**Bloque B completo aplicado a la fotografía** B.1.1 Plano y toma, angulación y movimientos de cámara (adaptados a fotografía fija y móvil). B.1.2 Exposición, profundidad de campo, enfoque, encuadre, campo y fuera de campo. B.1.4 Conceptos básicos de iluminación. B.2.1–2.2 Retoque digital avanzado y análisis de posibilidades.
	Bloque C. Expresión y narrativa audiovisual (iniciación a contar historias visuales) C.1 Guión gráfico o storyboard aplicado a fotografía secuencial (fotohistorias).
Tercer trimestre — Cine, cortometraje y animación **(**Producción audiovisual y puesta en escena completa)	**Bloque A. Historia del cine (profundización tras fotografía)** A.1.2 Corrientes históricas en cine y principales autores. A.2.1 Formatos audiovisuales: corto, largo, documental, videoclip…
	Bloque C. Expresión y narrativa audiovisual (cine y animación) C.1 Guión literario y técnico. C.2 Puesta en escena: localizaciones, caracterización, interpretación. C.3 Banda sonora: sonido y música. C.4 Montaje y postproducción.

	Bloque D. Producción audiovisual D.1 Equipos y fases de trabajo. D.2 Medios técnicos (cámara, sonido, luz). D.4 Software de edición de vídeo y audio. D.5 Difusión: redes, festivales, propiedad intelectual.

1.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La materia de Cultura Audiovisual I se desarrollará con un enfoque eminentemente práctico, favoreciendo que el alumnado aprenda haciendo. Las explicaciones teóricas serán breves y funcionales, siempre vinculadas a proyectos concretos. Se trabajará a través de actividades individuales y colaborativas que combinen la experimentación con la reflexión crítica, fomentando la creatividad y el dominio de herramientas audiovisuales.

Se empleará una metodología basada en proyectos, en los que el alumnado investigará, planificará y producirá imágenes, fotomontajes, fotografías, cortometrajes y piezas audiovisuales sencillas, asumiendo distintos roles y responsabilidades de forma cooperativa. Se fomentará la exploración personal y el aprendizaje a través del ensayo y el error, valorando tanto el proceso creativo como el resultado final.

El análisis de referentes visuales y audiovisuales será constante para comprender los códigos del lenguaje fotográfico y cinematográfico y desarrollar criterio estético y pensamiento crítico. Se integrarán entornos digitales y software de edición para que el alumnado trabaje con herramientas actuales y aprenda a difundir contenidos de manera segura y responsable.

1.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la materia se llevará a cabo de forma continua y trimestral. Al inicio de cada trimestre se revisará el trabajo del periodo anterior y se propondrá al alumnado con la materia pendiente la realización y entrega de las tareas y proyectos suspendidos o no entregados, con posibilidad de mejora a partir de las indicaciones del profesor.

Estas actividades podrán incluir la repetición o reelaboración de trabajos prácticos, el ajuste técnico de ejercicios incompletos y, cuando sea necesario, la realización de nuevas prácticas adaptadas que permitan demostrar la adquisición de los aprendizajes esenciales.

El alumnado que no haya superado la materia a lo largo del curso, pese a haber tenido la posibilidad de recuperar en cada trimestre, dispondrá de una convocatoria extraordinaria.

Esta prueba constará de:

- Un examen teórico-práctico en el que se evaluarán los contenidos esenciales de la asignatura (análisis de imágenes y producciones audiovisuales, manejo básico de parámetros fotográficos, composición, lenguaje audiovisual y narrativa)
- Entrega de las tareas y proyectos fundamentales no presentados o no superados durante el curso, que se consideren imprescindibles para acreditar las competencias básicas de la materia.

El alumnado recibirá con antelación la relación de contenidos y trabajos mínimos necesarios para la recuperación.

1.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

1.11. MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para el desarrollo de la materia se dispondrá de aula con ordenadores equipados con software libre de edición de imagen, audio y vídeo (como GIMP, Audacity, DaVinci Resolve, Kdenlive u otros similares), así como tabletas gráficas para el retoque digital y la creación de composiciones. Se contará con proyector y altavoces para el visionado colectivo de materiales audiovisuales, y auriculares individuales para el trabajo de sonido y edición personal.

Se utilizarán también equipos de grabación del centro (cámaras digitales, micrófonos y recursos de RadioEdu para la producción de contenidos sonoros), además de dispositivos móviles propios del alumnado cuando sea necesario, siempre de manera controlada y con fines didácticos.

Entre los recursos no materiales se incluyen bibliografía y videografía especializada, plataformas educativas, bancos de imágenes y sonidos libres de derechos, así como el acceso a producciones audiovisuales de referencia.

1.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial.

- BERNAL, A. *Lenguaje fotográfico y audiovisual*. Editorial Anaya.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *El arte cinematográfico*. Paidós.
- FERNÁNDEZ, C. *Fotografía digital de alta calidad*. Anaya Multimedia.
- GARCÍA, S. *Cine: historia, técnica y lenguaje*. Ediciones Akal.
- VILA, J. *Narrativa audiovisual y guion para principiantes*. Editorial UOC.

Webgrafía y recursos digitales

- www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/museos/novedades.html — Recursos del Ministerio de Cultura.
- www.rtve.es/playz — Ejemplos de formatos audiovisuales actuales.
- www.freeimages.com y www.unsplash.com — Bancos de imágenes libres de derechos.
- www.filmin.es — Cine independiente y documentales para análisis.
- www.educacontic.es — Herramientas y recursos TIC para educación audiovisual.
- www.photopea.com — Editor de imágenes online.
- www.blackmagicdesign.com — Software gratuito DaVinci Resolve (edición y etalonaje).
- https://creativecommons.org — Información sobre licencias y derechos de autor.

2. DIBUJO ARTÍSTICO I y II (1º y 2º bachillerato)

DOE Nº 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41640, PÁG 226

El dibujo es una técnica de representación y comunicación que ha evolucionado con el tiempo. Requiere de la observación y el análisis para representar objetos de manera realista o abstracta. Tanto técnica como soporte influyen en el proceso y resultado.

El dibujo tiene diversas finalidades, como describir, analizar, expresar, narrar y comunicar, tanto en ámbitos científicos como artísticos y se trata de un lenguaje universal y una actividad intelectual que traduce ideas en representaciones gráficas. Esta disciplina es también esencial en el desarrollo de otras artes y en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Además, combinado con la imaginación, el dibujo puede reinventar la realidad y expresar pensamientos, sensaciones y emociones de formas variadas.

La materia de Dibujo Artístico no solo contribuye al desarrollo de la personalidad del alumno, fomentando una conciencia crítica, tolerancia y flexibilidad, sino que también promueve una educación ambiental a través de proyectos sostenibles y la gestión responsable de los residuos. Además, el dibujo artístico ayuda a desarrollar competencias clave como la comunicación lingüística, el pensamiento abstracto, la resolución de problemas, las matemáticas, la ciencia, la tecnología, la ingeniería y la competencia digital.

2.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41644

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

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

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

4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud

positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.

2.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41650

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
-CE 1 : se centra en el aprendizaje de técnica. -CE 2: se refiere a la práctica. -CE 3: desarrollo de una capacidad de retentiva visual, que permite dibujar a partir de la observación. -CE 4: se ocupa de la planificación del trabajo.	- Lengua Castellana y Literatura - Lengua Extranjera - Historia de la Filosofía -Historia de España -Resto de materias de la modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Diseño	- CE 1: CCEC 1 y 2, CCL 2 -CE 2: CCEC 3 y 4, CCL 1, STEM 1, CC 3 y 4 -CE 3: CPSE 1 -CE 4 : CE 2

La materia de Dibujo Artístico propone unas competencias específicas relacionadas con el aprendizaje de técnicas de dibujo aplicadas sobre distintos soportes y utilizando diferentes materiales. Este aprendizaje aporta al alumnado un modo de expresión más.

Son cuatro competencias específicas:

- La competencia específica 1 se centra en el aprendizaje de técnicas, analizando y reflexionando sobre la trascendencia social y personal del dibujo, pues es necesario tener unos conocimientos teóricos antes de empezar a practicar.
- La competencia específica 2 se refiere a la práctica como útil para expresarse y comunicar mediante técnicas, materiales y soportes variados, lo que permite desarrollar esta función expresiva a la vez que el alumnado conforma su estilo personal.
- La competencia específica 3 también trata del dibujo como práctica, concentrándose en el desarrollo de una capacidad muy importante para dibujar que es la retentiva visual, que permite dibujar a partir de la observación, pero resaltando el papel de la memoria.
- La competencia específica 4 se ocupa de recordar los beneficios de la planificación del trabajo y del trabajo en equipo para conseguir los fines planteados y para la formación de la persona al trabajar de forma colaborativa y aprender técnicas que pueden aportar un futuro

laboral.

Conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa:

El dibujo es un recurso expresivo y por tanto tiene una relación estrecha con las materias de **Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera**, no solo por el hecho de que todo proceso creativo y reflexivo debe ser analizado y comentado por vía oral y escrita, sino también porque el dibujo comparte espacio en ilustraciones, tebeos, cartelería o envases, por citar algunos soportes, con el texto en cualquier idioma. La integración de dibujo y escritura es habitual desde la Antigüedad.
Por otra parte, el hecho de que el dibujo sirva como modo de expresión de ideas lo relaciona con las materias que cuestionan las acciones del ser humano como pueden ser **Historia de la Filosofía o Historia de España,** puesto que a lo largo de la historia, el dibujo ha servido de expresión de reflexiones morales sobre todo tipo de conducta humana. Esto sin olvidar que el dibujo está presente en la historia del ser humano desde sus orígenes. Por tanto, al estudiar la historia del dibujo se estudia la historia de la humanidad.
Y, finalmente, como modo de expresión artística que contribuye a la riqueza cultural del patrimonio humano, el dibujo está íntimamente relacionado con las materias que contribuyen a este desarrollo cultural, como son **el resto de materias de la modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Diseño**. El dibujo es además, un recurso transversal utilizado en casi todas las disciplinas artísticas.

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

- **La competencia específica 1** está conectada con los descriptores 1 y 2 de la **competencia en conciencia y expresión culturales**, al promover el análisis de obra gráfica de distinta época y cultura para entender las relaciones de la obra gráfica con la sociedad. Dicho análisis aporta una formación al alumnado que incrementa su capacidad de apreciar y disfrutar de la comprensión de obra gráfica y hace valorar la importancia de poder crear en libertad. También se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en **comunicación lingüística**, que trata de la capacidad de comprender, interpretar y valorar mensajes multimodales para construir conocimiento.
- **La competencia específica 2** se relaciona con los descriptores 3 y 4 de la **competencia en conciencia y expresión culturales**, al referirse a la utilización del dibujo como forma de expresar ideas propias que reflejen la personalidad con creatividad y espíritu crítico, con autoaceptación y empatía, entendiendo la importancia de expresar en libertad y con compromiso de defender los derechos humanos. Asimismo se puede conectar con el descriptor 1 de la **competencia en comunicación lingüística**, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral como de forma escrita y multimodal. Igualmente se relaciona con el descriptor 1 de la **competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**, puesto que el pensamiento abstracto, necesario para transformar la realidad percibida en una expresión personal, requiere de la resolución de problemas por medio de métodos propios del razonamiento matemático. También se establece relación con los descriptores 3 y 4 de la **competencia ciudadana**, puesto que el dibujo sirve para expresar las reflexiones resultantes de analizar desde un

punto de vista ético, las formas de actuar de los seres humanos.

- **La competencia específica 3** contribuye a la consecución de la **competencia personal, social y de aprender a aprender** y a su descriptor 1 por proponer la respuesta a nuevos desafíos con optimismo y eficacia, desarrollando en este caso la capacidad de retener mentalmente visiones previas, recurso muy útil para poder dibujar sin tener que prestar atención permanentemente a una referencia visual.
- **La competencia específica 4** tiene vinculaciones importantes con el descriptor 2 de la **competencia emprendedora**, al referirse a la elaboración de proyectos gráficos de forma creativa, con actitud positiva y espíritu crítico, entendiendo las necesidades técnicas y estratégicas para lograr los fines planteados así como valorando los posibles logros personales y sociales y las repercusiones positivas en la formación académica.

2.3. SABERES BÁSICOS

La materia de Dibujo Artístico de 1º y 2º de Bachillerato es una materia troncal que debe sentar las bases de esta disciplina.

Bloque A. Concepto e historia del dibujo.

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

Bloque B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato

B.1. Elementos básicos de la expresión gráfica.	B.1.1.1. Terminología y materiales del dibujo.	B.1.2.1. Textura visual y táctil.
	B.1.1.2. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas	B.1.2.2. Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas
	B.1.1.3. La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	B.1.2.3. Geometría y naturaleza.
	B.1.1.4. La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	
	B.1.1.5. Niveles de iconicidad de la imagen	
B.2. Técnicas.	B.2.1.1. El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	B.2.2.1. La retentiva y la memoria visual.
	B.2.1.2. Técnicas gráficoplásticas, secas y húmedas.	B.2.2.2. Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
	B.2.1.3. Utilización de programas de pintura y dibujo digital	B.2.2.3. Dibujo animado a mano y digitalmente.
	B.2.1.4. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.	
B.3. Proyectos gráficos colaborativos.	B.3.1.1. La distribución de tareas	B.3.2.1. La distribución de tareas.
	B.3.1.2. Planificación de las fases de trabajo.	B.3.2.2. Planificación de las fases de trabajo.
	B.3.1.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	B.3.2.3. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

	B.3.1.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	B.3.2.4. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.

Bloque C. Percepción y representación del espacio.

	1º Bachillerato	2º Bachillerato
C.1. Percepción visual.	C.1.1.1. Fundamentos de la percepción visual.	C.1.2.1. El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.
	C.1.1.2. Principios de la psicología de la Gestalt.	C.1.2.2. Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.
	C.1.1.3. Ilusiones ópticas.	
	C.1.1.4. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color	
	C.1.1.5. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	
C.2. La sintaxis visual.	C.2.1.1. La composición como método. El equilibrio compositivo.	C.2.2.1. Dibujar en el espacio.
	C.2.1.2. Direcciones visuales. Aplicaciones.	
	C.2.1.3. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
C.3. Perspectiva lineal y aérea		C.3.2.1. La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
		C.3.2.2. La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.

		C.3.2.3. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
		C.3.2.4. Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
		C.3.2.5. Perspectiva atmosférica.
C.4. La luz	C.4.1.1. La luz y el volumen.	
	C.4.1.2. Tipos de luz y de iluminación.	
	C.4.1.3. Valoración tonal y claroscuro.	C.4.2.1. El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales

Bloque D. La figura humana.

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

2.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje en Dibujo Artístico se basan en la observación y análisis previa a la experiencia, se fomentará la búsqueda de soluciones a través de la observación del trabajo de diferentes artistas, el aprendizaje de técnicas y el

uso de diferentes materiales, siempre con respeto hacia el aprendizaje y el trabajo propio y ajeno. Las situaciones de aprendizaje permitirán explorar una variedad de experiencias de expresión gráfica, incluyendo el uso de materiales tradicionales, alternativos y tecnológicos.

Estas situaciones abordan las competencias específicas de manera interrelacionada y progresiva. Se busca desarrollar capacidades personales combinando el análisis y el conocimiento, fomentando una conciencia visual y el disfrute estético ante manifestaciones culturales y artísticas.

Las situaciones de aprendizaje tendrán metodologías activas con experiencias dentro y fuera del aula, despertando el interés y el deseo de aprender fomentando el trabajo colaborativo e interdisciplinario en proyectos de otras materias, utilizando el dibujo como principal recurso.

Es importante evaluar tanto el producto final como el proceso de enseñanza y aprendizaje empleando diferentes métodos e instrumentos de evaluación que se adapten a las características de los estudiantes, promoviendo la reflexión y el mejoramiento del proceso de aprendizaje.

ALGUNAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE PLANTEADAS PARA 1º DE BACHILLERATO y 2º BACHILLERATO

Situación de aprendizaje 1: Aprender a mirar. Dibujo de observación	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: Desarrollar la capacidad de observación y representación gráfica de objetos a través del dibujo. **Descripción:** El alumnado elegirá una de las esculturas expuestas en el aula para hacer un análisis visual, algunos pequeños bocetos que establezcan proporciones, líneas de movimiento… seguidamente realizarán un dibujo en formato A2 utilizando diferentes técnicas de sombreado y modelado del claroscuro. Al finalizar, cada estudiante presentará su dibujo y explicará las decisiones tomadas durante el proceso de trabajo. **Temporalización:** 3 Semanas	C.1 C.2 C.3 C.4	Criterio 1.1. Criterio 1.5. Criterio 2.1. Criterio 2.2. Criterio 3.1. Criterio 3.2. Criterio 4.3.	A.1.1.1. B.1.1.1. B.1.1.2. C.2.1.1. C.4.1.1. C.4.1.2. C.4.1.3. D.2.1.2.

Situación de aprendizaje 2: Introducción a la perspectiva	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: Desarrollar la capacidad de	C.1	Criterio 1.1.	A.1.1.1.

observación y análisis de espacios arquitectónicos. **Descripción:** El alumnado podrá salir del aula y escoger un lugar para representar el espacio en perspectiva. Se le pedirá esbozar tres espacios diferentes (con uno y dos puntos de fuga)y de los tres espacios analizados elegirá uno para elaborar con mayor detalle **Temporalización:** 2 Semanas	C.2 C.3 C.4	Criterio 1.2. Criterio 1.3. Criterio 1.5. Criterio 2.1. Criterio 3.1. Criterio 3.2. Criterio 4.3.	B.1.1.1. C.2.1.1. C.4.1.2. D.2.1.2.

Situación de aprendizaje 3: Dibujo de la figura humana en movimiento	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: Desarrollar habilidades de dibujo de la figura humana en diferentes poses y movimientos. **Descripción:** Se puede trabajar formando dos o tres grupos. Un alumno posará mientras sus compañeros lo dibujen tratando de simplificar trazados, agilizando el proceso del dibujo. Se podrá poner una cuenta atrás de uno o dos minutos para ir haciendo cambios de modelos y posiciones. Al finalizar se expondrán los dibujos en el aula y se hablará sobre las dificultades que hayan tenido y cómo las han abordado. **Temporalización:** 2 Semanas	C.1 C.2 C.3 C.4	Criterio 1.1. Criterio 1.3. Criterio 1.4 Criterio 2.1. Criterio 2.2. Criterio 2.3. Criterio 3.2. Criterio 4.3.	A.1.1.1. B.1.1.1. C.2.1.1. C.4.1.1. C.4.1.3. D.2.1.1. D.2.1.2.

Situación de aprendizaje 4: Dibujo de expresiones y emociones	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: Observar los cambios en la anatomía de la cara para capturar la emoción en el rostro **Descripción:** El alumnado podrá buscar imágenes en internet (publicidad, fotogramas de cine, fotografía periodística…) y elegirá tres para hacer unos bocetos escogiendo finalmente uno de ellos para trabajarlo con mayor detenimiento y detalle. Se pondrá todo en común en el aula. Finalmente se expondrán en el hall del instituto	C.1 C.2 C.3 C.4	Criterio 1.1. Criterio 1.4. Criterio 2.1. Criterio 2.2. Criterio 2.3. Criterio 3.2. Criterio 4.3. Criterio 4.4.	A.1.1.1. A.1.1.2. B.1.1.1. C.1.1.4. C.4.1.1. C.4.1.3. D.2.1.1.

junto a unos breves escritos sobre el sentimiento o emoción que representa ese rostro indicando su fuente. **Temporalización:** 3 Semanas			

Situación de aprendizaje 5: Cuaderno de artista	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: fomentar la práctica del dibujo de una manera continuada en el tiempo. **Descripción:** El alumnado podrá crear en su cuaderno personal ,cualquier imagen que esté definida a través de las diferentes técnicas de dibujo. Usarán al menos una hoja del cuaderno a la semana y dibujarán aquello que a ellos y ellas les interese, de manera que el docente puede adentrarse en el mundo interior o las inquietudes que mueven su mundo creativo. **Temporalización:** Todo el curso.	C.1 C.2 C.3 C.4	Criterio 1.1. Criterio 1.2. Criterio 2.1. Criterio 2.2. Criterio 2.3. Criterio 3.1 Criterio 3.2. Criterio 4.1. Criterio 4.2. Criterio 4.3. Criterio 4.4.	Se trabajarán todos los saberes básicos, excepto los del bloque: Bloque A. Concepto e historia del dibujo.

2.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PRIMERO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.

Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.

Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.

Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.

Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y

empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.

Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.

Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.

Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.

Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.

SEGUNDO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar de forma exhaustiva y meditada obra gráfica examinando los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada y apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.

Criterio 1.2. Valorar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando además la perspectiva de género y defendiendo

tanto la pluralidad cultural y artística como la libertad de expresión a través de un discurso razonado, siempre utilizando correctamente la terminología adecuada y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Integrar en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluido el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.

Criterio 2.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando además, soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, al tiempo que utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.

Criterio 2.3. Apreciar la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad tanto de definir un trazo y un estilo propios como de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual.

Criterio 3.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Diseñar una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás.

Criterio 4.2. Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas.

Criterio 4.3. Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.

Criterio 4.4. Exponer, de forma inclusiva, el resultado final de la creación de un proyecto gráfico, individual o grupal, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

2.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.

Instrumentos de evaluación

A. Observación del trabajo diario de clase.

B. Trabajos realizados: análisis de producciones y exposiciones.

C. Pruebas específicas: pruebas realizadas con el fin de chequear si se han adquirido uno o varios criterios de evaluación.

Criterios de calificación

Se tendrá en cuenta la evolución del alumnado en su proceso de aprendizaje, valorando su capacidad de trabajo, aplicación de técnicas explicadas en clase, interés por la materia, interés por mejorar, aplicar correcciones... así como su regular asistencia a los periodos lectivos.

La calificación atenderá también a la capacidad de análisis y correcta resolución de las proporciones en los dibujos, elevando al encaje de la figura a un papel fundamental en la correcta elaboración de un dibujo objetivo.

Se valorará la correcta aplicación de las distintas técnicas de claroscuro y color (de dibujo en general), permitiendo aquí un tratamiento más personal, valorando la capacidad del alumnado para investigar de forma creativa en cada una de ellas.

Para calificar la materia en cada una de las evaluaciones, se tendrán en cuenta:

El primer apartado que se refiere a las actitudes, se evaluará a través de la observación directa del alumno en el aula. Se calificará con 10% de la nota total.

El segundo y tercer apartado serán evaluados a través de dos herramientas principales. Por un lado una serie de ejercicios prácticos planteados en cada una de las unidades didácticas, cuya nota contará un 80% de la calificación global. En los trabajos se tendrá en cuenta la presentación clara y ordenada, el encaje 30%, la composición 10%, la luz y la aplicación de claroscuro 20% y la técnica y el acabado 20%.

Y por último con una prueba práctica por evaluación donde se pongan en práctica los conocimientos adquiridos por el alumno, que contará un 10% en la calificación global.

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO I

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Herramientas de evaluación
Analizar todo tipo de obra gráfica y promover el patrimonio cultural, comparando el uso que se hace del dibujo, explorando sus diferentes lenguajes y elementos y entendiendo los mecanismos de percepción visual.	Observación directa Portfolio de trabajos Cuaderno Artista	Observación y análisis de trabajos realizados
Utilizar el dibujo como un medio de expresión para interpretar la realidad indagando sobre las técnicas, materiales y soportes y aportando un estilo propio para expresar sus ideas y emociones	Portfolio de trabajos Ensayos	Comentarios y análisis de las producciones artísticas Observación y análisis de trabajos realizados

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Herramientas de evaluación
Responder con creatividad los desafíos de representación gráfica, observando el entorno y representándolo gráficamente utilizando el método del encaje y diferentes volúmenes.	Portfolio Trabajo	Observación Directa y análisis de trabajos realizados
Diseñar proyectos gráficos individuales o grupales participando activamente en el diseño y producción gráfico, planificando sus partes e identificando diferentes ejemplos relacionados con el dibujo artístico.	Proyectos en grupo Proyectos Individuales Cuaderno Artista Portfolio Trabajo	Evaluación de la participación y contribución individual al proyecto Observación directa

25,5 % cada Competencia específica	**DIBUJO ARTÍSTICO I**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.	Criterio 1.1. Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	10%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CCEC 1, 2 CCL 2
	Criterio 1.2. Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.	10%		
	Criterio 1.3. Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.	20%		

	Criterio 1.4. Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.	30%		
	Criterio 1.5. Conocer los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.	30%		
2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.	Criterio 2.1. Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo)	(CCEC) 3 y 4 (CCL) 1 (CC) 3 y 4
	Criterio 2.2. Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés,	30%		

	desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.		---------- **Rúbricas: Escala del 1-10**	
	Criterio 2.3. Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente	40%		
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	Criterio 3.1. Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas: Escala del 1-10**	(CC) 1
	Criterio 3.2. Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	50%		
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su	Criterio 4.1. Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.	20%	Observación Sistemática: Actividades de clase	(CE) 2

planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.			Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	
	Criterio 4.2. Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	10%		
	Criterio 4.3. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.	10%		
	Criterio 4.4. Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.	60%		

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia plurilingüe (CP). Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingenierías (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 (CCEC)

25,5 % cada Competencia específica	DIBUJO ARTÍSTICO II			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Desarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético.	Criterio 1.1. Analizar de forma exaustiva y meditada obra gráfica examinando los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada y apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA 1,2,3,4,5** **CCEC 1,3**
	1.2. Valorar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando además la perspectiva de género y defendiendo tanto la pluralidad cultural y artística como la libertad de expresión a través de un discurso razonado, siempre utilizando correctamente la terminología adecuada y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	50%		

2. Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad.	2.1. Integrar en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluido el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.	15%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**STEM 2,3** **CPSAA 3,4,5** **CE 1** **CCEC 1,3,4**
	2.2. Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando además, soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, al tiempo que utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.	70%		
	2.3. Apreciar la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad tanto de definir un trazo y un estilo propios como de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos.	15%		
3. Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas	3.1. Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas	**CPSAA 1,2,3,4,5** **CCEC 3,4**

adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos.	3.2. Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	50%	Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	
4. Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad.	4.1. Diseñar una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CC 1 ,3** **CE 1,2,3** **CCEC 1,2,3,4** **CPSAA 3,5** **CCL 1,2**
	4.2. Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas.	25%		
	4.3. Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.	25%		
	4.4. Exponer, de forma inclusiva, el resultado final de la creación de un proyecto gráfico, individual o grupal, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	25%		

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

2.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos de Dibujo no se pueden temporalizar de forma dividida exactamente, ya que es el conjunto de todos ellos lo que va conformando el aprendizaje de las destrezas y el desarrollo de la creatividad. Así pues se irán desarrollando estos de forma transversal atendiendo a la consecución de los objetivos y a la adquisición de las competencias, buscando desarrollar las capacidades del alumnado, siempre teniendo en cuenta la diversidad dentro del aula. Aunque sí podríamos decir que durante el primer trimestre se trabaja sobre encajes y composición, el segundo trimestre sobre técnicas secas del dibujo, y el tercer trimestre sobre técnicas mixtas. En caso de confinamiento lo haríamos igual con adaptaciones de formato.

2.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La asignatura es teórico-práctica con un desarrollo previo de conceptos teóricos, acompañados posteriormente de ejercicios prácticos. El aprendizaje está basado en un proceso activo de continua experimentación, donde la introducción teórica sirve para conocer y comprender la exposición de la propuesta del ejercicio y fijar objetivos de aprendizaje concretos.
Se aprende a dibujar…dibujando, por lo que damos importancia al trabajo constante del alumno, aunque sin olvidar la introducción de conocimientos y conceptos que fomenten y den sentido al trabajo realizado.
Se diseñarán ejercicios técnicos conforme a los problemas que pueda presentar el aprendizaje (como soluciones técnicas para acabar dominando las proporciones, movimiento…)
La profesora informará al alumnado de los contenidos mínimos a exigir, el número de ejercicios a realizar sobre cada tema y los criterios de evaluación y recuperación.
La asistencia es obligatoria ya que el método de aprendizaje es principalmente práctico.
La atención al alumno es individualizada, basada en un proceso de enseñanza activa y creativa.

2.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

El alumnado que al final de la evaluación continua tenga una calificación inferior a cinco tendrá que recuperar, mediante una prueba de suficiencia de aproximadamente dos horas de duración y de aplicación práctica (realización de un encaje y claroscuro de una composición en papel 50 x 70). Así mismo la profesora determinará para el alumnado que les falten ejercicios por realizar, la presentación de trabajos complementarios o la recuperación de los mismos.
Aquellos alumnos que tengan la asignatura suspensa de primero, tendrán que realizar un dibujo en clase, determinado por el Departamento en la semana de exámenes pendientes.
Para poder recuperar la asignatura en evaluación ordinaria o extraordinaria el alumnado deberá entregar todas las actividades pendientes en el curso, además de realizar un examen práctico.

2.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

2.11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los que están disponibles en el Centro. Cañón y medios multimedias utilizados por el profesorado. Material didáctico impreso en el Departamento, así como material didáctico físico diseñado por el profesorado.

2.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- BARGUEÑO E. Dibujo Artístico. Editorial McGraw- Hill
- DAUCHER Hans. Modos de dibujar. Ed. G. Pili.
- DONDIS D.A. La sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Pili
- EDWARDS B. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed. Herman Blume.
- MAIER Manfred. Procesos elementales de proyectación y configuración. Editorial Gustavo Gili.
- SMITH, Ray. Manual del Artista. Ed. Blume.
- MAYER, Ralph. Materiales y Técnicas del Arte. Ed. Blume.
- MAGNUS, Gunter. Guía para dibujantes e ilustradores. Ed. G. Gili.
- VARIOS. El manual del dibujo. Editorial Cátedra.
- WONG W. Fundamentos del diseño bi y tridimensional. Ed. G. Gili.

3. DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO I (1º y 2º Bachillerato)

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 41685

El dibujo técnico es esencial en la planificación y fabricación de productos, así como en el desarrollo tecnológico. Promueve el aprendizaje activo, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La materia también desarrolla habilidades gráficas y fortalece el razonamiento lógico y la visualización espacial. En el Dibujo técnico se pueden utilizar metodologías tradicionales y digitales.

Su aplicación a las artes tiene relación directa con la vida y la actualidad (diseño, arquitectura, publicidad…) por tanto también se abordan temas transversales pudiéndose promover y realizar proyectos sobre los derechos humanos y el medio ambiente, igualdad de género, inclusión, sostenibilidad...

Además, contribuye al desarrollo intelectual y humano, así como a la preparación para la educación superior y campos como la arquitectura, la ingeniería, el diseño incluso la enseñanza.

3.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

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

3.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
CE1 introductoria en la representación de la geometría (CE 2, CE3, CE4 Y CE5) CE4 sobre proyectos y Norma (con CE2 Y CE3) CE5 sobre herramientas digitales (con CE1, CE2 Y CE3)	CE1 Y CE2 (Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura) CE2 (Dibujo Artístico) CE5 (Matemáticas generales y Diseño) CE2 Y CE5 (Diseño) CE3 Y CE4 (Volumen)	CE1: CC y CPSAA CE1 y CE2: CL y CP CE2 y CE5: CD y STEM CE3 y CE4: CC, CE y CPSSA

3.3. SABERES BÁSICOS

Bloque A. Geometría, arte y entorno.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
A.1. Geometría, naturaleza y arte	A.1.1.1. La geometría en la naturaleza, en el entorno.	
	A.1.1.2. La geometría en el arte.	
		A.1.2.1. Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
A.2. Relaciones geométricas y escalas.	A.2.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso	
	A.2.1.2. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad y simetría.	
	A.2.1.3. El número áureo en el arte.	
A.3. Tangencias, enlaces, curvas técnicas y curvas cónicas.	A.3.1.1. Enlaces, curvas técnicas y tangencias básicas	A.3.2.1. Enlaces, curvas técnicas y tangencias complejas.
	A.3.1.2. Las curvas cónicas. Propiedades y trazado.	A.3.2.2. Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.

	A.3.1.3. Aplicación en el diseño.	A.3.2.3. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.
A.4. Construcción de formas poligonales y modulares.	A.4.1.1. Construcciones poligonales y modulares. Aplicación en el diseño.	A.4.2.1. Composiciones modulares en el diseño gráfico, de objetos y de espacios 2D y 3D.
	A.4.1.2. La geometría en la composición.	A.4.2.2. Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.
A.5. Representación del espacio.	A.5.1.1. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la perspectiva a lo largo de la historia del arte.	A.5.1.1. La representación del espacio en el diseño, industria, arquitectura, urbanismo y arte contemporáneo.
	A.5.1.2. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.	

Bloque B. Sistemas de representación del espacio aplicados.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Concepto y tipos de proyección	
	B.1.1.2. Descripción de elementos y finalidad de los distintos sistemas de representación.	
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro	
	B.2.1.2. Vistas en sistema europeo.	
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Perspectiva isométrica. Representación de sólidos sencillos.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de circunferencias y sólidos con curvas.

	B.3.1.2. Perspectiva caballera y militar. Representación de sólidos sencillos.	B.3.2.2. Perspectiva caballera y militar. Representación de circunferencias y sólidos con curvas.
	B.3.1.3. Iniciación al diseño de packaging.	B.3.2.3. Aplicación al diseño de formas tridimensionales
		B.3.2.4. Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la arquitectura y el diseño.
B.4. Sistema cónico.	B.4.1.1. Fundamentos y trazado de perspectiva cónica, frontal y oblicua.	
	B.4.1.2. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.	B.4.2.1. Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos.
		B.4.2.2. Representación de luces y sombras.

Bloque C. Normalización y diseño de proyectos.

	1 BACHILLERATO	2 BACHILLERATO
C.1. Normalización y acotación.	C.1.1.1. Concepto de normalización. Necesidad y ámbito de aplicación de las normas	
	C.1.1.2. Las normas fundamentales UNE e ISO.	
	C.1.1.3. Representación de objetos mediante sus vistas diédricas.	C.1.2.1. Representación de objetos mediante sus vistas diédricas acotadas.
C.2. Bocetos, croquis y planos.	C.2.1.1. Documentación gráfica de proyectos. Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.	C.2.2.1. Documentación gráfica de proyectos. Cortes, secciones y roturas.
	C.2.1.2. Elaboración de bocetos y croquis.	C.2.2.2. Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano

		de taller

Bloque D. Herramientas digitales para el diseño.

	1 BACHILLERATO	2 BACHILLERATO
D.1. Dibujo vectorial en 2D.	D.1.1.1. Iniciación a herramientas de dibujo vectorial en 2D y aplicaciones al diseño gráfico.	D.1.2.1. Dibujo vectorial aplicado a proyectos de arte y diseño.
D.2. Modelado en 3D.	D.2.1.1. Iniciación a programas de modelado en 3D y aplicaciones a proyectos artísticos.	D.2.2.1. Modelado en 3D aplicado a proyectos de arte y diseño.

3.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje contextualizan y dan sentido a lo aprendido en el aula y fuera de ella y también refuerzan aspectos importantes como la autoestima, la autonomía y la responsabilidad. Deben ser inclusivas y personalizadas, basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje. Se centran en adquirir competencias clave y específicas, conectando con las expectativas y motivaciones del alumnado.

En la materia de Dibujo Técnico, se trabajan transformaciones y construcciones geométricas, normalización y herramientas digitales. También se fomenta la creatividad, la comunicación y el pensamiento divergente. Las situaciones se diseñarán de forma colaborativa y transversal con otras materias, incluyendo, en la medida de lo posible, las TICs para personalizar mejorar la competencia digital y la creatividad individual y cooperativa.

Se promoverá el conocimiento de la realidad laboral a través de documentación, presentaciones y exposiciones. En la evaluación se observarán los procesos de aprendizaje y utilizaremos herramientas variadas como producciones escritas, trabajos de taller y puestas en común en el aula. También se evalúan las producciones y productos finales individuales y grupales. La evaluación es un proceso bidireccional entre docentes y discentes, enfocado en mejorar el aprendizaje. También se evalúa el desempeño docente en el diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

MODELO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Situación de aprendizaje 1: Diseño de espacio interior	**Competencias específicas**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Objetivo didáctico: Diseñar un espacio	C.1	Criterio 1.1.	A.1.1.1.

interior creando una plantilla en perspectiva cónica y considerando aspectos estéticos y funcionales. 1. Descripción: El proceso abarca tres fases: Investigación (los estudiantes se documentan sobre diseño de interiores, estilos… Analizando la importancia de la distribución del espacio, 2. Perspectiva (los estudiantes elaboran la plantilla del espacio en perspectiva cónica atendiendo al proceso del dibujo técnico)3. Diseño : Los estudiantes distribuyen objetos dispuestos en el sistema de perspectiva Temporalización: La fase de investigación podrá ocupar una sesión, la fase de construcción del sistema en perspectiva ocupará una sesión y media o dos sesiones y la de diseño tres sesiones.	C.2 C.3 C.4	Criterio 1.2. Criterio 1.3. Criterio 1.5. Criterio 2.1. Criterio 3.1. Criterio 3.2. Criterio 4.3.	B.1.1.1. C.2.1.1. C.4.1.2. D.2.1.2.

3.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

PRIMER Y SEGUNDO CURSO DE DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO.

PRIMERO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 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.

Criterio 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.

Competencia específica 2.

Criterio 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.

Criterio 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.

Competencia específica 3.

Criterio 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.

Criterio 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.

Criterio 3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando tanto sobre el proceso realizado como sobre el resultado obtenido.

Criterio 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.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos de manera inequívoca, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con solvencia y autonomía.

Criterio 4.2. Realizar bocetos y croquis para representar una diversidad de objetos y espacios imaginarios, con creatividad.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

Criterio 5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

SEGUNDO DE BACHILLERATO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.

Criterio 1.2. Analizar las funciones y apreciar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación y dentro de sus contextos históricos para valorar sus funcionalidades y cualidades expresivas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de los mismos.

Criterio 2.2. Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.

Criterio 2.3. Diseñar patrones y módulos tridimensionales y valorar la aplicación de transformaciones (traslaciones, giros, simetrías).

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.

Criterio 3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, así como aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.

Criterio 4.2. Aplicar estrategias y destrezas acordes al trabajo colaborativo y que lo agilicen.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.

Criterio 5.2. Mostrar una actitud positiva respecto al trabajo colaborativo y en grupo, mostrando empatía y flexibilidad de planteamientos en el desarrollo de los proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (1 BACH)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (2 BACH)
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.	1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.
CE 2	2.1. 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. 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.	2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos. 2.2. Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.
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 diédricas. 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.	3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas. 3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.
CE 4	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.	4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.
CE 5	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en	5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las

	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.	herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.

- No será necesario el uso de libro de texto, no obstante se aportarán materiales y recursos (analógicos y digitales) para que el alumnado alcance los objetivos.

3.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

25,5 % cada Competencia específica	DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y EL DISEÑO I			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. 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.	Criterio 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. Criterio 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.	50% 50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA 1, 2,4,5** **CCEC 1,2,3,4** **STEM 1**
2.Desarrollar diseños gráficos, elaborar composiciones y transformaciones geométricas, valorando también el dibujo a mano alzada, e incorporar estos recursos en el desarrollo y	Criterio 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. Criterio	70%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas	**CE 1,2,3** **STEM 3**

trasmisión de ideas, así como en la expresión de sentimientos y emociones.	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.	30%	Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA 2,3,5**
3. Representar el espacio y objetos tridimensionales, comprendiendo y apreciando su presencia en creaciones artísticas variadas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño.	Criterio 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.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA1,2,3,4,5** **CE 2,3**
	Criterio 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.	25%		
	Criterio 3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando tanto sobre el proceso realizado como sobre el resultado obtenido.	25%		
		25%		

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas

25,5 % cada Competencia específica	**DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES Y EL DISEÑO II**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
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.	Criterio 1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CC 1** **CPSAA1.1, 1.2, 4, 5** **CL 1, 2** **CP2,3** **CCEC 1, 2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2**
	Criterio 1.2. Analizar las funciones y apreciar la importancia de las formas y transformaciones geométricas en los distintos entornos de aplicación y dentro de sus contextos históricos para valorar sus funcionalidades y cualidades expresivas.	50%		
2. Desarrollar diseños gráficos, elaborar composiciones y transformaciones geométricas, valorando también el dibujo a mano alzada, e incorporar estos	Criterio 2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de los mismos.	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas	CC 1 CPSAA 1.1, 1.2, 4, 5 CL 1, 2 CP 2, 3
	Criterio 2.2. Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.	40%		

recursos en el desarrollo y trasmisión de ideas, así como en la expresión de sentimientos y emociones.			Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CD 1, 3
	Criterio 2.3. Diseñar patrones y módulos tridimensionales y valorar la aplicación de transformaciones (traslaciones, giros, simetrías).	30%		
3. Representar el espacio y objetos tridimensionales, comprendiendo y apreciando su presencia en creaciones artísticas variadas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño.	Criterio 3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.	10%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	CC 1 CE 1, 3
	Criterio 3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	30%		
4. Representar e interpretar objetos y espacios vistos o ideados, así como documentar proyectos de diseño aplicando las normas fundamentales UNE e ISO, asegurando su correcta interpretación por terceros.	Criterio 4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, así como aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:**	CC1 CE 1,3
		50%		

	Criterio 4.2. Aplicar estrategias y destrezas acordes al trabajo colaborativo y que lo agilicen.		**Escala del 1-10**	
5. Seleccionar y utilizar programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño, aprovechando y valorando las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales.	Criterio 5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	STEM 1, 3
	Criterio 5.2. Mostrar una actitud positiva respecto al trabajo colaborativo y en grupo, mostrando empatía y flexibilidad de planteamientos en el desarrollo de los proyectos.	50%		

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia plurilingüe (CP). Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingenierías (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 (CCEC)

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

3.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Los bloques I, II y III de la materia se organizan distribuyéndose de la siguiente manera:

Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloque I e inicio del Bloque II	Bloque II e inicio del Bloque III	Bloque III

Para abordar el bloque IV se podrá reservar el Infolab en algunas sesiones de cualquier trimestre según las necesidades de coordinación con otras disciplinas que usen el infolab.

Dada la relación de muchos trazados con los contenidos de todos los bloques se podrá trabajar la aplicación de conceptos de cualquier bloque en cualquier trimestre.

3.8 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Algunas de las pautas metodológicas que se seguirán para abordar la materia en el aula serán:

Enfoque Competencial: la materia es fundamentalmente práctica, se plantearán ejercicios en los que el alumnado debe aplicar conocimientos adquiridos además de creatividad para resolver problemas, situaciones y proyectos.

Metodología activa: se promoverá el trabajo en equipo donde se permite al alumnado intercambiar ideas y ayudarse a analizar y comprender los planteamientos de diseño y sus posibles soluciones.

Uso de las TICS: en la metodología activa se integra también la posibilidad de consulta de diferentes recursos digitales, ampliando la diversidad en sus fuentes de información y facilitando el aprendizaje autónomo.

3.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Recuperación durante el curso

Se podrán realizar pruebas adicionales para posibilitar al alumnado la superación de la materia. Para ello se establecerán fechas y sistemas de recuperación que puedan adaptarse a las necesidades del alumnado.

Alumnado con materia pendiente

El alumnado que no supera la asignatura en primer curso y se matricula en segundo curso realizará unas tareas específicas por bloque que servirán de repaso y refuerzo para superar el segundo curso. Dada la continuidad de los contenidos si supera el segundo curso, se podrá optar al aprobado del primer curso de manera automática siempre y cuando haya realizado las tareas específicas citadas.

En el caso de que el alumnado que tiene Dibujo Técnico Aplicado a las Artes y al Diseño I que no se haya matriculado en la homónima del segundo curso, el estudiante está obligado a realizar el examen de recuperación de la materia pendiente. Para ello se establecerá una comunicación para concretar las actividades de repaso/refuerzo así como la fecha de examen.

3.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

3.11. MATERIAL Y RECURSOS

El alumnado hará uso de sus instrumentos de dibujo técnico, un buen juego de reglas y un compás así como papel blanco, normalmente folios tamaño A4 o A3.

3. 12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

http://www.educarex.es/index.php Es una página de la Conserjería de Educación. En ella podrás encontrar exámenes de Dibujo Técnico resueltos, así como contenidos de distintas materias.
http://www.educacionplastica.net/. En esta página hay ejercicios paso a paso de geometría plana y descriptiva.
http://dibujotecnico.com En ella encontrarás recursos de Dibujo Técnico y ejercicios de vistas (visualización de piezas y representación de piezas normalizadas). Esta página tiene unos enlaces muy buenos.
http://loseskakeados.com/apudibujo.htm Web sobre el sistema axonométrico-isométrico, también diapositivas del sistema diédrico.
http://www.profes.net
https://aprendizajepermanente.educarex.es Portal de aprendizaje permanente.
http://www.unex.es/organizacion/servicios/alumnado/funciones/selectividad Web de enlace con la Universidad de Extremadura.
https://trazoide.com/ Web de Dibujo Técnico de Antonio Castilla, muy recomendable.

4. DISEÑO (2º Bachillerato)

El diseño es una actividad fundamental en nuestra sociedad que ha ganado importancia desde la Revolución Industrial. La digitalización de esta disciplina ha reducido los tiempos, las metodologías de trabajo y la presentación de proyectos. Se trata de un proceso complejo que abarca diferentes disciplinas y campos de acción, puede transmitir ideas y emociones y es un reflejo de nuestras necesidades, identidad cultural y artística. Diseñar implica encontrar el equilibrio entre forma y función, consumismo y medio ambiente, debe ser, además, inclusivo y centrado en la igualdad de oportunidades.

Esta materia contribuye al desarrollo de competencias clave como la comunicación lingüística, las matemáticas y la competencia digital. También promueve la conciencia cívica responsable, el espíritu emprendedor y la sensibilidad artística. Además el diseño debe tener en cuenta la ecología, los materiales reutilizables y la sostenibilidad en el arte. Diseñar implica reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de los diseños en la sociedad, y fomenta la conciencia y expresión culturales y la lucha por la igualdad y el respeto entre iguales. Promueve proyectos adaptados a las características individuales del alumnado.

Continúa el desarrollo de competencias iniciado en Educación Secundaria Obligatoria. Además, sienta las bases para el aprendizaje de las técnicas vinculadas con el diseño gráfico y el diseño de espacios y volúmenes. El estudio del diseño puede continuar en estudios superiores o ser utilizado como salida profesional en diversos campos.

Los criterios de evaluación se centran en comprobar si el alumnado ha adquirido conocimientos sobre la historia del diseño, si investiga la relación entre forma y función, si planifica proyectos, si trabaja en equipo y si valora las consecuencias del diseño en el medio ambiente y la sociedad.

4.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Identificar las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra diseñada, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes, apreciando la variedad de posibilidades creativas que ofrecen estas técnicas y recursos y valorando el enriquecimiento que supone la existencia de diversos tipos de diseños que aportan diversidad cultural y artística.

2. Expresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impacto social, cultural y medioambiental, comparando y analizando la relación que se establece entre forma y función, identificando las variadas soluciones propuestas, en producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, forjando un espíritu critico y de compromiso con los derechos humanos.

3. Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidades expresivas y de comunicación propias, potenciando así la autoestima y el

crecimiento personal.

4. Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en la solución de problemas de diseño sostenible, eligiendo los distintos elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos necesarios, transmitiendo un estilo propio y asumiendo los aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual.

5. Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de representación y presentación necesarios para elaborar diseños funcionales, y por tanto, inclusivos, sostenibles, que defiendan los derechos humanos y que sean estéticamente atractivos, potenciando de este modo, una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo del diseño.

6. Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando tanto el intercambio de ideas como el trabajo colaborativo, para integrarlos en la construcción de una personalidad creativa e innovadora, capaz de apreciar diferentes puntos de vista.

4.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
-CE 1 y 2: se relacionan con el estudio del diseño a lo largo de la historia. -CE 3 y 4: plantean resolver problemas de diseño. -CE 5: se centra más en la gestión del proceso de creación. -CE 6: trata de los beneficios personales que produce el diseño.	-Castellana y Literatura - Lengua Extranjera - Historia de la Filosofía - Historia de España -Resto de materias de la modalidad de Artes, en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño	-CE 1: CCEC 1 Y 2 -CE 2: CCEC 4, STEM 3 -CE 3: CCEC 3 Y 4 -CE 4: CCEC 5, CC4 -CE 5: CCEC 5 Y 6 , CE 1 -CE 6: CC 3, CCL 1

4.3. SABERES BÁSICOS

Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño

2.º Bachillerato	**2.º Bachillerato. Diseño**
A.1. Historia del diseño.	A.1.1. Concepto y teorías del diseño
	A.1.2 Evolución histórica del diseño. Artesanía e industrialización.
	A.13. Tendencias, periodos y las principales escuelas y personalidades del diseño
A.2. El diseño y su función.	A.2.1. El diseño, sus clasificaciones y sus campos de aplicación
	A.2.2. Diseño universal. Diseño para todas las personas.
	A.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
	A.2.4. La diversidad como riqueza patrimonial.
	A.2.5. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación culturaL

Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología

	2.º Bachillerato. Diseño
B.1. Sintaxis y semántica del diseño.	B.1.1. Diseño y función
	B.1.2.El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
	B.1.3.Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.

	B.1.4. Ordenación y composición modular.
	B.1.5. Dimensión semántica del diseño.
B.2. Procesos de creación.	B.2.1. Proceso del diseño. Fases del diseño.
	B.2.2. Procesos creativos en un proyecto de diseño.
	B.2.3. Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

Bloque C. Diseño gráfico.

	2.º Bachillerato. Diseño
C.1. Tipografía	C.1.1. Legibilidad, propiedades y uso en el diseño.
	C.1.2. Principales familias.
C.2. Tipos de diseño	C.2.1. Funciones comunicativas del diseño gráfico.
	C.2.2. La imagen de marca: el diseño corporativo.
	C.2.3. La señalética y sus aplicaciones.
	C.2.4. Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.
	C.2.5. El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.
C.2. Procesos y técnicas.	C.3.1. El diseño gráfico y la composición.
	C.3.2. El diseño gráfico con y sin retícula
	C.3.3. Procesos y técnicas de diseño gráfico.

Bloque D. Diseño tridimensional.

	2.º Bachillerato. Diseño
D.1. Diseño ergonómico y antropometría.	D.1.1. Antropometría aplicada al diseño.
	D.1.2. Ergonomía.
D.2. Diseño del producto.	D.2.1. Tipología de objetos.

	D.2.2. Sistemas de representación aplicados al diseño de productos.
	D.2.3. Diseño de producto y diversidad funcional.
	D.2.4. Materiales, texturas y colores.
	D.2.5. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
	D.2.6. El packaging: del diseño gráfico al diseño. Troqueles.
D.3. Diseño de espacios.	D.3.1. Percepción psicológica del espacio
	D.3.2. Organización del espacio habitable, interior o exterior, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
	D.3.3. El diseño universal de espacios para los itinerarios de la vida: Espacios públicos y naturales, arquitectura educativa, patrimonial, edificios administrativos, etc..
	D.3.4. Principios de iluminación.
	D.3.5. Elementos constructivos.

4.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El diseño consiste en encontrar soluciones gráficas que cumplan con requisitos de funcionalidad, sostenibilidad, accesibilidad y atractivo estético.

Para aprender los fundamentos del diseño, los estudiantes deben investigar las técnicas utilizadas en diseños habituales y resolver problemas de diseño que además pueden relacionarse con situaciones habituales en la vida o con problemas sociales. Se tratarán temas como el consumo responsable, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad y la igualdad de género.

Se abordará la gestión responsable de los residuos y la seguridad de los materiales utilizados en los proyectos involucrando al alumnado en la mejora del entorno social y desarrollando valores sociales y cívicos. El diseño transforma el mundo y debe acompañarse de una formación moral y crítica. Se recomienda utilizar un enfoque didáctico de aprendizaje-acción donde los estudiantes sean responsables de su aprendizaje.

El trabajo en grupo permite encontrar soluciones más eficaces y creativas. El uso de herramientas digitales es importante y contribuye a ofrecer una atención personalizada y reducir la brecha digital. Se compartirán objetivos y proyectos con otras materias.

La evaluación se centrará tanto en el producto final como en el proceso de diseño valorando la capacidad del alumnado para aplicar técnicas, usar recursos y proponer soluciones creativas.

<table>
<tr><td colspan="2">Situación de aprendizaje 1
2º Bachillerato (Diseño)</td><td>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</td><td>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</td><td>SABERES BÁSICOS</td></tr>
<tr><td>Título: Diseñando el Futuro Sostenible</td><td>Objetivo didáctico: ¿Cómo puede el diseño, asistido por Inteligencia Artificial, ofrecer soluciones visuales innovadoras y éticas para promover la sostenibilidad?
Identidad Visual Corporativa (IVC) y Campaña Gráfica para una startup ecológica, con un Portafolio Crítico que documente la interacción con la IA.</td><td>Competencias Clave (CC)Digital (CD), Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC), Emprendedora (CE).Competencia Específica (CE)CE3 (Aplicar metodologías para soluciones innovadoras y sostenibles) y CE5 (Análisis crítico de configuraciones formales).</td><td>Portafolio/Diario de Diseño (énfasis en el proceso y la crítica a la IA), Rúbrica de Producto (calidad y adecuación), Observación/ Debate (reflexión ética).</td><td>Metodología de Diseño, Lenguaje Visual (Color, Tipografía), Diseño Sostenible /Ético, IA Generativa y Prompts.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Actividades:
1. Inicial: Debate Ético sobre IA y Diseño. 2. Desarrollo: Ingeniería de Prompts para generar ideas de logos/paletas. 3. Aplicación: Creación de la IVC en software profesional, uso de IA para mockups rápidos. 4. Cierre: Presentación y debate sobre autoría/ética.
Temporalización:
5-6 Sesiones (10-12 horas aprox.)</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

Situación de aprendizaje 1 **2º Bachillerato (Diseño)**		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Título: **La Voz Gráfica de la Ciudad**	**Objetivo didáctico: Cómo comunicar un mensaje social o cultural de alto impacto utilizando la tipografía como elemento visual principal, prescindiendo (casi totalmente) de imágenes?** **1. Serie de Carteles Digitales para una campaña social o cultural. 2. Manual de Normas Gráficas Tipográficas (justificación técnica y conceptual de las fuentes elegidas).**	**Competencias Clave CE2: Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, analizando producciones para valorar de manera crítica su impacto social y cultural. CE5: Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos de diseño (tipografía), para enriquecer sus propias producciones.**	**Portafolio/Diario de Diseño** (énfasis en el proceso y la crítica a la IA), **Rúbrica de Producto** (calidad y adecuación), **Observación/Debate** (reflexión ética).**CEv 2.1:** Comparar y contrastar las funciones comunicativas del diseño (identidad, información y persuasión) aplicadas en diferentes tipos de tipografía y composiciones a lo largo de la historia. **CEv 5.1:** Aplicar con solvencia los elementos de la sintaxis visual (punto, línea, plano, **tipografía**) y los fundamentos compositivos para generar soluciones gráficas originales y coherentes. **CEv 5.2:** Utilizar software y herramientas de diseño para elaborar un proyecto tipográfico, demostrando **rigor**	Anatomía de la letra, Clasificación tipográfica (Serif, Sans Serif, etc.), Legibilidad, *Kerning*/Interlineado, Jerarquía Visual y *Font Pairing*. **S5. Lenguaje Visual y Composición: La tipografía**: anatomía de la letra, principales familias tipográficas (Serif, Sans Serif, Manuscritas, *Display*), legibilidad y *kerning*/interlineado. **S4. Proyectos de Diseño:** Fases del

			en la ejecución, legibilidad, coherencia visual y dominio técnico. **Dominio Conceptual** (CE2, CEv 2.1)**Manual de Normas Gráficas Tipográficas Aplicación Técnica y Compositiva (CE5, CEv 5.1)Cartel Digital (Arte Final) Impacto y Función Comunicativa (CEv 5.2)Presentación Oral / Rúbrica de Proyecto**	proceso de diseño (briefing, análisis, bocetaje tipográfico, arte final, presentación). **S6. Herramientas:** Software de diseño vectorial y maquetación (Illustrator, InDesign o similares).

Actividades: 1. **Inicial: I. Inicial:** El Alfabeto como Mensaje. **Diagnóstico Emocional** (Letra/Emoción). **Presentación del Reto** (Diseño 90% texto). **Investigación** de referentes tipográficos históricos (Bauhaus, etc.). **2. Desarrollo:** Anatomía y Experimentación. **Taller de Anatomía** de la letra y clasificación (Vox-ATypI). **Ejercicios de Semántica Tipográfica** (cambio de significado). **Bocetaje manual** de carteles, enfocándose en **Jerarquía** y **Maridaje** (*font pairing*) 3. **Aplicación:** Diseño Final y Justificación. **Digitalización y Arte Final** de los carteles en software vectorial. **Creación del Manual Tipográfico** (justificación de elección, anatomía, *kerning*). **Prototipado/Mockups** para simular la aplicación y evaluar la legibilidad. 4. **Cierre:** Evaluación y Difusión. **Presentación Pública** de carteles y Manual. **Debate Crítico** sobre la función ética del diseño tipográfico. **Evaluación** con rúbrica y coevaluación (eficacia comunicativa y pulcritud técnica). .**Temporalización:** **5-6 Sesiones (10-12 horas aprox.)**			

4.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.

Criterio 1.2. Integrar el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas, valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer productos de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos.

Criterio 2.2. Defender la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana, analizando elementos diseñados en épocas y localizaciones distintas, y con funciones diversas, estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con el diseño sostenible e inclusivo.

Criterio 2.3. Estudiar objetos y productos de diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema común y si se han tenido en cuenta soluciones respetuosas con los derechos humanos, inclusivas y sostenibles.

Criterio 2.4. Descubrir las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando los elementos sintácticos y constitutivos de obras de diseño.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Proyectar soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.

Criterio 3.2. Desarrollar propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Defender trabajos de diseño tanto propios como ajenos de manera crítica y argumentada, preocupándose por la correcta aplicación de las técnicas de ejecución, de desarrollo y de presentación del producto de diseño.

Criterio 4.2. Elaborar propuestas de diseño, valorando tanto la selección coherente y adecuada de recursos técnicos, como el rigor y la corrección a la hora de utilizarlos, buscando el desarrollo de la identidad personal.

Criterio 4.3. Reconocer las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos.

Criterio 4.4. Planificar propuestas de diseño sostenibles utilizando creativamente configuraciones formales y argumentando su selección, partiendo de una propuesta original, innovadora o preexistente.

Criterio 4.5. Resolver problemas de diseño donde la sostenibilidad sea un condicionante básico, usando para ello la metodología proyectual propia del diseño, afrontando el problema como un reto personal.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Planificar un proyecto de diseño individual o colaborativo definiendo las formas de presentación y técnicas de trabajo según los recursos temporales y materiales disponibles, adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta.

Criterio 5.2. Crear un producto de diseño colaborativo o individual, adecuando las herramientas y los procedimientos a la funcionalidad y la voluntad estética y comunicativa de la propuesta, siempre defendiendo los derechos humanos.

Criterio 5.3. Planificar proyectos individuales o colectivos, aplicando estrategias creativas, gestionando con flexibilidad y eficacia las diferentes fases, el plan de desarrollo, los objetivos propuestos y la evaluación del proyecto, y buscando la coherencia sostenible entre el producto final, el público objetivo, el proceso del diseño y los recursos disponibles.

Criterio 5.4. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, valorando la adecuación de proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Participar en la planificación y resolución de un proyecto colaborativo de diseño de producto o de espacios, implicándose en el proceso y su evaluación, favoreciendo el trabajo colaborativo, motivando y proponiendo soluciones.

Criterio 6.2. Desarrollar proyectos de diseño elaborando productos innovadores partiendo de otro ya existente, valorando de forma oral o escrita, las oportunidades sociales, económicas y de transformación de este tipo de proyectos.

4.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

XXXXX % cada Competencia específica	DISEÑO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Identificar las técnicas y recursos propios del diseño a partir del estudio tanto de los elementos formales de obra diseñada, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes, apreciando la variedad de posibilidades creativas que ofrecen estas técnicas y recursos y valorando el enriquecimiento que supone la existencia de diversos tipos de diseños que aportan diversidad cultural y artística.	**Criterio 1.1**. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, tanto bidimensional como tridimensional, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA** **CL** **CD** **CMCT**
	Criterio 1.2. Integrar el concepto de diseño y su terminología asociada como parte fundamental del enriquecimiento artístico y cultural, analizando con detalle producciones de diseño diversas, valorando su utilidad social y su respeto a los valores democráticos.	50%		

2. Expresar opiniones razonadas sobre la influencia del diseño en la calidad de vida del ser humano, atendiendo a su impacto social, cultural y medioambiental, comparando y analizando la relación que se establece entre forma y función, identificando las variadas soluciones propuestas, en producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, forjando un espíritu critico y de compromiso con los derechos humanos.	**Criterio 2.1.** Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes y escuelas relacionados con el diseño, reflexionando de manera comparada y desde la propia identidad cultural sobre el enriquecimiento que supone conocer productos de diseño en contextos geográficos, históricos y sociales diversos.	33,333%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas	**CL** **CEC**
	Criterio 2.2. Defender la importancia del impacto medioambiental de la actividad humana, analizando elementos diseñados en épocas y localizaciones distintas, y con funciones diversas, estableciendo argumentos para promover una conciencia proactiva y comprometida con el diseño sostenible e inclusivo.	33,333%	Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CL** **CEC** **CC**
	Criterio 2.3. Estudiar objetos y productos de diseño, analizando con deleite las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema común y si se han tenido en cuenta soluciones respetuosas con los derechos humanos, inclusivas y sostenibles.	33,333%		

	Criterio 2.4. Descubrir las dimensiones simbólicas y semánticas propias del lenguaje del diseño, analizando los elementos sintácticos y constitutivos de obras de diseño.	33,333%		
3. Desarrollar propuestas imaginativas de productos de diseño adaptando con creatividad diferentes soluciones a necesidades expresivas y de comunicación propias, potenciando así la autoestima y el crecimiento personal.	**Criterio 3.1.** Proyectar soluciones de diseño aplicado a necesidades personales, poéticas o de expresión propias, integrando en su desarrollo la interacción con otros campos, la innovación, la autocrítica y la comunicación motivada por su identidad.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CL** **CEC** **CC** **CD**
	Criterio 3.2. Desarrollar propuestas de diseño colectivas basadas en problemas concretos establecidos, aportando soluciones personales e imaginativas y ofreciendo una visión empática y colaborativa.	50%		
4. Diseñar, atendiendo a criterios éticos, formas y estructuras en distintos campos de actuación, que supongan un reto en la solución de problemas de diseño	**Criterio 4.1.** Defender trabajos de diseño tanto propios como ajenos de manera crítica y argumentada, preocupándose por la correcta aplicación de las técnicas de	20%	Observación Sistemática: Actividades de clase	**CL** **CEC** **CC** **CD**

sostenible, eligiendo los distintos elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos necesarios, transmitiendo un estilo propio y asumiendo los aspectos básicos que protegen la propiedad intelectual.	ejecución, de desarrollo y de presentación del producto de diseño.		Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CMCT**
	Criterio 4.2. Elaborar propuestas de diseño, valorando tanto la selección coherente y adecuada de recursos técnicos, como el rigor y la corrección a la hora de utilizarlos, buscando el desarrollo de la identidad personal.	20%		
	Criterio 4.3. Reconocer las estructuras formales y compositivas en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando con interés los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos.	20%		
	Criterio 4.4. Planificar propuestas de diseño sostenibles utilizando creativamente configuraciones formales y argumentando su selección, partiendo de una propuesta original, innovadora o preexistente.	20%		
	Criterio 4.5. Resolver problemas de diseño donde la sostenibilidad sea un condicionante básico, usando para ello la metodología proyectual propia del diseño, afrontando el problema como un reto personal.	20%		

5. Crear productos de diseño utilizando con criterio las herramientas, soportes, técnicas, formas y sistemas de representación y presentación necesarios para elaborar diseños funcionales, y por tanto, inclusivos, sostenibles, que defiendan los derechos humanos y que sean estéticamente atractivos, potenciando de este modo, una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo del diseño.	**Criterio 5.1.** Planificar un proyecto de diseño individual o colaborativo definiendo las formas de presentación y técnicas de trabajo según los recursos temporales y materiales disponibles, adaptándolo con creatividad y flexibilidad al concepto de la propuesta.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CL** **CEC** **CC** **CD** **CMCT**
	Criterio 5.2. Crear un producto de diseño colaborativo o individual, adecuando las herramientas y los procedimientos a la funcionalidad y la voluntad estética y comunicativa de la propuesta, siempre defendiendo los derechos humanos.	25%		
	Criterio 5.3. Planificar proyectos individuales o colectivos, aplicando estrategias creativas, gestionando con flexibilidad y eficacia las diferentes fases, el plan de desarrollo, los objetivos propuestos y la evaluación del proyecto, y buscando la coherencia sostenible entre el producto final, el público objetivo, el proceso del diseño y los recursos disponibles.	25%		
	Criterio 5.4. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, valorando la adecuación de proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	25%		

6. Desarrollar proyectos de diseño apreciando las oportunidades personales, económicas y sociales que generan, valorando tanto el intercambio de ideas como el trabajo colaborativo, para integrarlos en la construcción de una personalidad creativa e innovadora, capaz de apreciar diferentes puntos de vista.	**Criterio 6.1.** Participar en la planificación y resolución de un proyecto colaborativo de diseño de producto o de espacios, implicándose en el proceso y su evaluación, favoreciendo el trabajo colaborativo, motivando y proponiendo soluciones.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas: Escala del 1-10**	**CL** **CEC** **CC** **CPSAA** **CD** **CMCT**

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

EJEMPLO DE RÚBRICA

Criterio de Evaluación	Excelente (4)	Bien (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Innovación y creatividad en IVC	El diseño presenta soluciones visuales altamente originales, sostenibles y bien fundamentadas.	El diseño muestra ideas originales y sostenibles, aunque con menor profundidad conceptual.	El diseño tiene algunas ideas originales, pero poco fundamentadas o parcialmente sostenibles.	El diseño carece de originalidad y sostenibilidad evidente.
Uso de IA y prompts	Emplea la IA de manera efectiva, generando propuestas precisas, coherentes y críticas; documenta claramente el proceso en el portafolio.	Usa la IA adecuadamente, con algunas propuestas coherentes; el portafolio muestra el proceso con cierta claridad.	Uso limitado o poco coherente de la IA; documentación parcial del proceso en el portafolio.	No utiliza la IA de manera significativa o no documenta el proceso.
Aplicación de lenguaje visual	Excelente manejo de color, tipografía y composición; la IVC es coherente y profesional.	Buen manejo del lenguaje visual; coherencia general en la IVC.	Uso básico de color, tipografía y composición; coherencia limitada.	Uso deficiente del lenguaje visual; incoherencia evidente en la IVC.
Reflexión ética y crítica	Reflexiona críticamente sobre autoría, sostenibilidad y ética en IA; debate profundo y argumentado.	Reflexión ética adecuada; argumentos válidos pero no siempre profundos.	Reflexión ética superficial; argumentos poco desarrollados.	No hay reflexión ética significativa ni argumentos claros.
Presentación y comunicación	Presentación clara, persuasiva y profesional;	Presentación comprensible y ordenada;	Presentación poco clara; transmite	Presentación desorganizada o confusa; no

	transmite el concepto de manera efectiva.	transmite la idea principal.	parcialmente el concepto.	transmite la idea.

4.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

El curso escolar en 2º Bachillerato tiene alrededor de 165 días lectivos de clase, es decir, 33 semanas. Si consideramos que Diseño se imparte durante 4 sesiones semanales, serán aproximadamente 133 las horas o sesiones totales.

Secuenciación de contenidos

Trimestre 1º: 11 semanas del 14 septiembre al 30 noviembre.	Bloques A, C
Trimestre 2º: 13 semanas del 1 de diciembre al 18 de marzo.	Bloques B,D
Trimestre 3º: 6 semanas del 19 de marzo al 11 de mayo.	Bloques A, B,C y D

4.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Condicionadas por las características del centro, recursos disponibles, características de los alumnos, etc. Partiendo de una evaluación inicial del alumnado se marcarán las orientaciones metodológicas a seguir:

- Asegurarse de que el alumno sabe lo que hace y por qué lo hace (encontrarle sentido a la tarea).
- Partir de los conocimientos previos del alumnado.
- Adoptar un planteamiento metodológico que sea flexible, eligiendo las estrategias más adecuadas en cada caso.
- Realizar una evaluación formativa del proceso, y en función de los resultados, modificar la ayuda pedagógica (intervención del profesor, aspectos organizativos, duración temporal, etc.)

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

- Las clases se articularán en base a las unidades didácticas principales y a partir del planteamiento de una serie de ejercicios con unos objetivos específicos dentro de cada uno de los temas, que le serán expuestos al alumno/a, para que sea consciente en todo momento de los niveles de aprendizaje que tiene que alcanzar.
- Al inicio de cada unidad didáctica y/o tema, se impartirá una clase teórica exponiendo los

contenidos, criterios de evaluación y bibliografía y webgrafía recomendada. Dado que se trata de una asignatura práctica, las clases consistirán en el desarrollo y ejecución de los trabajos propuestos. A partir de tales propuestas, el alumno/a elaborará una serie de estrategias y soluciones en el proceso reflexivo-creativo, siendo en todo momento supervisado este proceso por el/la profesor/a de la asignatura.

- Los procesos técnicos se marcarán en primera instancia, en función de los contenidos de los temas, y en segunda instancia, en función de las necesidades expresivas que el trabajo del alumno/a va planteando, potenciando la utilización de diversos materiales y su experimentación.
- Las prácticas se realizarán tanto en casa como en el aula.
- Al final de cada ejercicio se realizará en clase una exposición colectiva de los trabajos realizados, potenciando el debate y el sentido crítico del alumno/a, y dependiendo de las actividades de aprendizaje, se exigirá la comunicación de los procesos de trabajo oralmente (OpenOffice Impress, Prezi, etc.) y/o por escrito (presentación de fichas de autocorrección, memorias, etc.), o bien la realización de un examen tipo test.
- El aprendizaje en común favorece las actitudes cooperativas, se pueden introducir nuevos conceptos de especial dificultad (ya que el alumno, en vez de desarrollarse sola y exclusivamente a partir de sus propias estructuras mentales y sus propios conocimientos, interactúa y coopera con sus iguales), sirve para aclarar la información que se ha dado previamente en el gran grupo, se enriquece al grupo con aportaciones diferenciadas y se incrementa la autonomía y responsabilidad del alumno.
- La docencia se apoyará en los recursos que ofrece Internet.

ACTIVIDADES

A la hora de diseñar las actividades se han buscado las que promuevan un papel activo en el alumno y les haga reflexionar sobre sus acciones, fomentando aquellas que les obligue a indagar y a enfrentarse con situaciones reales.

La programación de las actividades está sujeta a los contenidos, estándares de aprendizaje y competencias descritos en cada uno de los bloques didácticos y con una estructura y temporalización concreta que será desarrollada más detenidamente en cada una de ellas.

- *Actividades de Iniciación:* Diseñadas para evaluar la situación de partida de los alumnos y generar interés y motivación por el contenido de la asignatura. Se realizarán una serie de cuestionarios al comienzo del curso para evaluar los conocimientos previos de los alumnos y conocer sus expectativas educativas.
- *Actividades de adquisición de nuevos contenidos, centradas en la actividad del aula:* Tienen como punto de partida las explicaciones del profesor y fomentan una interacción entre las ideas del alumno y la información nueva procedente de otras fuentes, como por ejemplo realizar ejercicios surgidos de las explicaciones.
- *Actividades de desarrollo orientadas a la construcción del aprendizaje significativo de los contenidos:* Demostración práctica por parte del profesor de los conceptos y procedimientos explicados en clase.
- *Trabajos prácticos de consolidación de los conocimientos adquiridos:* Constituyen el pilar

fundamental de las estrategias didácticas y estarán presentes en cada una de los bloques de contenidos.

- *Actividades de apoyo o de refuerzo:* Pensadas para aquellos alumnos que no lograrán los objetivos propuestos y, por tanto, necesiten ayuda complementaria para conseguirlos.
- *Actividades de motivación:* Orientadas a conectar con los intereses concretos del alumnado.
- *Actividades de recuperación:* Atender a aquellos alumnos que no han conseguido los aprendizajes previstos. Realización de trabajos prácticos similares a los desarrollados a lo largo de los bloques didácticos.
- *Actividades de síntesis:* Permiten acomodar los conocimientos adquiridos y desarrollar la capacidad de investigación. De este tipo serán los trabajos sobre las actividades extraescolares y aquellos que supongan una investigación más minuciosa, de forma individual o en grupo, sobre algún tema planteado en clase.
- *Actividades de ampliación:* Permiten construir nuevos conocimientos a los alumnos que han realizado de forma satisfactoria las actividades de desarrollo.

4.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La evaluación es un proceso continuo y será lo suficientemente flexible como para convertirse en un constante diálogo comunicativo entre profesor/a y alumno/a a fin de indagar sobre la actividad que se está llevando a cabo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La valoración de las actividades, el aprendizaje de los alumnos y el propio proceso de enseñanza se propone:

- Adecuación del diseño a lo programado en cuanto a objetivos, contenidos, actividades…
- Valoración del desarrollo de cada actividad.
- Valoración del proceso investigador-creador de los/las alumnos/as en cada actividad.
- Valoración del aprendizaje de los/las alumnos/as.
- Autoevaluación de los/las alumnos/as con respecto a su aprendizaje.

La evaluación permite comparar, a lo largo del proceso, las conductas reales con las conductas esperadas (objetivos) y llegar a conclusiones para modificarlas en el futuro. Esta comparación será cuantitativa y cualitativa.

En la evaluación daremos prioridad al valor formativo para alcanzar las siguientes competencias: Digital (conocimiento y uso de software específico); Capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizando sus tareas y tiempo, trabajando de manera individual o colaborativa para alcanzar un objetivo; Conseguir habilidades suficientes para realizar las ideas con creatividad o desarrollar las capacidades para planificar y gestionar los proyectos y, por último, la capacidad necesaria para apreciar la importancia de la expresión a través de las artes plásticas o la literatura.

El alumnado perderá el derecho a que el profesor le repita un examen, si no tiene justificación médica. En ese caso irá a la evaluación con toda la materia acumulada.

Los trabajos entregados fuera de plazo se evaluarán, pero no se calificarán. Sin todas las situaciones de aprendizaje realizadas, el alumnado pierde el derecho a la media de la asignatura, derecho que recobrará, cuando las entregue.

Evaluación inicial

La evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia. Se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en el aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas sobre la materia para definir su nivel.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (Obligatorio para superar la materia) Los trabajos sólo puntuarán entregados en la fecha correspondiente. Después de la fecha, el trabajo será corregido por la profesora, pero no puntuará.
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (Obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
  Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas y prácticas. (Obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual de todas las tareas realizadas durante el curso. (Obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar se explicará los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener. Partiendo de esta premisa la autoevaluación se realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación.

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué sé yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Evaluación de la actividad docente

Para valorar la eficacia de la presente programación didáctica de cara a posibles cambios en futuros cursos se establece el siguiente protocolo:

- En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento que se va a utilizar es el cuaderno de clase del profesor (Rayuela), en el que se establecerá una descripción de cada clase destacando las actuaciones y el papel del profesor, así como el tipo de actividades y el papel de los alumnos.
- Revisión de aspectos tales como la temporalización de los contenidos, los niveles educativos, la distribución de los recursos materiales y didácticos en los grupos, de los espacios, etc.
- Elaboración final de una memoria donde se especifiquen las ventajas e inconvenientes en la aplicación práctica de la presente programación y las necesidades y carencias observadas para la obtención de mejores resultados.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado suspenso en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado "observación".
Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.
Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.
Se penalizará con un 10% de la nota las faltas de asistencia injustificadas a primeras horas de la mañana o las horas antes de los exámenes.

4.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

4.11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Disponemos de los siguientes materiales y recursos:

- Infolaboratorio: 30 ordenadores, pizarra digital, impresora color, tabletas digitales.

- Software libre y gratuito: LibreOffice, Scribus, Inkscape, Blender, Gimp, Krita.

No hay libro de texto. Se trabajará con Classroom, donde los alumnos encontrarán todos los contenidos y recursos. Además, dispondrán de un cuaderno de ejercicios y trabajarán con software libre, portafolio, redes sociales y dispositivos móviles.

4.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Blog		
http://www.brand	http://www.awwwards.com/blog/	http://www.nometoqueslashelveticas.com/

emia.org/		
http://blogvecindad.com/	http://www.domestika.org/	http://graffica.info/
http://www.yorokobu.es/	http://cosasvisuales.com/	http://www.40fakes.com/
http://nfgraphics.com/	http://lacriaturacreativa.com/	http://disegno-2-bachillerato.blogspot.com.es/

Ebook	
http://www.publicidadpixel.com/libros-de-diseno-grafico/	http://jesusda.com/docs/ebooks/index.html

Software			
https://inkscape.org/es/	https://www.blender.org/	https://www.scribus.net/ https://krita.org/es/	https://www.gimp.org/

Aplicación online			
https://pixlr.com/editor/	https://pixlr.com/express/	https://www.canva.com/	https://www.befunky.com/es/
https://about.easil.com/	https://desygner.com/	https://spark.adobe.com/	https://www.autodraw.com/

App		
http://www.adobe.com/es/products/draw.html	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.behance.behance&hl=es_419	http://logopit.net/

Portafolio		
https://www.behance.net/	https://www.flickr.com/	https://www.deviantart.com/

Tipografía

http://www.unostipos duros.com/	http://www.oert.org/ (Open Educational Resources for Typography)	http://www.typerepublic.com/

5. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS (2º Bachillerato)

INTRODUCCIÓN

El arte es una actividad compleja que cuestiona su definición y función, y está estrechamente vinculada a la cultura en la que se realiza. A través del estudio de diferentes obras, disciplinas y técnicas artísticas, los alumnos podrán comprender la historia del arte y desarrollar su sensibilidad y criterio estético.

Se abordará el papel de las mujeres en el arte y se promoverá una actitud proactiva hacia los desafíos del siglo XXI. El análisis de las obras artísticas también puede despertar reflexiones sobre temas sociales y medioambientales.

La materia de Fundamentos Artísticos continúa los aprendizajes de Educación Secundaria Obligatoria y prepara a los alumnos para estudios superiores o para proyectos profesionales en el campo del arte. La materia se estructura en torno al análisis de obras artísticas, el conocimiento de metodologías de investigación y el desarrollo de una conciencia sensible y respetuosa hacia el patrimonio artístico.

Contiene una revisión y síntesis de la historia del arte, extrayendo sus características y principales hitos, obras y artistas y otros que han sido menos conocidos. Dada la extensión del periodo abarcado – desde la prehistoria hasta los movimientos y disciplinas artísticas más contemporáneas –, se procurará, en la medida de lo posible, proporcionar una síntesis a la vez que una visión completa de cada época, sus movimientos y obras artísticas correspondientes para crear una conciencia del patrimonio histórico, artístico y cultural que nos rodea.

A través de la materia Fundamentos Artísticos, el alumnado analizará diferentes obras, de diversas disciplinas artísticas, con variadas formas y técnicas, para ubicarlas cronológicamente, identificándolas, vinculando ese estudio a la idea de creación artística. La visión de la historia del arte entendida desde sus aspectos básicos, permitirá al alumnado construir un discurso argumentado y, en un plano superior, interpretar las creaciones artísticas, enriqueciendo sus propios recursos y ampliando su bagaje cultural.

El análisis comparado de obras presentes y pasadas permitirá realizar conexiones creativas entre movimientos, para poder apreciar las producciones artísticas contemporáneas con una visión menos compartimentada del arte.

Las competencias específicas de la materia se relacionan entre sí, con otras materias y con las competencias clave para una formación integral del alumno. Mediante situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se busca despertar el interés del alumno por la historia del arte y valorar la diversidad cultural.

La asignatura de Fundamentos Artísticos promueve la formación integral del alumno, su compromiso social y ciudadano, y su capacidad de adaptarse a la incertidumbre a través del arte.

5.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIA 1.Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales.

El concepto de arte sigue a día de hoy abriendo debates polémicos. 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 un cambio asociado a la cronología de los acontecimientos, sino que es relativo a las distintas culturas. Tanto la aparición del arte informal, como el cuestionamiento dadaísta o la misma aparición de la fotografía, supusieron fuertes conmociones para el concepto de arte.

La apreciación y conocimiento de esos cambios supone un enriquecimiento en los recursos que permitirán al alumnado analizar con mayor criterio, producciones artísticas de diferentes estilos y épocas. De la misma forma podrá establecer análisis comparativos entre obras diversas, estableciendo conexiones entre ellas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

COMPETENCIA 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.

La función del arte ha ido cambiando, así como su propio concepto, asignándole diferentes funciones a lo largo de la historia. La función mágica, religiosa, pedagógica, conmemorativa o estética, conforman, entre otras, las diversas funciones que las producciones artísticas han desempeñado en siglos de producción. A su vez, las sociedades y culturas otorgan diferentes atribuciones a obras artísticas ya existentes y a veces diferentes al que tuvo en el momento de su creación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

COMPETENCIA 3.Analizar formal, funcional e históricamente 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 en el momento de la recepción de las obras a su comprensión e identificación. Este método de aproximación, que busca la clasificación y el marco 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 aproximarse al estudio de los estilos, movimientos o tendencias artísticas, es necesario analizar tanto las particularidades y los puntos en común, como las diferencias. Este análisis permitirá al alumnado enriquecer su estudio. Entre otras herramientas, el alumnado deberá 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.

CCEC4.1 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 cultural y sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrece sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 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, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

El alumnado deberá a su vez, conocer y aplicar con criterio, las diferentes metodologías que estudian las formas, las funciones, y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, que fundamentarán la aproximación a las obras. Estos métodos, permitirán también reconocer los diferentes lenguajes utilizados en las obras de arte. El objetivo es promover en el alumnado una mirada consciente hacia las producciones artísticas, fundiendo mediante su contemplación, el sentido de deleite estético, la identificación del estilo y el contexto, y la valoración de la riqueza expresiva del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

COMPETENCIA 4.Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando la situación histórica, geográfica y social en la 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.

La mejor manera de apreciar y respetar las obras que componen el patrimonio artístico consiste en conocer en profundidad, no solo sus producciones, sino su contexto. Mediante metodologías de investigación del contexto histórico, geográfico y social, sumadas al análisis técnico y procedimental de la obra se podrá alcanzar una aproximación al conocimiento del estilo y movimiento de la misma. Esta identificación estilística permitirá al alumnado valorarla de una manera más consciente y respetuosa.

A su vez, en la diversidad del patrimonio cultural y artístico acontecen diferentes tipos de relaciones. Desde las influencias entre diferentes estilos, separados o no en el tiempo, hasta los elementos que permanecen inmutables de periodo a periodo, pasando por las reacciones, rechazos o subversiones hacia un estilo corriente concreta. Estudiar, conocer e identificar este conjunto de relaciones entre obras o estilos, permitirá al alumnado analizar con mayor criterio y profundidad cualquier producción artística. De esta manera, generará conexiones que le permitirán tener una visión más aguda de la obra en su contexto, apreciándola como testimonio cultural de su época y también como pieza clave dentro de la totalidad del patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1,CCEC1 y CCEC2.

COMPETENCIA 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 propios de la creación artística, suponen una gran herramienta para lograr transmitir y comunicar no solo ideas y conceptos, sino también, sentimientos, sensibilidades y emociones. La creación artística de obras, permite expresarse al creador o productor de las mismas. Y también, posibilita al espectador manifestar las ideas, los sentimientos o las emociones que se desprenden de su recepción. El conocimiento y la práctica de esta doble dimensión del valor comunicativo de los lenguajes artísticos y sus producciones, permitirá al alumnado profundizar en las explicaciones de las obras de arte o trabajos artísticos, expresando y compartiendo con los demás sus experiencias. De esta forma, el alumnado tendrá en cuenta la expresión artística como una forma válida para potenciar la autoestima y favorecer el desarrollo personal, consiguiendo conectar experiencias vitales con productos artísticos.

Por otro lado, el alumnado comprenderá que los recursos que se aplican en la creación y la expresión artística,son válidos para abordar otros ámbitos relacionados con el sentido estético y la imaginación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA1.1, CPSAA1.2,CPSAA3.1, CC1, CCEC2 y CCEC3.1.

COMPETENCIA 6.Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su época histórica y su recepción, para desarrollar el sentido crítico y para apreciar las diferentes opiniones y percepciones ante las producciones artísticas. Entre los aspectos básicos del análisis de las producciones artísticas destacan el análisis técnico, el estudio de la forma, el significado de la obra y su época. La identificación de estos aspectos permitirá al alumnado avanzar con criterio hacia un nivel superior de acercamiento: la interpretación.

La interpretación supone no solo tener en cuenta el análisis anterior sino vincular la producción artística a elementos ajenos a la obra y que pueden encontrarse en diferentes campos de

conocimiento. La interpretación requiere de un ejercicio de incorporación, no solamente de ideas y conocimientos propios, sino también de sentimientos y emociones agudizará su sentido crítico y su respeto hacia las producciones artísticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1 y CCEC2.

COMPETENCIA 7.Elaborar con creatividad proyectos artísticos 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 culturales o artísticos innovadores suponen una manera de impulsar el arte y la cultura integrando diferentes disciplinas para lograr dar forma a ideas, recursos y objetivos. La participación en ello supone una organización humana y de recursos, así como una planificación del proyecto en diferentes fases.

El alumnado responderá activamente desde la planificación del proyecto, hasta su intervención en las diferentes fases del mismo, convirtiéndose en parte de un equipo de trabajo. Será clave la selección de recursos y medios de presentación del proyecto. Para ello, no solo el uso de lenguajes y técnicas multidisciplinares, sino la combinación y aplicación creativa de los mismos, dotarán al alumnado de recursos a la hora de afrontar otros proyectos futuros.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC3, CE2, CE3, CCEC4.1 y CCEC4.2.

5.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
-CE 1: se centra en la interpretación de los diferentes cambios que ha sufrido la concepción del arte y su función.	-Dibujo Artístico -Cultura Audiovisual	-Competencia en comunicación lingüística -Competencia emprendedora,

-CE2: se centra en la identificación de los diferentes lenguajes y claves artísticas. -CE 3: se centra en apreciar la expresividad y el poder comunicativo de las distintas manifestaciones artísticas. -CE 4: se centra en manifestar sentimientos e ideas propia. -CE 5: se centra en la implicación y participación en proyectos culturales y artísticos, individuales y colectivos, donde prime la sostenibilidad	-Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas -Diseño -Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas -Filosofía -Movimientos Culturales y Artístico -Análisis Musical y Lenguaje y Práctica Musica -Artes Escénicas	-Competencia plurilingüe -Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería -Competencia personal, social y de aprender a aprender -Competencia ciudadana -Competencia en conciencia y expresiones culturales -Competencia digital

5.3. SABERES BÁSICOS

Bloque A. Los fundamentos del arte.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
A.1. Los fundamentos del arte.	A.1.1. Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
	A.1.2. Terminología específica del arte y la arquitectura.
	A.1.3. Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	A.1.4. Teorías del arte. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.
	A.1.5. Arte conceptual y arte objeto.

A.2. El arte y la perspectiva de género. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,4,5	A.2.1. Representaciones y creaciones de mujeres
	A.2.2. Mujeres artistas. De la Prehistoria a nuestros días. Una historia del arte por conocer

Bloque B. Metodologías y estrategias.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
B.1. Metodologías. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	B.1.1. Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos .
	B.1.2. Metodologías de análisis técnico y procedimental respecto a la obra de arte.
	B.1.3. Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
B.2 Estrategias. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 4,5	B.2.1. De distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
	B.2.2. De selección de estilos, técnicas y lenguajes.

Bloque C. El arte clásico y sus proyecciones.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
C.1. Arte grecolatino. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,4,5	C.1.1. Introducción a la arquitectura y escultura griega. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.
	C.1.2. La construcción en la antigua Roma. El retrato escultórico en la antigua Roma.
	C.1.3. El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.
C.2. Influencias del arte grecolatino	C.2.1. Claves de la arquitectura a través de las diferentes

en el arte contemporáneo. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,4,5	épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.
	C.2.2. La proyección clásica en la Edad Contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica.
	C.2.3. La huella del arte grecolatino en Extremadura.
C.3. Artes de otros continentes que influyen en el arte europeo. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	C.3.1. Arte americano y africano precolonial y su influencia en las vanguardias del siglo XX.
	C.3.2. El arte norteafricano y asiático y su influencia en el arte occidental.

Bloque D. Visión, realidad y representación.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
D.1. Luz y lenguaje cinematográfico. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	D.1.1. La luz como elemento plástico
	D.1.2. El arte en pantalla: inicios del cine, el videoarte, arte en las redes.
D.2. Luz y arquitectura. Historia. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	D.2.1. Claves de la arquitectura en la edad antigua.
	D.2.2. La arquitectura del vidrio y hierro y el movimiento moderno.
D.3. El barroco. Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	D.3.1. La exaltación barroca.
	D.3.2. Pintura barroca. El tenebrismo.
	D.3.3. Escultura barroca.
D.4. Sistemas de representación espacial en la pintura. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA	D.4.1. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.
	D.4.2. El impresionismo y el postimpresionismo pictórico.
	D.4.3. El realismo: conceptos y enfoques.
	D.4.4. El hiperrealismo.

Específicas: 1,2,3,5	

Bloque E. Arte y expresión.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
E.1. Romanticismo y expresionismo Competencias: GCalve: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,4	E.1.1. El Romanticismo y el origen de la modernidad.
	E.1.2. El expresionismo alemán. De la pintura al cine. Del fauvismo al expresionismo figurativo del siglo XX.
E.2. Surrealismo. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,4	E.2.1. El surrealismo.
	E.2.2. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.
E.3. La abstracción. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,5	E.3.1. Orígenes y evolución.
	E.3.2. La Bauhaus. Arte y función.
	E.3.3. Diseño y artes aplicadas. El art déco.

Bloque F. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.

	2º BACHILLERATO. FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS
F.1. Naturaleza y arte. Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	F.1.1. Del impresionismo pictórico al documental de naturaleza.
	F.1.2. El modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica
	F.1.3. Arte y ecología. Del land art y el arte povera hasta nuestros días.
F.2. Sociedad y comunicación. El arte activista.	F.2.1. Arte y medios de comunicación: del cartel al pop art.

Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3	F.2.2. Del dadaísmo a fluxus.
	F.2.3. El arte intermedia.
F.3. El arte como instrumento de transformación de la sociedad.	F.3.1. De los individualismos artísticos al arte colaborativo.
	F.3.2. Espacios urbanos e intervenciones artísticas.
	F.3.3. Arte urbano.
	F.3.4. Arte digital.
Competencias: Clave: CCL, CD, CEC, CPAA Específicas: 1,2,3,5	F.3.5. Arte y artesanía.

5.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La materia de Fundamentos Artísticos busca promover el aprendizaje a través de la comprensión del trasfondo social, cultural y personal de las obras artísticas. Para lograr esto, es importante que los alumnos tengan acceso a las obras de arte, aunque sea de forma virtual. El uso de tecnologías educativas también ayuda a eliminar barreras y brindar una atención personalizada.

Es necesario entender la situación política, social y medioambiental de cada periodo artístico, así como las motivaciones del artista, para comprender plenamente una obra de arte. Las situaciones de aprendizaje interactivas que diseñemos fomentarán la participación del alumno, ayudándolo a mejorar su expresión oral y escrita, habilidades sociales y valoración de las contribuciones propias y de los demás.

A través del análisis de obras de arte de distintos periodos, estilos y corrientes, se pueden abordar temáticas como la igualdad, la movilidad segura y saludable, y el desarrollo personal. Asimismo, el análisis comparado de obras presentes y pasadas permite establecer conexiones creativas entre movimientos y apreciar el arte contemporáneo con una visión más amplia.

La participación en proyectos vinculados al arte y el uso de herramientas digitales contribuyen al desarrollo de habilidades y conocimientos.

Se diseñarán situaciones de aprendizaje que puedan relacionarse con otras materias para ayudar a desarrollar competencias clave y conectar con la comunidad y los desafíos actuales.

Algunas propuestas de situaciones de aprendizaje:

Situación de aprendizaje 1 **2 Bachillerato (FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS)**				
Título: Arte en la Antigüedad	Objetivo didáctico: Comprender y valorar la evolución del arte en la antigüedad a través de la cultura Mesopotámica, Persia y Egipto.			
Actividades: - Investigación individual: El alumnado investigará sobre la historia de estas civilizaciones a través de algunas de sus edificaciones más representativas y obras de arte mobiliar - Presentación y debate en grupo: Análisis de imágenes -Examen: Se realizará un examen sobre los fundamentos del arte en la Antigüedad de estas civilizaciones.				
Criterios de Evaluación: 5.2,5.3, 4.1, 1,1,1,2,1.2,1.4,2.1,2.2, 3.1, 3.2,3.3,3.4,3.5,3.6				
Competencias específicas CE1:.CE2: CE3: CE4: CE5				
Descriptores operativos. D1,D2,D3,D4,D5				

Situación de aprendizaje 2	**2 Bachillerato (FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS)**
Título: Arte en Grecia	Objetivo didáctico: Analizar el impacto del arte grecolatino a través de la arquitectura y la escultura griega.
Actividades: - Trabajo de estudio Plástico y Técnico: Realizar dibujos sobre los diferentes ordenes griegos analizando y describiendo las diferentes partes que se inscriben en los mismos. - Investigación grupal: Investigación y exposición de las principales características y obras de la escultura helenística. - Debate y reflexión: Se promoverá un debate en grupo sobre la influencia del arte griego. -Examen: Se realizará un examen sobre los fundamentos del arte de la civilización Griega.	
Criterios de Evaluación: 5.1, 5.2,5.3, 4.1, 1,1,1,2,1.2,1.4,2.1,2.2, 3.1, 3.2,3.3,3.4,3.5,3.6	

Competencias específicas CE1:.CE2: CE3: CE4: CE5
Descriptores operativos. D1,D2,D3,D4,D5

Situación de aprendizaje 3	**2 Bachillerato (FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS)**
Título: Arte en Roma	Objetivo didáctico: Analizar el desarrollo del arte grecolatino a través del arte romano y su huella en el patrimonio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Actividades: - Trabajo de estudio Plástico y Técnico: Realizar dibujos sobre las edificaciones más representativas del arte romano analizando y describiendo sus principales características. - Investigación individual: El alumnado investigará sobre las obras romanas que integran el patrimonio histórico artístico de la Comunidad Autónoma de Extremadura exponiendo sus obras principales. - Ejercicio individual: Reconocer diferentes obras del arte Romano anotando su autor, nombre y estilo. -Examen: Se realizará un examen sobre los fundamentos del arte de la civilización Romana.	
Criterios de Evaluación: 5.1, 5.2,5.3, 4.1, 1,1,1,2,1.2,1.4,2.1,2.2, 3.1, 3.2,3.3,3.4,3.5,3.6	
Competencias específicas CE1:.CE2: CE3: CE4: CE5	
Descriptores operativos. D1,D2,D3,D4,D5	

Situación de Aprendizaje: "La galería invisible: Curadores de la Historia"

- **Contexto y Reto:** La historia del arte ha silenciado tradicionalmente a las mujeres y a culturas no occidentales. El alumnado asume el rol de comisarios de arte para organizar una exposición que repare este olvido.
- **Saberes básicos implicados:** Evolución histórica y social del arte; terminología y análisis de la obra de arte; perspectiva de género e interculturalidad en la historia del arte; funciones del arte en diferentes épocas.
- **Producto final:** El diseño de una exposición virtual (usando herramientas como Artsteps o presentaciones interactivas) o una maqueta a escala de la

sala, incluyendo textos curatoriales (cartelas) redactados por ellos mismos analizando las obras seleccionadas.

Situación de Aprendizaje : "Arquitectura y Poder: Un paseo por nuestra ciudad"

Contexto y Reto: Comprender cómo la arquitectura y el urbanismo han sido herramientas para transmitir poder y organizar la sociedad, desde Roma hasta la actualidad. Se bajará a la realidad local analizando edificios de la ciudad.

Saberes básicos implicados: Lenguajes y tipologías arquitectónicas; lectura y comprensión del patrimonio cultural; relación entre el creador, la obra, el mecenas y el público; el arte como reflejo del contexto político y social.

Producto final: Un *podcast* o un videoensayo tipo ruta turística en el que comparen un edificio histórico representativo del poder con un edificio contemporáneo, analizando los lenguajes
visuales de ambos.

En cuanto a la evaluación, es importante personalizar los procedimientos e instrumentos, incluir diferentes agentes evaluadores y fomentar la retroalimentación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

5.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Descubrir el concepto de arte en las diversas manifestaciones artísticas, vinculándolo a su contexto histórico correspondiente, y relacionándolo de forma desprejuiciada con su propia identidad cultural.

Criterio 1.2. Argumentar la evolución en la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en períodos y culturas diferentes.

Criterio 1.3. Diferenciar las diversas funciones del arte, analizando de manera desprejuiciada producciones artísticas en distintos contextos.

Criterio 1.4. Explicar la función social del arte, profundizando con respeto en las singularidades del patrimonio cultural y artístico a través de obras de diferentes épocas y estilos.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Identificar e investigar de forma activa los elementos que constituyen las producciones artísticas, identificando las claves de su lenguaje y asociándolas a cada época, artista o corriente estilística analizada.

Criterio 2.2. Analizar formal, funcional y semánticamente con criterio la diversidad en las manifestaciones artísticas, valorando el acercamiento sensible hacia estas y haciendo uso de la terminología específica asociada al lenguaje artístico.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Analizar las influencias, pervivencias o reacciones dentro del legado del patrimonio cultural y artístico, indagando con curiosidad y mostrando una actitud abierta, sensible y empática hacia el mismo usando los medios analógicos y digitales más adecuados.

Criterio 3.2. Valorar con respeto la diversidad técnica y estilística de las producciones artísticas, caracterizando tanto su ubicación temporal y geográfica como su relación con otras épocas y culturas.

Criterio 3.3. Valorar el lenguaje artístico como un recurso potenciador del crecimiento personal y la autoestima, mediante el análisis y la explicación de producciones artísticas de cualquier naturaleza, época y estilo.

Criterio 3.4. Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, sentimientos y emociones, explicando obras de artistas de cualquier época y estilo, así como vinculándolas de manera constructiva a experiencias vitales propias o ajenas.

Criterio 3.5. Participar activamente en el análisis de obras artísticas de periodos y estilos diversos, conectando creativamente experiencias vitales propias y ajenas, con la forma, el significado y los procesos de creación de producciones artísticas concretas.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Defender con creatividad que las producciones artísticas no son solo el soporte, sino también el resorte de sentimientos, emociones e ideas, mediante la explicación razonada de creaciones artísticas concretas y empatizando con los diferentes puntos de vista.
Criterio 4.2. Trasladar la interpretación de obras artísticas a situaciones cotidianas de su vida personal y familiar con creatividad y sentido crítico y vincularla con diferentes campos de conocimiento.

Competencia específica 5.
Criterio 5.1. Integrar el estudio de los fundamentos artísticos en la creación de proyectos individuales o colectivos, seleccionando y aplicando diferentes medios, soportes y técnicas en un contexto de sostenibilidad, al tiempo que valorando el trabajo colaborativo y la inclusión.
Criterio 5.2. Planificar con criterio un proyecto colaborativo relacionado con el arte y la cultura, investigando las particularidades de esa vinculación, integrando creativamente recursos de diferentes lenguajes y valorando tanto la cohesión como la innovación en su desarrollo.
Criterio 5.3. Tomar parte en las diferentes fases de un proyecto relacionado con el arte y la cultura, respondiendo activamente a la propuesta al comprender las oportunidades personales, sociales e inclusivas que el proceso le ofrece.

5.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A continuación, enumeramos las técnicas e instrumentos que usaremos para poder evaluar al alumnado:

- Exámenes, que atenderán a los estándares marcados por la EvAU.
- Preguntas orales en el aula sobre los contenidos abordados en sesiones precedentes o al inicio de la sesión que finaliza.
- Observación directa del trabajo en el aula y participación.
- Trabajos de investigación y exposición en clase, individuales o en grupo.
- Trabajos de estudio plástico y técnico acerca de las formas artísticas estudiadas. Análisis de imágenes y desarrollos de temas escritos
- Puesta al día del cuaderno de clase (apuntes, esquemas), que será puntualmente revisado en los plazos previamente consensuados con los alumnos.
- Esquemas visuales y resúmenes al finalizar los temarios. Actividades y preguntas de compresión de textos

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación	Herramientas de evaluación
Interpretar los cambios en la concepción del arte y su función a lo largo de la historia,entendiendo el concepto de arte en las diversas manifestaciones artísticas, vinculándolo a su contexto histórico,significados en períodos y culturas diferentes y funciones.	Proyectos Individuales y Colectivos Exámenes Apuntes	Observación y análisis de trabajos realizados
Identificar los diferentes lenguajes y claves artísticas, aplicando métodos de análisis formal, funcional y semántico.	Ficha imágenes Exámenes Preguntas orales	Comentarios y análisis de las producciones artísticas
Analizar las influencias, pervivencias o reacciones dentro del legado del patrimonio cultural y artístico ubicando temporal y geográficamente su relación con otras épocas y culturas, Potenciando el crecimiento personal y la autoestima, mediante el análisis y la explicación de producciones artísticas de periodos y estilos diversos, conectando creativamente experiencias vitales propias y ajenas.	Trabajos individuales y grupales Exámenes	Interpretación plástica de obras de arte, cuestionarios o debates sobre las mismas…
Defender con creatividad que las producciones artísticas no son solo el soporte, sino también el resorte de sentimientos, interpretando obras artísticas a situaciones cotidianas de su vida personal y familiar con creatividad y sentido crítico.	Trabajos individuales y grupales	Observación y valoración de la originalidad y calidad de las propuestas
Participar en proyectos culturales y artísticos, individuales aplicándolo a diferentes medios, soportes y técnicas planificando con criterio y tomando parte activa del mismo.	Trabajos de Estudio plástico y técnico	Observación y valoración de la originalidad y calidad de las propuestas

La calificación en la asignatura *Fundamentos Artísticos* se establecerá de acuerdo con un **sistema** que combina la evaluación de exámenes y de actividades prácticas desarrolladas a lo largo del curso. Este enfoque permite valorar tanto los conocimientos teóricos como las competencias prácticas y creativas del alumnado.

Distintos instrumentos de evaluación

- **Exámenes escritos:** representará una **parte de la calificación final**. Incluirán contenidos teóricos relativos a las situaciones de aprendizaje trabajadas, así como la comprensión y análisis crítico de obras, estilos y movimientos artísticos.

- **Actividades y trabajos prácticos:** supondrá otra **parte restante de la calificación**. Este apartado comprenderá la realización de esquemas visuales, resúmenes artísticos, análisis de obras, proyectos creativos y cualquier otra actividad desarrollada en el aula o como trabajo complementario durante el curso.

Recuperación y evaluación continua

- Los exámenes no realizados podrán recuperarse en las **fechas previstas de recuperación de evaluación continua** a lo largo del curso.

- En casos excepcionales, como enfermedades graves o situaciones personales complejas, se adoptarán medidas individuales justificadas para garantizar la equidad del proceso evaluativo.

- La superación de la asignatura requiere obtener una **nota mínima de 5 sobre 10** en la calificación final.

Prevención de fraudes y control de la autenticidad de los trabajos

- La utilización de medios fraudulentos —como copiar en exámenes, entregar trabajos plagiados o emplear dispositivos electrónicos para acceder a información externa sin autorización— dará lugar a la **anulación automática de la prueba.**

- El profesorado podrá requerir la **realización de pruebas prácticas u orales** para verificar la comprensión y los conocimientos expresados en los exámenes escritos o trabajos entregados. En caso de no superar estas pruebas, el trabajo correspondiente se calificará con cero.

Redondeo de las calificaciones

- La calificación final se redondeará al alza cuando el decimal sea **igual o superior a 6** y en función de la actividad y el trabajo realizado en clase, teniendo en cuenta la entrega de actividades en el aula.

Este sistema de calificación garantiza que la evaluación sea **equilibrada, objetiva y orientada al aprendizaje**, permitiendo reconocer tanto la adquisición de conocimientos teóricos como el desarrollo de competencias analíticas, expresivas y creativas propias de la asignatura *Fundamentos Artísticos*.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	DESCRIPTORES RELACIONADOS
1. Comprender y valorar la evolución del arte y la diversidad cultural	1.1 Reconocer el arte como expresión cultural e histórica, analizando obras y estilos desde su contexto. 1.2 Valorar el patrimonio artístico como legado universal y fuente de enriquecimiento personal. 1.3 Comparar manifestaciones artísticas de distintas culturas y épocas, estableciendo relaciones críticas.	25%	- Observación sistemática de actividades y participación. - Análisis de producciones escritas: trabajos de investigación, informes y ejercicios de análisis de obras. - Intercambios orales, debates y exposiciones. - Rúbricas de evaluación del 1-10 para cada criterio.	D1: Identifica obras y estilos históricos. D2: Relaciona obras con su contexto histórico y cultural. D3: Aplica análisis crítico en exposiciones y debates.

	1.4 Identificar elementos formales y estilísticos de diferentes obras y periodos, aplicando la terminología adecuada.			
2. Interpretar y comunicar ideas a través de la expresión artística	2.1 Analizar obras y representarlas mediante esquemas, bocetos o infografías propias. 2.2 Explorar técnicas, materiales y soportes para expresar ideas y emociones, incorporando referentes artísticos. 2.3 Utilizar la práctica artística como medio de expresión personal, reflexionando sobre la libertad creativa y la ética del arte.	25%	- Observación de trabajos prácticos: bocetos, esquemas visuales, análisis gráficos. - Presentaciones orales y debates sobre interpretación de obras. - Rúbricas de creatividad, originalidad y corrección técnica.	D4: Representa ideas y emociones gráficamente. D5: Utiliza técnicas variadas según intención expresiva. D6: Expresa críticamente interpretaciones propias.

3. Analizar críticamente y aplicar conocimientos históricos y teóricos	3.1 Observar obras de arte de forma activa, describiendo aspectos formales, simbólicos y funcionales. 3.2 Aplicar métodos de análisis (iconografía, composición, color, estilo) para resolver problemas interpretativos.	25%	- Evaluaciones teóricas y prácticas: análisis de imágenes, exámenes escritos. - Participación en debates críticos. - Observación continua de comprensión y aplicación de conceptos.	D7: Analiza elementos formales y simbólicos. D8: Relaciona obras con movimientos y periodos históricos.
4. Planificar y desarrollar proyectos artísticos y de investigación	4.1 Participar en proyectos individuales o grupales de análisis artístico. 4.2 Reflexionar sobre dificultades y estrategias de mejora en proyectos colaborativos. 4.3 Identificar oportunidades profesionales relacionadas con la historia y el análisis	25%	- Elaboración de proyectos de investigación y presentación de resultados. - Evaluación de trabajos colaborativos y exposiciones. - Rúbricas de evaluación del 1-10 de planificación, ejecución y creatividad.	D9: Gestiona proyectos de investigación y análisis de obras. D10: Aplica conocimientos históricos y artísticos a la práctica. D11: Expone resultados de forma clara y crítica.

	del arte. 4.4 Realizar un proyecto final integrando análisis, representación y expresión artística.			

5.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

A continuación se muestra una posible organización y agrupación de los saberes básicos en las diferentes situaciones de aprendizaje. Es modificable y se harán los cambios oportunos que se estimen necesarios . A esta asignatura se le otorgan un total de cuatro sesiones lectivas a la semana un total aproximado de 140, de las cuales otorgamos entre 10 y 15 sesiones a cada situación de aprendizaje. Se añaden sesiones de evaluación, recuperación o ampliación de contenidos.

Trimestre / Evaluación	Situación de Aprendizaje	Contenidos Principales	Sesiones Estimadas
Primer trimestre	0. Análisis y fundamentos del arte	Conceptos introductorios y bases del arte	–
	1. Arte en la Antigüedad	Egipto, Mesopotamia, Persia y China	10
	2. Arte clásico	Grecia y Roma	15
	3. Arte medieval	Islámico, Visigodo, Románico y Gótico	10
	4. Arte de la Edad Moderna	Renacimiento y Barroco	15
Segunda evaluación	5. Edad contemporánea	Neoclasicismo, Romanticismo y Realismo	10
	6. Evolución de la arquitectura	Hierro, Arquitectura Orgánica, Bauhaus	10

	7. Primeras vanguardias	Impresionismo, Postimpresionismo, Fauvismo, Expresionismo	15
	8. Vanguardias del siglo XX	Cubismo, Surrealismo y Abstracción	15
Tercera evaluación	9. El cine	Orígenes y evolución del séptimo arte	10
	10. Segundas vanguardias y contemporáneo	Pop Art, Hiperrealismo, Arte Conceptual, Land Art, Happening…	10
Transversal	La mujer en el arte	Mujeres artistas y su aportación histórica	—
Observaciones	Planificación orientativa	Sujeta a cambios según calendario del centro y departamento. Incluye sesiones de evaluación, recuperación y ampliación.	20

5.8 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología constituye el conjunto de estrategias, procedimientos y recursos empleados por el profesorado para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Responde, por tanto, a las cuestiones fundamentales: ¿cómo enseñar?, ¿a quién enseñar? y ¿con qué medios o procedimientos llevarlo a cabo?

En el caso de la materia Fundamentos Artísticos la metodología se concibe como un elemento esencial para garantizar un aprendizaje significativo y funcional, ajustado a las características del alumnado y a los objetivos curriculares establecidos.

Factores condicionantes de la metodología

Para diseñar y aplicar una metodología adecuada es necesario atender a diversos aspectos:

- Características del alumnado: se tendrán en cuenta la etapa educativa, el nivel competencial, las posibles dificultades de aprendizaje, las motivaciones personales, los conocimientos previos y las destrezas desarrolladas.
- Contexto educativo: disponibilidad de recursos materiales (mobiliario, dotación tecnológica y audiovisual, espacios específicos como aulas de artes plásticas o salas de proyección), así como la organización general del centro.

- Naturaleza de la asignatura: se trata de una materia con una doble vertiente, teórica (análisis de los estilos, períodos y obras artísticas) y práctica (desarrollo de la capacidad crítica, la expresión personal y la creatividad). Esta particularidad exige metodologías flexibles y combinadas.

Principios metodológicos

La programación didáctica de Fundamentos Artísticos se fundamenta en una metodología activa y participativa, orientada hacia el desarrollo de las competencias clave. Se asume la diversidad del grupo como una riqueza, por lo que se aplicarán estrategias basadas en las inteligencias múltiples y en la atención a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

De este modo, el alumnado recibirá propuestas variadas que permitan alcanzar los objetivos de manera personalizada, sin perder de vista el carácter común del currículo. La motivación se considera un pilar esencial: se buscará vincular los contenidos artísticos con los intereses del alumnado y con su experiencia vital, favoreciendo un aprendizaje constructivo donde el estudiante sea protagonista activo y el docente ejerza el papel de guía y mediador del conocimiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se articulará en torno a tres acciones básicas: observar, experimentar y analizar. Se partirá del nivel previo del alumnado, se fomentará la curiosidad y se priorizará la aplicación práctica de los aprendizajes en situaciones reales, de modo que los conocimientos adquiridos se conviertan en herramientas útiles para comprender el entorno cultural y artístico.

Estrategias metodológicas

Entre los enfoques que se emplearán destacan:

- Metodologías activas: orientadas a la dinamización del aula, la participación del alumnado y la atención a la diversidad.
- Aprendizaje cooperativo: favoreciendo el trabajo en equipo, la corresponsabilidad y la interacción entre iguales.
- Gamificación y dinámicas de grupo: para estimular la motivación y el compromiso con el aprendizaje.
- Clases invertidas (flipped classroom): fomentando la autonomía y la preparación previa de contenidos.
- Exposición demostrativa y análisis de obras: como medio de ejemplificación y desarrollo del pensamiento crítico.

Estas metodologías se combinarán de forma equilibrada para lograr una formación integral del alumnado, que no solo comprenda los grandes hitos de la historia del arte, sino que también desarrolle competencias analíticas, críticas y expresivas.

Creatividad y expresión personal

Un objetivo prioritario de la asignatura será potenciar la creatividad y la capacidad expresiva del alumnado. Se fomentará tanto la producción intuitiva como la orientada, permitiendo que cada estudiante explore distintas vías de representación y comunicación artística. De esta forma, se pretende que el conocimiento del patrimonio histórico-artístico se complemente con el desarrollo de

una sensibilidad estética propia y con la adquisición de herramientas para interpretar y valorar la creación artística en todas sus dimensiones.

5.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Sistema de Evaluación y Recuperación en Fundamentos Artísticos

La observación continua del proceso de aprendizaje constituye el pilar fundamental de la evaluación en la asignatura Fundamentos Artísticos. Desde el primer día de clase hasta la finalización del curso, el profesorado llevará a cabo un seguimiento constante del progreso del alumnado, lo que permitirá valorar no solo los resultados obtenidos, sino también el grado de implicación, esfuerzo y evolución personal.

Este modelo de evaluación continua favorece que el alumnado tenga la posibilidad de recuperar las evaluaciones no superadas, asegurando así que cada estudiante disponga de diversas oportunidades para alcanzar los objetivos propuestos.

Recuperación durante el curso

El sistema de recuperación se basará en la realización de pruebas teóricas sobre las situaciones de aprendizaje que no hayan sido superadas.

- La recuperación se llevará a cabo en las fechas previstas para la evaluación continua.
- El alumnado solo tendrá que examinarse de aquellas situaciones con una calificación inferior a 5, sin repetición de contenidos ya aprobados.
- La calificación final resultará de la media ponderada de las pruebas superadas, siempre que se alcance al menos una calificación global de cinco puntos.

Evaluación ordinaria

Los estudiantes que, por absentismo justificado (enfermedad, circunstancias personales u otras causas excepcionales), pierdan el derecho a evaluación continua podrán presentarse a la convocatoria ordinaria, en la que deberán examinarse de los contenidos correspondientes a las tres evaluaciones.

En esta convocatoria ordinaria:

- Se realizará una prueba teórica que incluirá exclusivamente los contenidos de las evaluaciones pendientes.
- Para que la asignatura se considere aprobada, será imprescindible superar el conjunto de contenidos y situaciones de aprendizaje de los tres trimestres.

Evaluación extraordinaria

El alumnado que no haya superado la materia en la evaluación ordinaria dispondrá de una prueba extraordinaria, de carácter teórico, que se celebrará en el mes de junio en la fecha determinada por el centro.

Esta prueba incluirá la totalidad de los contenidos de la asignatura, abarcando todas las situaciones de aprendizaje desarrolladas a lo largo del curso. Su superación permitirá recuperar la materia en su conjunto, garantizando que el alumnado ha alcanzado los aprendizajes esenciales propios de la asignatura.

5.10. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias. Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

Igualmente a continuación se muestran algunas de las propuestas planteadas para llevar a cabo en el desarrollo de la asignatura.

MEDIDAS ORDINARIAS	
Aspecto considerado	Acción
Establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos. **- SÍ** - NO	→ Los alumnos con necesidades individuales de apoyo conceptual realizan ejercicios y trabajos de refuerzo para alcanzar los contenidos mínimos. → Dentro del grupo, los alumnos con capacidades de nivel alto realizan trabajos y actividades de perfeccionamiento y ejercicios específicos de mayor complejidad.
Selección de recursos y estrategias metodológicas. **- SÍ** - NO	→ Atención individualizada en los grupos para seguir de modo particular el trabajo con los alumnos. → Fomento de la participación de los alumnos al abordar las técnicas de aprendizaje: en la explicación de conceptos, selección de ejercicios, realización de actividades, autoevaluaciones.... → La utilización de estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado como el aprendizaje cooperativo, la tutoría entre iguales.
Adaptación de materiales curriculares. **- SÍ** - NO	→ Selección y empleo de materiales curriculares editados en cualquier tipo de soporte (papel o electrónico) que se ajusten a las necesidades detectadas de los alumnos. →La selección de diferentes materiales y recursos para la realización de actividades procurando la motivación del alumnado. → Lectura comprensiva que permita el análisis general y la puesta en común de ideas.
Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes. **- SÍ** - NO	→ Mayor valoración de procedimientos, procesos y actitudes. →Realización de diferentes pruebas, orales y escritas, individuales y grupales, ampliando las herramientas de evaluación de los alumnos, y relacionándolas con distintos niveles.

5.11 MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para garantizar un aprendizaje significativo y activo, la asignatura *Fundamentos Artísticos* hace uso de una amplia gama de **medios gráficos, audiovisuales y recursos materiales**, adaptados a las distintas actividades y objetivos de cada situación de aprendizaje.

Medios gráficos

Los desafíos y actividades propuestas requerirán de un trabajo previo que podrá apoyarse en diversos recursos gráficos, tales como:

- **Libros de texto y de actividades** específicos de Historia del Arte y Fundamentos Artísticos.

- **Fotocopias e impresiones** de obras, esquemas y documentos relacionados con los contenidos del curso.

- **Ilustraciones y reproducciones de obras de arte**, permitiendo el análisis formal, iconográfico y contextual de las mismas.
  Estos materiales gráficos facilitan la comprensión de conceptos complejos y favorecen el desarrollo de la **capacidad de observación, análisis crítico y síntesis de la información artística**.

Medios audiovisuales

Se emplearán especialmente en las **actividades de iniciación** y presentación de nuevos contenidos, con el objetivo de motivar y contextualizar los aprendizajes:

- **Proyecciones de imágenes y videos** que permitan la visualización de obras, monumentos y técnicas artísticas.

- **Uso de la pizarra digital** para realizar esquemas, comparaciones y anotaciones interactivas en tiempo real.

- **Plataforma web del centro**, que incluirá distintos tipos de materiales complementarios, ejercicios y actividades interactivas.

- **Recursos online** como Google Arts & Culture, Prezi o Powtoon, que permiten presentaciones dinámicas e interactivas y fomentan la participación activa del alumnado.

Medios y recursos materiales del aula

El aula destinada a la asignatura estará equipada y organizada para favorecer un **entorno de aprendizaje cómodo y funcional**:

- Amplias dimensiones, con iluminación y ventilación adecuadas.

- Mesas y sillas dispuestas de forma que permitan trabajo individual, en pareja y en grupo.

- Espacios específicos para la exposición de trabajos y materiales del alumnado.

- Dotación tecnológica suficiente para el uso de proyectores, ordenadores, pizarra digital y dispositivos de apoyo audiovisual.

Observaciones metodológicas

El empleo coordinado de medios gráficos, audiovisuales y materiales físicos permitirá al alumnado **integrar teoría y práctica**, favoreciendo la comprensión de conceptos, la observación crítica de obras y la creatividad en la producción artística. El docente actuará como guía, facilitando el acceso a los recursos y orientando su uso para desarrollar competencias de análisis, interpretación y expresión artística.

5.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- **Arnheim, R. (1954).** *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Madrid: Ediciones Alianza.
    - Clásico imprescindible para comprender la percepción visual y la psicología del arte, útil para analizar cómo los elementos formales influyen en la interpretación artística.
- **Chueca, F., et al. (1996).** *El ABC del Arte*. Londres: Phaidon Press.
    - Manual introductorio que ofrece una visión general de movimientos, estilos y técnicas artísticas, ideal para contextualizar obras de distintas épocas y culturas.
- **Donis A. Dondis (1973).** *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
    - Obra fundamental sobre el lenguaje visual y la comunicación a través de imágenes, útil para comprender los fundamentos formales y compositivos en la historia del arte.
- **Heller, E. (2007).** *Psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
    - Estudio detallado sobre el color y su percepción, proporcionando herramientas para analizar la simbología y el efecto emocional del color en la creación artística.
- **Kandinsky, V. (1926).** *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Editorial Paidós.
    - Texto clásico que establece las bases de la teoría de la forma y la abstracción, imprescindible para entender la evolución de la estética moderna.
- **Prada, M. (2005).** *Arte y naturaleza: El sentido de la irregularidad en el Arte y la Arquitectura*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
    - Analiza la relación entre arte y entorno natural, destacando la influencia de la naturaleza en la creación artística y arquitectónica.

Bibliografía complementaria – Historia del Arte

- **Gombrich, E. H. (2004).** *Historia del arte*. Madrid: Akal.
    - Referencia básica para cualquier estudio de historia del arte, abarca desde la Prehistoria hasta el arte contemporáneo, combinando rigor histórico y claridad expositiva.
- **Janson, H. W., & Janson, A. F. (2001).** *Historia del arte*. Madrid: Akal.
    - Completa guía cronológica de estilos, movimientos y artistas, con énfasis en las obras más significativas de cada periodo.
- **Friedlaender, W. (1985).** *El arte del Renacimiento*. Madrid: Alianza Editorial.
    - Profundiza en los principios formales y estéticos del Renacimiento, útil para análisis comparativos con períodos anteriores y posteriores.
- **Panofsky, E. (1993).** *Estudios sobre iconología*. Madrid: Akal.
    - Referencia para el estudio del simbolismo y los significados culturales en las obras de arte, aplicable a distintas épocas y estilos.
- **Kleiner, F. S. (2012).** *Gardner's Historia del arte*. Madrid: Pearson.
    - Textbook de referencia internacional, muy visual, que combina teoría, imágenes y contexto histórico, ideal para estudiantes de bachillerato.

6. PROYECTOS ARTÍSTICOS (1º Bachillerato)

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42377

La materia de Proyectos Artísticos busca desarrollar competencias específicas necesarias para elaborar y llevar a cabo proyectos de índole artística y con impacto positivo en el individuo y la sociedad, fomentando la ciudadanía responsable y democrática.
Esta materia promueve entornos favorables a la creatividad, la igualdad y el trabajo en grupo, y requiere competencias lingüísticas y digitales.
Abordaremos la realidad actual, los valores e intereses del alumnado, respeto, equidad, inclusión y sostenibilidad, igualdad de género...
Proyectos artísticos de 1º de Bachillerato desarrolla la creatividad, el emprendimiento y el compromiso con el trabajo individual y colaborativo, enfatizando el proceso sobre el resultado.
El patrimonio local puede ser fuente de inspiración y es una de las materias más interdisciplinarias ya que puede conectar con cualquier contenido y disciplina, esto hace que se trabaje con coherencia y coordinación y pueda tener una evaluación conjunta.

Proyectos artísticos contribuye al desarrollo de los objetivos del Bachillerato y al desarrollo de habilidades para adaptarse a los contextos actuales. Las competencias específicas abordan aspectos clave del diseño, desarrollo y evaluación de proyectos, centrados en el patrimonio cultural y artístico. Las situaciones de aprendizaje fomentan la cooperación, la resolución de problemas y la actitud crítica.

6.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Reflexionar con interés y respeto, partiendo de una percepción directa, sobre los elementos del patrimonio artístico y cultural más cercano, así como sobre su valor de cohesión social.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

6.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
La competencia 4 y 5 están ligadas por su proyección de trabajos grupales o compartidos La competencia 1 y 6 se relacionan al tener presente para proyectos las fuentes más cercanas alcanzando así de manera muy directa el patrimonio artístico y cultural propio de nuestro entorno. La competencia 2 y 3 también están directamente conectadas ya que para generar y perfeccionar ideas hay que planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo Quedan concretadas estas conexiones pero la realidad es que todas y cada una de	Se relaciona directamente con: Lengua Castellana y Literatura. Fundamentos Artísticos Historia de España	Competencia en comunicación lingüística (CCL) CCL1, CCL3, CCL5. Competencia plurilingüe (CP) CP1. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) STEM3. Competencia digital (CD) CD1, CD3. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3. Competencia ciudadana(CC)

ellas conviven interconectadas.		CC1, CC2, CC3. Competencia emprendedora (CE) CE1, CE2, CE3. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) CCEC1, 2, 3, 4.

6.3. SABERES BÁSICOS

La materia de Proyectos Artísticos en el Bachillerato de Artes Plásticas tiene como objetivo formar personas preparadas para los desafíos del siglo XXI.

Los saberes básicos asociados a esta materia son la investigación, reflexión, análisis de vaalores sociales, expresión y comunicación, experimentación, disfrute y empatía. Estos saberes buscan desarrollar una actitud abierta, la capacidad de analizar y tomar decisiones responsables, así como la habilidad de combinar conocimientos para crear algo nuevo. Su carácter práctico y artístico promueve la reflexión sobre el proceso creativo, la organización del trabajo, la colaboración y el respeto hacia el patrimonio cultural y artístico.

Bloque A. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.

	1º Bachillerato. PROYECTOS ARTÍSTICOS
A.1. Concepto de patrimonio cultural.	A.1.1. Noción de patrimonio cultural y artístico.
	A.1.2. El patrimonio local, material e inmaterial.

Bloque B. Desarrollo de la creatividad. Entornos de trabajo creativo.

	1º Bachillerato. PROYECTOS ARTÍSTICOS
B.1. La creatividad.	B.1.1.La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
	B.1.2. Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
	B.1.3. Estrategias de superación del bloqueo creativo.

Bloque C. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

	1º Bachillerato. PROYECTOS ARTÍSTICOS
C.1. Proyectos artísticos.	C.1.1 Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
	C.1.2.. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
	C.1.3. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
	C.1.4 Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
	C.1.5. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

6.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La asignatura de Proyectos Artísticos se puede relacionar fácilmente con otras disciplinas, como Arte, Música y Historia del Arte… enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta materia proporciona un medio de expresión al alumnado para entender y gestionar el patrimonio cultural y artístico, tanto local como global. Se fomenta la colaboración con la comunidad y se promueve la conexión con la realidad artística.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que aborden desafíos del siglo XXI, como la inclusión social, el consumo responsable y la valoración crítica de la cultura. Las profesoras desempeñarán un papel fundamental como guía adaptándose a los ritmos de aprendizaje y las capacidades del alumnado. Se utilizarán las TICs (este año disponemos de sesiones de Infolab) y otras aplicaciones y recursos para fomentar la autonomía y la inclusión.

La evaluación se realiza de manera continua y participativa, con el objetivo de mejorar el aprendizaje y la autonomía del alumnado.

Situación de aprendizaje **1 Bachillerato (PROYECTOS ARTÍSTICOS)**		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
Título: Poema objeto	Objetivo didáctico:	C.2 C.3	Criterio 2.1 Criterio 2.2	A.1.1. B.1.1.

	- Explorar nuevos medios de expresión - Profundizar en el análisis de la obra de arte. - Experimentar con el arte conceptual - Profundizar en movimientos artísticos tales como, el arte povera, dadaísmo, surrealismo, etc.	C.4 C.6	Criterio 2.3 Criterio 3.1 Criterio 3.2 Criterio 3.3 Criterio 4.1 Criterio 4.2 Criterio 5.1 Criterio 5.2 Criterio 5.5	C.1.4 C.1.5.
Actividades: - Realizar un poema objeto real y crear con él una pieza escultórica. - Realización de un proyecto coherente, idea, ejecución o viabilidad y obra final. Temporalización: Dos semanas				

Situación de aprendizaje 2 **1** **Bachillerato (PROYECTOS ARTÍSTICOS)**		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS
Título: Pintura mural	Objetivo didáctico: Analizar el impacto de las pinturas murales y la expresión artística en la sociedad.	1.2 1.3 2.1 2.2 2.3 3.1 3.2 3.3 4.1 4.2 4.3	CE1 CE2 CE3 CE4	CCEC1 CCEC2 CCEC3.1 CD1 CD3 CPSAA3.2 CE1 CCEC4.1 CC1	A.1.1. A.1.2. B.1.1 C.1.1 C.1.2. C.1.4.
Actividades: - Realizar una pintura mural en un centro educativo por determinar para que el alumnado vea de principio a fin las fases de un proyecto (ideas, bocetos, materiales, recursos técnicos, espacios, contratiempos, trabajo final…)					

Temporalización: 4 semanas				

Situación de Aprendizaje 1: "Basura preciosa: Instalación artística efímera"

- **Contexto y Reto:** Formando colectivos artísticos, el alumnado debe recoger plásticos y residuos del entorno del instituto para transformarlos en una obra de arte contemporáneo que denuncie el consumismo.
- **Saberes básicos implicados:** Fases del proyecto artístico (ideación, bocetaje, planificación, ejecución); trabajo en equipo y asignación de roles; lenguajes del arte contemporáneo (instalación, *ready-made*); sostenibilidad en la creación artística.
- **Producto final:** Una instalación efímera en el vestíbulo del centro y un "dossier o portafolio del proyecto" que documente fotográficamente el proceso desde la recogida hasta el montaje.

Situación de Aprendizaje 2: "Nuestra marca: Identidad visual para un festival local"

Contexto y Reto: Se propone al alumnado el diseño completo de la identidad visual de un
festival de arte joven ficticio en su localidad.

Saberes básicos implicados: Metodologías de diseño (*Design Thinking*); elementos de la comunicación visual y el diseño gráfico; tipografía y color; presentación pública y defensa del
proyecto.

- **Producto final:** Un manual básico de identidad corporativa y un cartel promocional. Deberán hacer un *pitch* (presentación oral) ante la clase para "vender" su diseño, fomentando la competencia emprendedora y de comunicación.

6.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Reflexionar sobre la dimensión social del patrimonio artístico y cultural, de manera colaborativa a través de distintos soportes o propuestas.

Criterio 1.2. Reconocer los elementos fundamentales del patrimonio cultural y artístico más cercano, estableciendo un contacto directo y activo con dicho patrimonio.

Criterio 1.3. Interpretar las formas fundamentales de las obras del patrimonio artístico y relacionarlas con los movimientos artísticos principales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. 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.

Criterio 2.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, sus sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Criterio 2.3. Desarrollar la creatividad y la iniciativa, expresando con imaginación las propias identidades y referencias culturales y utilizando los elementos del patrimonio cultural y artístico global.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. 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.

Criterio 3.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.

Criterio 3.3. Aportar argumentos que expliquen las decisiones estéticas, expresivas y sociales y las conecten con las filosóficas. Reconocer la importancia que tiene y ha tenido el patrimonio como herramienta de expresión para las personas.

Criterio 3.4. Establecer de forma inclusiva y participativa el proceso completo de un proyecto cultural y artístico, teniendo en cuenta los beneficios sociales, las oportunidades económicas y la sostenibilidad.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. 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.

Criterio 4.2. 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.

Criterio 4.3. 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.

Criterio 4.4. 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 5.

Criterio 5.1. 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 diferentes personas, incluido el público receptor.

Criterio 5.2. 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.

Criterio 5.3. 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 6.

Criterio 6.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. Evaluar la repercusión del proyecto en el entorno, prestando especial interés a la integración de la población local y a la inclusividad.

Criterio 6.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

Criterio 6.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación, como medida para aprender a mejorar y modificar aspectos no conseguidos en próximos proyectos.

Criterio 6.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de recuperación.

Criterio 6.5. Comunicar públicamente el proyecto desarrollado en el entorno social y educativo, acompañando su recepción y fomentando el impacto social y económico que se genere, con una actitud de enriquecimiento colectivo.

6.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

XXXXX % cada Competencia específica	PROYECTOS ARTÍSTICOS			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Reflexionar con interés y respeto, partiendo de una percepción directa, sobre los elementos del patrimonio artístico y cultural más cercano, así como sobre su valor de cohesión social.	**Criterio 1.1.** Reflexionar sobre la dimensión social del patrimonio artístico y cultural, de manera colaborativa a través de distintos soportes o propuestas.	33,3%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CC1** **CC2** **CCEC1** **CCEC2** **CCL2** **CP1** **CPSAA4** **CC1**
	Criterio 1.2. Reconocer los elementos fundamentales del patrimonio cultural y artístico más cercano, estableciendo un contacto directo y activo con dicho patrimonio.	33,3%		
	Criterio 1.3. Interpretar las formas fundamentales de las obras del patrimonio artístico y relacionarlas con los movimientos artísticos principales.	33,3%		
2. Generar y perfeccionar ideas de proyecto consultando distintas fuentes, experimentando con	**Criterio 2.1.** Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y	33,3%	Observación Sistemática: Actividades de clase	**CD1** **CD3** **CCL1**

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.	maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.		Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL5** **STEM2** **CPSAA1** **CPSAA3** **CPSAA4** **CC1**
	Criterio 2.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, sus sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	33,3%		
	Criterio 2.3. Desarrollar la creatividad y la iniciativa, expresando con imaginación las propias identidades y referencias culturales y utilizando los elementos del patrimonio cultural y artístico global.	33,3%		
3. 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.	**Criterio 3.1.** 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.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CCL5** **STEM2** **STEM3** **CPSAA4**
	Criterio 3.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	25%		
	Criterio 3.3. Aportar argumentos que expliquen las decisiones estéticas, expresivas y sociales y las conecten			

	con las filosóficas. Reconocer la importancia que tiene y ha tenido el patrimonio como herramienta de expresión para las personas.	25%		
	criterio 3.4. Establecer de forma inclusiva y participativa el proceso completo de un proyecto cultural y artístico, teniendo en cuenta los beneficios sociales, las oportunidades económicas y la sostenibilidad.	25%		
4. 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.	**Criterio 4.1.** 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.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CCL2** **CCL5** **CP1** **STEM2** **STEM3** **CPSAA1** **CPSAA3**
	Criterio 4.2. 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	25%		
	Criterio 4.3. 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.	25%		

	Criterio 4.4. 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.	25%		
5. 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.	**Criterio 5.1.** 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 diferentes personas, incluido el público receptor.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CPSAA1** **CPSAA3** **CPSAA4**
	Criterio 5.2. 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.	20%		
	Criterio 5.3. 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.	30%		
6. Tratar correctamente la documentación de un proyecto		15%	Observación Sistemática: Actividades de clase	**CCL1** **CCL2**

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

6.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Bloque A. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural. Este bloque será trabajado durante los tres trimestres, de manera que sea progresivo y favorezca la interiorización de todo el contenido.

Bloque B. Desarrollo de la creatividad. Entornos de trabajo creativo.

Bloque C. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

Los bloques B y C serán trabajados de forma simultánea durante todo el curso, es mucho más recomendable trabajarlos de manera progresiva y conjunta a lo largo del curso.

6.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La materia de PROYECTOS ARTÍSTICOS se desarrollará con un enfoque eminentemente práctico, favoreciendo que el alumnado aprenda haciendo. Las explicaciones teóricas serán breves y funcionales, siempre vinculadas a proyectos concretos. Se trabajará a través de actividades individuales y colaborativas que combinan la experimentación con la reflexión crítica, fomentando la creatividad y el dominio de herramientas plásticas basadas en ABP.

Se empleará una metodología basada en proyectos, en los que el alumnado investigará, planificará y producirá imágenes, fotomontajes, fotografías, photocall, murales…asumiendo distintos roles y responsabilidades de forma cooperativa. Se fomentará la exploración personal y el aprendizaje a través del ensayo y el error, valorando tanto el proceso creativo como el resultado final.

La elaboración de proyectos tanto individuales como en grupo están orientados para que el alumnado trabaje con herramientas actuales y aprenda a difundir contenidos de manera segura y responsable.

Se hace referencia al punto 0.3. de la programación de Bachillerato, incluido en el apartado 0. Generalidades Bachillerato

6.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La recuperación de la materia se llevará a cabo de forma continua y trimestral. Al inicio de cada trimestre se revisará el trabajo del periodo anterior y se propondrá al alumnado con la materia pendiente la realización y entrega de las tareas y proyectos suspendidos o no entregados, con posibilidad de mejora a partir de las indicaciones del profesor.

Estas actividades podrán incluir la repetición o reelaboración de trabajos prácticos, el ajuste técnico de ejercicios incompletos y, cuando sea necesario, la realización de nuevas prácticas adaptadas que permitan demostrar la adquisición de los aprendizajes esenciales.

El alumnado que no haya superado la materia a lo largo del curso, pese a haber tenido la posibilidad de recuperar en cada trimestre, dispondrá de una convocatoria ordinaria y extraordinaria.

Esta prueba constará de:

- Un examen teórico-práctico en el que se evaluarán los contenidos esenciales de la asignatura.
- Entrega de las tareas y proyectos fundamentales no presentados o no superados durante el curso, que se consideren imprescindibles para acreditar las competencias específicas de la materia.

El alumnado recibirá con antelación la relación de contenidos y trabajos mínimos necesarios para la recuperación.

6.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

6.11. MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Contamos con el aula Zarapico y el Aula de Volúmen , que poseen varias pilas de agua para poder pintar, modelar etc…

Además, se cuenta con el Infolaboratorio para el desarrollo de la materia se dispondrá de aula con ordenadores equipados con software libre de edición de imagen, audio y vídeo (como GIMP, Audacity, DaVinci Resolve, Kdenlive u otros similares), así como tabletas gráficas para el retoque digital y la creación de composiciones.

Desde el departamento se dota al alumnado de material imprescindible para el aula y para el desarrollo de las clases. Aportamos material de limpieza, papel específico, tintas profesionales de diferentes técnicas de impresión, material no fungible, etc.

Todas las aulas mencionadas disponen de pantalla digital proyectada, algunas tabletas de dibujo y todo tipo de instrumentos propios de las diferentes técnicas de expresión artística (Hornos de cerámica, tórculo, mesas de trabajo de gran tamaño, etc)

6.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- **"El mundo como proyecto"** de Oswald Aicher (1994): Un texto fundamental sobre la concepción del proyecto en un sentido más amplio, aplicable al ámbito artístico.
- **"Diseño y evaluación de los proyectos culturales"** de D. Roselló Cerezuela (2004): Ofrece herramientas para la planificación, gestión y evaluación de proyectos en el sector cultural.
- **Pinterest.** https://es.pinterest.com/
- **Boooooooom**, uno de los portales independientes de referencia sobre diseño, arte, música, fotografía, performances y films. https://www.boooooooom.com/

7. VOLUMEN (1 Bachillerato)

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42467

La materia de Volumen propone el estudio de las estructuras naturales y de la obra humana tridimensional con el propósito de formar a personas críticas con el mundo en el que viven, provocando, por un lado, el interés por el estudio de las influencias de las construcciones humanas en los ecosistemas naturales, en los espacios artificiales y por todo ello en las propias personas, y buscando, por otra parte, soluciones creativas en el diseño de formas volumétricas que se adapten a las necesidades propias de los seres humanos y de los demás seres vivos del planeta. Toda obra humana se hace para cumplir unas funciones y, además, despierta sensaciones multisensoriales. Para evitar desagradables consecuencias imprevistas, se hace necesaria una formación relacionada con el conocimiento y el uso de materiales diversos y sobre cómo el origen, la fabricación y la utilización de esas materias repercute en nuestras vidas.

Por todo ello, esta materia forma a personas comprometidas con la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible, que proponen soluciones adaptadas a las condiciones personales de cada uno, que entienden que el trabajar con materiales para realizar esculturas o diseñar espacios favorece el bienestar físico y mental y que estas mejoras desarrollan a la persona social y laboralmente, que enfatizan su sensibilidad artística al diseñar y construir estructuras con cualidades estéticas, que buscan soluciones de forma cooperativa, con autoconfianza y empatía, deseando investigar sobre los materiales que emplean, que aprenden del trabajo de otras personas del pasado y del presente, reconociendo el esfuerzo realizado tanto por mujeres como por hombres, y que entienden que toda obra artística tridimensional se debe hacer en un ambiente de libertad, asumiendo derechos y obligaciones propias de una sociedad democrática.

7.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

Competencia específica 1. Identificar y analizar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional, sus cánones de proporción y sus aspectos tanto formales como estructurales, apreciando y disfrutando de la diversidad cultural y artística, desarrollando un criterio y un gusto propios y provocando el interés por mejorar nuestra calidad de vida por medio de propuestas que planteen soluciones de diseño innovadoras.

Competencia específica 2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo su lógica interna por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.

Competencia específica 3. Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más

comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.

Competencia específica 4. Elaborar proyectos de obra tridimensional, individuales o colectivos, adecuando los materiales y los procedimientos a la finalidad estética y funcional, aportando soluciones diversas y creativas, tomando decisiones y colaborando con iguales, aplicando criterios de sostenibilidad, accesibilidad y siempre respetando los derechos de propiedad intelectual.

7.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
-CE 1: habla del estudio de las técnicas y los materiales. -CE 2: del estudio de la obra y su contexto cultural e histórico -CE 3: se centra en el dominio de las técnicas para plasmar emociones o resolver problemas de configuración espacial. -CE 4: se ocupa de la planificación del proceso de creación de la obra de acuerdo a unos objetivos previos y sobre el trabajo en equipo.	**-Lengua Castellana y Literatura** **- Lengua Extranjera** **-Historia de la Filosofía** **-Historia de España** **-Fundamentos Artísticos**	-CE 1: CCEC1 -CE 2: CCEC 2, CC1 -CE 3: CCEC 2 -CE 4: CCEC 2 -CE 5: CCL3 -CE 6: CCEC 4, CCL 2 -CE 7: CCEC 5, CCL 5 -CE 8: CCL 1, CC 4 -CE 9: CCEC 6, CPSAA 6

7.3. SABERES BÁSICOS

Bloque A. Técnicas y materiales de configuración.

	1.º Bachillerato Volumen
A.1. Materiales.	A.1.1. Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Terminología

	específica.
	A.1.2. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores.
	A.1.3. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales.
A.2. Técnicas y procedimientos.	A.2.1. Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa.), sustractivas (talla) y constructivas (estructuras e instalaciones).
	A.2.2. Procedimientos.de reproducción: moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D.

Bloque B. Elementos de configuración formal y espacial.

	1.º Bachillerato Volumen
B.1. Elementos fundamentales de las formas tridimensionales.	B.1.1. Las formas tridimensionales y su lenguaje.
	B.1.2. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas visuales y táctiles, concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, y color
	B.1.3. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico plásticos en cuerpos volumétricos.
B.2. Forma, espacio y estructura.	B.2.1. Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relaciones entre forma, escala y proporción.
	B.2.2. Relación entre forma y estructura: la forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.
	B.2.3. Elemento de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).

	B.2.4. El movimiento en el volumen y su representación en la escultura.
B.3. Instalaciones.	B.3.1. La instalación artística
	B.3.2. Land-art.
	B.3.3. Arte objetual.
	B.3.4. Arte conceptual.
	B.3.5. Arte povera.
	B.3.6. Ready made.

Bloque C. Análisis de la representación tridimensional.

	1.º Bachillerato Volumen
C.1. Análisis y contexto histórico-artístico de la obra tridimensional.	C.1.1. Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.
	C.1.2. Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización. Relieve y escultura exenta.
	C.1.3. Arte objetual y conceptual. La instalación artística.
C.2. Creación de obra: formación, documentación y respeto a la diversidad.	C.2.1. 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.
	C.2.2. El respeto a la propiedad intelectual. Tradición, inspiración, plagio, apropiación.
	C.2.3. Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en

	la ideación y realización de obra original.
	C.2.4. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.

Bloque D. El volumen en proyectos tridimensionales.

	1.º Bachillerato Volumen
D.1. Fundamento de volumen.	D.1.1. Principios y fundamentos del diseño tridimensional: tipología de volúmenes adaptados al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.
	D.1.2. Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
	D.1.3. Estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio
D.2. Proyectos de estructuras tridimensionales.	D.2.1. Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo
	D.2.2. Metodología proyectual aplicada al diseño de estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas
	D.2.3. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.
D.3. Trabajo en equipo, desarrollo personal y profesional.	D.3.1. Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas, liderazgo compartido y resolución de conflictos en el trabajo en equipo.
	D.3.2. Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.
	D.3.3. La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

	D.3.4. Profesiones vinculadas con los conocimientos de la materia.

7.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La materia de Volumen promueve el aprendizaje del estudio y producción de las formas tridimensionales por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás y teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Conjuntamente con el desarrollo de una actitud tolerante, ética y dialógica a la hora de analizar las producciones tridimensionales de los demás, las situaciones de aprendizaje han de completar la visión plástica del alumnado fomentando por un lado, el espíritu crítico, estético y funcional cuando se analizan las producciones tridimensionales que nos rodea, y por otro, alentando en las personas que aprenden el desarrollo de su propia habilidad y capacidad técnica y creativa.

El diseño de las situaciones de aprendizaje dentro de la materia de Volumen ha de conjugar los principios del DUA con las características propias de la materia, en concreto su carácter eminentemente práctico por un lado, y su carácter de estudio y análisis de las producciones tridimensionales que nos rodean.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa e interdisciplinar en proyectos de otras materias complementarias en la creación volumétrica para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del DUA, debe garantizar la participación en las actividades propuestas, así como la implicación y compromiso del alumnado con su propio aprendizaje.

En el diseño de las situaciones habrá una proporcionalidad entre los métodos manipulativos tradicionales para crear producciones volumétricas y percibir y estudiar las cualidades de distintos materiales aprendiendo además el uso de los diferentes utensilios para transformar o ensamblar los mismos (arcilla, plastilina, madera, papel, cartón, corcho, cera, escayola, tela o los materiales pétreos), con el diseño a través de las herramienta digitales que puede permitir la creación y recreación tridimensional tanto de obras propias como de reconocidos artistas.

Además, el uso de materiales habituales de nuestro entorno más cercano, de nuestras casas o, por ejemplo, el que encontramos en las ferreterías y papelerías, hace que vayamos trabajando desde entornos más cercanos, los cuales irán progresivamente abriéndose a otros más lejanos.

El uso de las tecnologías educativas favorece esta proyección más universal, así como la visita a exposiciones o museos tanto dentro como fuera de la localidad.

El contacto con los materiales y el uso de diversas herramientas, es complementario al estudio de la forma, del uso del color, de la influencia de la luz, de las proporciones, de las relaciones entre formas; estudios todos ellos que requieren de la lectura además de la observación directa de la obra, o de la escucha de las enseñanzas del profesorado y de profesionales de los campos relacionados con el diseño de formas volumétricas.

La creación de esculturas, instalaciones o diseño de espacios, supone la expresión de ideas y sensibilidades propias, que, de no existir, limitarían al autor a producir versiones o copias de la obra de otros. Por ello, la formación de la personalidad es necesaria para crear. Esta personalidad se desarrolla en un ambiente de confianza e igualdad, propiciando que la práctica aporte seguridad y que los errores en la manipulación de materiales o en el diseño de estructuras sea un paso más en su proceso de desarrollo. Es también relevante para este desarrollo personal el encontrar en la creación volumétrica una herramienta más para expresar con libertad inquietudes, compartidas y relacionadas con temas sociales, como son los objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medio ambiente y la defensa de los derechos humanos. Propiciaremos el trabajo con materiales reciclables o reutilizables.

El aula-taller será el lugar ideal dentro del centro para la actividad creadora. El trabajo se desarrollará tanto de forma individual como en grupo, favoreciendo el trabajo colaborativo. En una misma propuesta se puede conjugar el trabajo individual (bocetos previos, estudios preparatorios), con el trabajo grupal. El aprendizaje por proyectos y las técnicas de trabajo cooperativo y de investigación-acción que culminen en exposiciones del grupo, favorecen la inclusión y la interacción personal tanto del alumnado entre sí como con el profesor. En este sentido, el docente debe desempeñar una labor de guía y facilitador del proceso educativo, planificando diferentes estrategias que ayuden al estudiante a ser autónomo y proporcionando el andamiaje necesario según las distintas necesidades de los aprendices.

Situación de aprendizaje **1º Bachillerato** **Volumen**	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**
TÍTULO: ROSTROS DE CARTÓN. DEL PLANO AL VOLUMEN.			
Objetivos didácticos: Al finalizar la situación de aprendizaje, el alumnado será capaz de: Identificar las posibilidades expresivas del relieve y de la superposición de planos. Analizar un rostro como una composición de formas geométricas. Elaborar bocetos y	CE1. Analizar los elementos formales, estructurales y compositivos de obras tridimensionales. CE2. Analizar obras volumétricas y sus posibilidades comunicativas, valorando la relación entre forma, función e intención expresiva. CE3. Resolver	Identifica formas geométricas, materiales y elementos compositivos presentes en la imagen de referencia. Utiliza correctamente términos como plano, relieve, textura, volumen, superposición y escala. Analiza las posibilidades expresivas del color,	**A.1.1.** Materiales y herramientas de configuración tridimensional. **A.1.2.** Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. **A.1.3.** Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas de los materiales. **A.2.1.** Procedimientos de configuración constructivos: estructuras y ensamblajes. **B.1.1.** Las formas

pruebas de color antes de iniciar la construcción. Utilizar adecuadamente cartón, papel, telas y materiales reutilizados. Seleccionar y combinar materiales atendiendo a sus cualidades visuales, táctiles y estructurales. Construir un retrato mediante técnicas de corte, ensamblaje y superposición. Aplicar criterios de proporción, equilibrio, ritmo y composición. Resolver problemas técnicos relacionados con el corte, el pegado y la estabilidad. Explicar las decisiones formales y expresivas de la obra. Valorar el proceso creativo y realizar una autoevaluación razonada.	problemas de configuración espacial mediante composiciones tridimensionales, seleccionando técnicas, herramientas y materiales adecuados. CE4. Planificar, realizar y evaluar proyectos tridimensionales, atendiendo a sus fases, sostenibilidad y presentación.	la textura y la disposición de las piezas. Diferencia los elementos principales del rostro de los elementos decorativos. Realiza una obra volumétrica con una intención expresiva definida. Desarrolla una propuesta personal y explica las decisiones tomadas. Selecciona materiales y herramientas adecuados para resolver la composición. Justifica el uso de determinadas texturas, colores y niveles de relieve. Recoge bocetos, pruebas y fases de trabajo en el cuaderno de artista. Construye la obra de forma ordenada, resolviendo los problemas técnicos que surgen. Presenta el resultado final y valora las diferencias entre la idea inicial y la obra terminada.	tridimensionales y su lenguaje. **B.1.2.** Línea, plano, superficie, volumen, textura, vacío, masa, escala y color. **B.1.3.** Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos. **B.2.1.** Composición espacial, equilibrio, dinamismo, proporción y escala. **C.1.2.** Grados de iconicidad: realismo, abstracción, síntesis y estilización. **C.2.3.** Posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la realización de obra original. **D.1.2.** Piezas volumétricas sencillas, diseño sostenible e impacto de los proyectos artísticos. **D.2.1.** Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación y fases. **D.2.2.** Metodología proyectual aplicada al diseño de estructuras tridimensionales. **D.2.3.** Planificación, gestión y evaluación de proyectos.

DESCRIPCIÓN: Vamos a comenzar el trimestre creando una obra escultórica única y original a partir de materiales reutilizados: cartón, papeles de colores, telas y otros elementos. El objetivo será transformar una superficie plana en un retrato con relieve, utilizando formas geométricas sencillas y superponiéndolas unas sobre otras. Antes de empezar a construir, deberás recoger en tu cuaderno de artista los bocetos, las pruebas de color, las ideas y las decisiones que vayas tomando. El retrato no podrá superar el formato A3, por lo que tendrás que cuidar la proporción de las piezas y la distribución de los elementos. Podrás inspirarte en los ejemplos que veremos en clase, pero tu obra deberá ser personal y original. Recuerda: en esta actividad no buscamos copiar un modelo, sino descubrir cómo los materiales, las formas, los colores y el relieve pueden ayudarnos a crear nuestro propio lenguaje escultórico.

Situación de aprendizaje **1º Bachillerato** **Volumen**	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**
TÍTULO: **MAPAS DEL TERRITORIO COMPARTIDO**			
Objetivos didácticos: Interpretar simbólicamente el entorno compartido mediante el modelado en relieve. Utilizar el volumen y la textura como recursos expresivos sin apoyo del color. Desarrollar una composición coherente y simbólica en formato de relieve. Fomentar la observación crítica del entorno cotidiano desde una perspectiva estética y emocional. Experimentar con técnicas de plastilina	Transformar percepciones y vivencias del entorno cotidiano en lenguajes plásticos. Dominar técnicas de bajorrelieve y medio relieve para representar conceptos simbólicos en una superficie. Reflexionar sobre las relaciones entre espacio, memoria y emoción desde el lenguaje artístico. Comunicar intenciones expresivas sin recurrir al color, mediante textura, forma y composición.	Adecuación simbólica entre el entorno representado y la solución plástica propuesta. Capacidad expresiva del relieve en ausencia de color. Coherencia en la composición general del “mapa emocional” propuesto. Dominio técnico de la plastilina en cuanto a texturas, formas y volúmenes. Justificación del proceso creativo y claridad en la comunicación de la obra.	Técnicas de modelado en plastilina: presión, adición, textura, relieve. Tipos de relieve: bajo, medio, alto. Elementos compositivos en superficie: ritmo, masa, vacío, dirección. Conceptos de cartografía simbólica, percepción del espacio y psicogeografía. Procesos creativos: ideación, bocetado, construcción, revisión. Recursos para la comunicación visual no cromática (volumen, textura, escala).

para representar emociones colectivas o contextuales. Comunicar visual y oralmente la intención del proyecto.	Desarrollar autonomía y pensamiento crítico en el proceso creativo. Aplicar criterios de sostenibilidad mediante la gestión responsable del material.	Cuidado del material y actitud responsable durante todo el proyecto.	
Descripción: A través del modelado en relieve con plastilina monocroma, el alumnado representará de manera simbólica su percepción emocional del entorno cotidiano: barrio, trayecto al instituto, zonas del centro, espacios públicos significativos… Se sustituye la cartografía técnica por una **cartografía afectiva**, utilizando formas, texturas y volúmenes para expresar lo vivido y lo sentido.			

Situación de aprendizaje 1 **1º Bachillerato** **Volumen**	**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**SABERES BÁSICOS**
TÍTULO: **MAPAS DEL TERRITORIO COMPARTIDO**			
Objetivos didácticos: Interpretar simbólicamente el entorno compartido mediante el modelado en relieve. Utilizar el volumen y la textura como recursos expresivos sin apoyo del color. Desarrollar una composición coherente y simbólica en formato de relieve. Fomentar la observación crítica del entorno cotidiano desde una perspectiva estética y emocional.	Transformar percepciones y vivencias del entorno cotidiano en lenguajes plásticos. Dominar técnicas de bajorrelieve y medio relieve para representar conceptos simbólicos en una superficie. Reflexionar sobre las relaciones entre espacio, memoria y emoción desde el lenguaje artístico. Comunicar intenciones expresivas sin recurrir al color, mediante	Adecuación simbólica entre el entorno representado y la solución plástica propuesta. Capacidad expresiva del relieve en ausencia de color. Coherencia en la composición general del “mapa emocional” propuesto. Dominio técnico de la plastilina en cuanto a texturas, formas y volúmenes. Justificación del proceso creativo y claridad en la comunicación de la	Técnicas de modelado en plastilina: presión, adición, textura, relieve. Tipos de relieve: bajo, medio, alto. Elementos compositivos en superficie: ritmo, masa, vacío, dirección. Conceptos de cartografía simbólica, percepción del espacio y psicogeografía. Procesos creativos: ideación, bocetado, construcción, revisión. Recursos para la comunicación visual no cromática (volumen, textura, escala).

Experimentar con técnicas de plastilina para representar emociones colectivas o contextuales. Comunicar visual y oralmente la intención del proyecto.	textura, forma y composición. Desarrollar autonomía y pensamiento crítico en el proceso creativo. Aplicar criterios de sostenibilidad mediante la gestión responsable del material.	obra. Cuidado del material y actitud responsable durante todo el proyecto.	
Descripción: A través del modelado en relieve con plastilina monocroma, el alumnado representará de manera simbólica su percepción emocional del entorno cotidiano: barrio, trayecto al instituto, zonas del centro, espacios públicos significativos… Se sustituye la cartografía técnica por una **cartografía afectiva**, utilizando formas, texturas y volúmenes para expresar lo vivido y lo sentido.			

7.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 Pág 42527

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar los elementos formales y estructurales, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales, de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

Criterio 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, argumentando el valor de la diversidad de las manifestaciones artísticas y apreciando la importancia de proteger y conservar el patrimonio artístico y fomentando la libertad de expresión.

Criterio 1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia y observando sus particularidades en los distintos contextos, medios y soportes.

Criterio 1.4. Analizar los lenguajes y elementos tanto técnicos como plásticos de obras tridimensionales, aportando ideas para mejorar sus características y particularidades y disfrutando de la percepción de sus particularidades sensoriales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.

Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.

Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.

Criterio 2.4. Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.

Criterio 2.5. Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.

Competencia específica 3.

Criterio 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 estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.

Criterio 3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Planificar proyectos tridimensionales organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, utilizando con corrección las técnicas de dibujo y el estudio de obras bidimensionales, propias o ajenas, como instrumentos para idear obra volumétrica y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas, a la vez que valorando la cooperación como una fuente de riqueza personal y social y amplificadora de la creación artística y respetando siempre los derechos de propiedad intelectual.

Criterio 4.2. Participar activamente en la producción de obras volumétricas, identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás, expresando con respeto sus valores personales e identitarios, aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, fomentando la diversidad cultural y artística y el compromiso con una sociedad más justa, y valorando con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad y la accesibilidad del proyecto y el grado de toxicidad de los materiales.

Criterio 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, atendiendo a su repercusión personal, social y medioambiental.

Criterio 4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, así como explicando las posibles diferencias entre ellos.

7.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

25% cada Competencia específica	**VOLUMEN**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN Decreto**	PONDERACIÓN Dpto	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN Departamento	DESCRIPTORES RELACIONADOS Decreto
1. Identificar y analizar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional, sus cánones de proporción y sus aspectos tanto formales como estructurales, apreciando y disfrutando de la diversidad cultural y artística, desarrollando un criterio y un gusto propios y provocando el interés por mejorar nuestra calidad de vida por medio de propuestas que planteen soluciones de diseño innovadoras.	**Criterio 1.1**. Analizar los elementos formales y estructurales, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales, de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.	25%	Fase previa: investigación. Bocetos. Desarrollo de trabajo práctico. Acabado Cuaderno de artista y presentación: investigación personal, grado de profundización, etc. Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Mantenimiento del taller Actitud del alumno ante la materia ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL 1,3,4** **CCEC 1,2,3,4** **CPSAA 2,4,5**
	Criterio 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, argumentando el valor de la diversidad de las manifestaciones artísticas y apreciando la importancia de proteger y conservar el patrimonio artístico y fomentando la libertad de expresión.	25%		
	Criterio 1.3. Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia y observando sus particularidades en los distintos contextos, medios y soportes.			
	Criterio 1.4. Analizar los lenguajes y elementos tanto técnicos como plásticos de obras tridimensionales,	15%		

	aportando ideas para mejorar sus características y particularidades y disfrutando de la percepción de sus particularidades sensoriales.	15%	Fase previa: investigación. Bocetos. Desarrollo de trabajo práctico. Acabado Cuaderno de artista y presentación: investigación personal, grado de profundización, etc. Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Mantenimiento del taller Actitud del alumno ante la materia ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CL 1** **CCEC 1,2,3,4** **CPSAA 1, 2,4,5**
2. Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas y de las relaciones existentes entre las características, tanto formales como conceptuales de la obra, y la cultura visual en la que se han creado, comprendiendo su lógica interna por medio del estudio de las cualidades sensoriales y estructurales del objeto, disfrutándolas y aprendiendo a emplearlas, a la vez que desarrollando con estos procesos la capacidad de empatizar y ampliar las cualidades personales.	**Criterio 2.1.** Analizar los elementos fundamentales de obras tridimensionales, diferenciando entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.	15%		
	Criterio 2.2. Investigar, con criterio propio, los referentes y contextos de obras artísticas tridimensionales, respetando las diferentes formas de pensamiento y explicando las posibles funciones comunicativas, argumentando la relación existente entre la forma y sus intenciones expresivas.			
	Criterio 2.3. Elaborar y explicar obras volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre forma, estructura, contenido, imagen e iconicidad y función.			
	Criterio 2.4. Reconocer la capacidad artística de otras personas, valorando la identidad cultural y apreciando el	15%		

3. Mostrar dominio, agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo las técnicas, las herramientas y los materiales más comunes y descubriendo sus posibilidades expresivas para ser utilizadas en la resolución de problemas de configuración espacial, en un entorno diverso y sostenible.	valor estético de las manifestaciones artísticas volumétricas, así como también la riqueza que aportan al patrimonio artístico y cultural.		Fase previa: investigación. Bocetos. Desarrollo de trabajo práctico. Acabado Cuaderno de artista y presentación: investigación personal, grado de profundización, etc. Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Mantenimiento del taller	**CCL 1,3** **CPSAA 1,2,3,4** **CCEC 1,2**
	Criterio 2.5. Expresar sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas que produzcan efectos multisensoriales, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.	40%		
	Criterio 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 estéticos, expresivos, formales y funcionales, incluidos los sostenibles.	70%		
	Criterio 3.2. Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.	30%		

			Actitud del alumno ante la materia ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	
4. Elaborar proyectos de obra tridimensional, individuales o colectivos, adecuando los materiales y los procedimientos a la finalidad estética y funcional, aportando soluciones diversas y creativas, tomando decisiones y colaborando con iguales, aplicando criterios de sostenibilidad, accesibilidad y siempre respetando los derechos de propiedad intelectual.	**Criterio 4.1.** Planificar proyectos tridimensionales organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, utilizando con corrección las técnicas de dibujo y el estudio de obras bidimensionales, propias o ajenas, como instrumentos para idear obra volumétrica y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas, a la vez que valorando la cooperación como una fuente de riqueza personal y social y amplificadora de la creación artística y respetando siempre los derechos de propiedad intelectual.	20%	Fase previa: investigación. Bocetos. Desarrollo de trabajo práctico. Acabado Cuaderno de artista y presentación: investigación personal, grado de profundización, etc. Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) Mantenimiento del taller Actitud del alumno ante la materia ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCEC 1,2,3,4** **CPSAA 1, 2,4** **CE 1,2**
	Criterio 4.2. Participar activamente en la producción de obras volumétricas, identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás, expresando con respeto sus valores personales e identitarios, aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, fomentando la diversidad cultural y artística y el compromiso con una sociedad más justa, y valorando con responsabilidad y	30%		

	compromiso la sostenibilidad y la accesibilidad del proyecto y el grado de toxicidad de los materiales.			
	Criterio 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, atendiendo a su repercusión personal, social y medioambiental.	30%		
	Criterio 4.4. Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, así como explicando las posibles diferencias entre ellos.	20%		

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

7.6.1. Estrategias para la Evaluación

La evaluación de esta materia, es continua. Ello significa, que los conocimientos, habilidades, destrezas, todo tipo de capacidades que se trabajan en esta materia, se van a ir desarrollando a lo largo del curso y será al final de este donde el alumno podrá demostrar todo lo que ha aprendido. La evaluación es sumativa, constructiva y es en sí misma, un instrumento de aprendizaje para el propio alumnado y para el propio docente, que al ponerla en marcha, podrá ir evaluando el desarrollo de su propia actividad docente.
Si no se supera la evaluación ordinaria, podrá hacerlo en la extraordinaria, siempre y cuando el estudiante presente todos los trabajos realizados durante el curso que no fueron aprobados.

7.6.2. Criterios de calificación

La materia de Volumen, es de evaluación continua. Por lo que será la nota del tercer trimestre, la nota final del curso.
Deberán alcanzar al menos un 5 para aprobar cada ejercicio. La entrega de las distintas actividades no implica que automáticamente la actividad esté superada.

Para que el alumno o alumna pueda aprobar cada una de las evaluaciones y tenga efecto la evaluación continua, deberá presentar todas las actividades didácticas propuestas.

Las distintas actividades deberán ser entregadas en las fechas establecidas a tal efecto y dentro del horario de clase y que serán indicadas con la suficiente antelación. Los ejercicios entregados fuera de plazo no se recogerán salvo causa justificada y mediante una justificación realizada por facultativo médico u organismo oficial, indicando fecha y hora. La actividad se entregará el mismo día que el alumno se incorpore al horario habitual de la materia de volumen, siempre y cuando la evaluación no esté finalizada, sin verse perjudicada la nota. En caso de que la evaluación haya terminado quedará pendiente de calificación y se guardará la nota.

Las actividades y pruebas que no se realicen se calificarán como NP (No presentado) y equivaldrá a la nota numérica de 0.

EJEMPLO DE RÚBRICA

CRITERIO	**EXCELENTE (10)**	**BIEN (7)**	**SUFICIENTE (5)**	**NECESITA MEJORAR (3)**
REPRESENTACIÓN EMOCIONAL	Forma y emoción están claramente conectadas	Parcialmente conectadas	Conexión débil	No se entiende
TRANSFORMACIÓN DEL PLANO AL VOLUMEN	Volumen complejo y estructurado	Volumen simple pero bien ejecutado	Volumen poco desarrollado	Solo formas planas
USO DEL CARTÓN Y TÉCNICA	Domina cortes, pliegues y uniones	Aplica técnicas básicas correctamente	Técnica poco cuidada	Poco uso del material

ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD	Propuesta única, personal e innovadora	Algunas ideas originales	Poco riesgo creativo	Copia o falta de implicación
REFLEXIÓN Y PRESENTACIÓN	Muy clara y profunda	Clara y suficiente	Superficial	No explica o no participa

7.7 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

Los saberes básicos establecidos para esta materia son:

1. TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN.
2. ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL Y ESPACIAL.
3. ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL.
4. EL VOLUMEN EN PROYECTOS TRIDIMENSIONALES.

Los contenidos de la materia se desarrollarán de forma simultánea y en cada proyecto se trabajarán más de uno de manera simultánea.

El primer bloque de saberes: TÉCNICAS Y MATERIALES DE CONFIGURACIÓN, referida a materiales, es absolutamente transversal, por lo que estará presente a lo largo de todo el curso. Los alumnos trabajarán en los distintos estadios de la materia con diferentes técnicas y materiales.

El segundo bloque de saberes: ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL Y ESPACIAL se trabajará en el **Primer Trimestre**. Se introducirá toda la teoría de sintaxis tridimensional comenzando a aplicarse en la lectura de ejemplos. Comenzaremos a reconocerla en ejercicios de representación de 2D a 3D.

En el **Segundo Trimestre** se impartirá el tercer bloque de saberes: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL. Comenzaremos con el manejo de procedimientos de las 3D aplicados al ensamblaje, pegado y recortado de elementos recuperados de sesiones de reciclaje, ya que una vez conocidos los elementos configuradores, estos se analizan con la intención de entender el lenguaje en profundidad.

El último bloque de saberes: EL VOLUMEN EN PROYECTOS TRIDIMENSIONALES, será el objetivo en el **Tercer Trimestre**. Se plantea de forma completa todo el proceso creativo que supone la puesta en marcha de un proyecto escultórico. Se aplicará la teoría de la sintaxis 3D a un proyecto final.

7.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Se desarrollará una metodología en la que el alumnado sea propulsor de su propio aprendizaje que determinará propuestas pedagógicas que se acerquen a él, partiendo de sus centros de interés y permitiéndoles construir conocimiento con autonomía y creatividad con sus propios aprendizajes y experiencias. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Estos principios se aplican relacionados con las diferentes formas de implicación, de representación de la información, y acción y expresión del aprendizaje.

El carácter práctico de la materia, las condiciones socioculturales del entorno, la disponibilidad de recursos educativos y las características del alumnado (físicas, cognitivas y emocionales) serán los ejes de un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en la asignatura de Volumen.

El docente actuará como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, proponiendo la realización de tareas o situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto. A lo largo del curso, el alumnado realizará prácticas de trabajo poniendo en acción los diversos tipos de conceptos, destrezas, actitudes y valores propios de la materia. Su nivel competencial inicial determinará la secuenciación de los aprendizajes requeridos, partiendo de los simples y avanzando hacia los complejos.

Es necesario que la metodología docente despierte y mantenga la motivación por aprender, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Por ello, el profesorado de Volumen facilitará, a través de metodologías activas, que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos y situaciones reales.

La práctica cotidiana en el aula-taller favorecerá que se planteen estructuras de aprendizaje cooperativo, ya que a través de la resolución conjunta de las tareas el alumnado comparte esfuerzos, interacciona entre sí, conoce las estrategias utilizadas por sus compañeros y aprende así a transferirlas a otras situaciones similares. A menudo será imprescindible interaccionar con los compañeros y participar equitativamente en las tareas de mantenimiento y limpieza de espacios y herramientas. Por ello se fomentará el acuerdo grupal sobre algunas normas básicas de funcionamiento, referidas por ejemplo al reparto de materiales o al cuidado y respeto de las piezas y enseres que están en el aula.

El aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas se orientan a la acción, por lo que favorecen la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía del alumnado. Estos planteamientos ayudan al estudiante a organizar su pensamiento, favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales e integrando los aprendizajes realizados en varias áreas o materias.

La educación emocional es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, de conectar consigo mismo, de conocer lo que realmente le sucede y lo que realmente es, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por esta razón el profesorado de Volumen favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula y en el entorno. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado.

El profesorado de Volumen se implicará en la elaboración y diseño de propuestas, materiales y recursos didácticos variados, que puedan adaptarse a los distintos niveles y a los diferentes estilos cognitivos y ritmos de aprendizaje, con el objeto de atender la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes.

Se proporcionarán esquemas de trabajo en los que se establezcan sucesivos grados de acercamiento a la solución o soluciones. Por ejemplo:

● Análisis del problema. Se trata de aislar las características del objeto (dimensiones, problemas técnicos, materiales, etc.) y primeras necesidades que debe satisfacer (función).

● Recopilación y estudio de información. Documentación. El alumnado estudia las soluciones que

otras personas le han dado a un problema semejante.
● Primer nivel de resolución. Recopilación de ideas y posibles soluciones definitivas. Seleccionando ideas.
● Segundo nivel de resolución. Bocetos tridimensionales perfilando soluciones definitivas. Seleccionado ideas.
● Maqueta o maquetas finales. Centrando el interés en la idea que se considere más acertada se realiza la maqueta, definitiva con el tratamiento los materiales y tamaño idóneos, es decir, aquellos que se ajusten más a los planteamientos y características plásticas del proyecto.

7. 9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La evaluación es un proceso continuo y será lo suficientemente flexible como para convertirse en un constante diálogo comunicativo entre profesor/a y alumno/a a fin de indagar sobre la actividad que se está llevando a cabo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La valoración de las actividades, el aprendizaje de los alumnos y el propio proceso de enseñanza se propone:

- Adecuación del diseño a lo programado en cuanto a objetivos, contenidos, actividades…
- Valoración del desarrollo de cada actividad.
- Valoración del proceso investigador-creador de los/las alumnos/as en cada actividad.
- Valoración del aprendizaje de los/las alumnos/as.
- Autoevaluación de los/las alumnos/as con respecto a su aprendizaje.

La evaluación permite comparar, a lo largo del proceso, las conductas reales con las conductas esperadas (objetivos) y llegar a conclusiones para modificarlas en el futuro. Esta comparación será cuantitativa y cualitativa.

En la evaluación daremos prioridad al valor formativo para alcanzar las siguientes competencias: Capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizando sus tareas y tiempo, trabajando de manera individual o colaborativa para alcanzar un objetivo; Conseguir habilidades suficientes para realizar las ideas con creatividad o desarrollar las capacidades para planificar y gestionar los proyectos y, por último, la capacidad necesaria para apreciar la importancia de la expresión a través de las artes plásticas o la literatura.

El alumnado perderá el derecho a que el profesor le repita un examen, si no tiene justificación médica. En ese caso irá a la evaluación con toda la materia acumulada.

Los trabajos entregados fuera de plazo se evaluarán, pero no se calificarán. Sin todas las situaciones de aprendizaje realizadas, el alumnado pierde el derecho a la media de la asignatura, derecho que recobrará, cuando las entregue.

Evaluación inicial
La evaluación inicial se ciñe a ejercicios sencillos en donde valoramos la capacidad de observación y análisis de la forma del alumnado. Evaluamos la comprensión inicial de conceptos como: proporción, volumen, encaje, línea, luz y sombra. Se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en el aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas sobre la materia para definir su nivel.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Trabajos escritos o prácticas. (Obligatorio para superar la materia) Los trabajos sólo puntuará entregados en la fecha correspondiente. Después de la fecha, el trabajo será corregido por la profesora, pero no puntuará.
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (Obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
  Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Trabajos escritos y prácticas. (Obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual de todas las tareas realizadas durante el curso. (Obligatorio para superar la materia).

Procesos de autoevaluación

En primer lugar se explicará los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener. Partiendo de esta premisa la autoevaluación se realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación.

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué sé yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Evaluación de la actividad docente

Para valorar la eficacia de la presente programación didáctica de cara a posibles cambios en futuros cursos se establece el siguiente protocolo:

- En lo que respecta a la evaluación de la práctica docente, el instrumento que se va a utilizar es el cuaderno de clase del profesor (Rayuela), en el que se establecerá una descripción de cada clase destacando las actuaciones y el papel del profesor, así como el tipo de actividades y el papel de los alumnos.
- Revisión de aspectos tales como la temporalización de los contenidos, los niveles educativos, la distribución de los recursos materiales y didácticos en los grupos, de los espacios, etc.
- Elaboración final de una memoria donde se especifiquen las ventajas e inconvenientes en la aplicación práctica de la presente programación y las necesidades y carencias observadas para la obtención de mejores resultados.

7.9.1 REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.
Se penalizará con un 10% de la nota las faltas de asistencia injustificadas a primeras horas de la mañana o las horas antes de los exámenes.

A los alumnos y alumnas de 2º bachillerato de Artes, con la materia de Volumen de 1º no superada, se les adecuará el número de trabajos a entregar en las distintas evaluaciones, adaptándonos al calendario de evaluación de 2º de Bachillerato. Si estos alumnos y alumnas no superasen el curso, contarían con las convocatorias ordinaria y extraordinaria, en las que deberán entregar actividades planteadas no presentadas o no superadas, además de realizar una prueba teórico y/o práctica relativa a los contenidos tratados durante el curso. Se aplicarán los criterios de calificación ya descritos.

7.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

A pesar de que esta etapa no tiene el carácter de enseñanza obligatoria, se adaptará la metodología así como los mínimos exigibles a las peculiaridades y diversidad que pueda presentar el alumnado en casos de este tipo. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.

7.11. MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS

No se ha fijado libro de texto, por lo que las cuestiones teóricas se resolverán con apuntes aportados por la profesora y la toma de anotaciones en clase por el propio alumnado.
El Aula en la que se va a impartir la asignatura dispone de los siguientes materiales y recursos:
● Ordenador, conexión a Internet y cañón proyector.
● Agua corriente y lavabo.
● Mesas de modelado con adaptadores adecuados para hacer relieves.
● Estanterías metálicas para la ubicación de trabajos.
● Un armario de herramientas (serrucho, martillos, tenazas, alicates, cutters, formones, espátulas, clavos, reglas….).
● Diversos modelos de escayola de bulto redondo.
● Caballetes para modelar.
● Segueta térmica para cortar poliuretano.
● Cubetas de barro.
El alumnado deberá aportar sus propios materiales como: cartón, tijeras, palillos de modelado, reglas, etc. según las distintas actividades a realizar.
Como recursos didácticos usaremos internet, libros, revistas, etc. que tengan que ver con la materia.

7. 12 BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- Bibliografía recomendada:

- MANFRED MAIER – Procesos elementales de proyectación y configuración. Curso básico de Basilea. Gustavo Gili. Barcelona 1982
- BARRY MIDGLEY- Guía completa de escultura, modelado y Cerámica. Técnicas y materiales. Herman Blume. 1982
- ROSA GALLEGO Y JUAN CARLOS SANZ - Procedimientos y materiales en la obra escultórica. Akal, Bellas Artes. 2009
- JOSE LUIS NAVARRO LIZANDRA – Maquetas, Modelos y Moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas. Col.Lecció. Treballs d´informatica i tecnolofia. Nº4 Publicación universidad san Jaume 2005
- WUICIUS WONG- Fundamentos del diseño bi-tridimensional. Gustavo Gili. Barcelona 1995
- JOHN HEDGECOE- Henry Moore. Una visión monumental. Taschen 1998

- Webgrafía

- https://www.juntadeandalucia.es/educacion/permanente/materiales/index.php?etapa=3&materia=252
- https://volubachillerarte.blogspot.com/2019/
- https://volumen-merida.blogspot.com/
- https://sites.google.com/g.educaand.es/aulaplastica/asignaturas/1%C2%BA-bach-volumen?authuser=0
- https://es.slideshare.net/slideshow/asignatura-de-volumen-marina-garca-gonzlez-autoguardado/49422422#2
- https://www.almendron.com/artehistoria/arte/escultura/las-claves-de-la-escultura/
- https://escueladeescultura.wordpress.com/page/2/

8. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS (2º Bachillerato)

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42467

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica enseña a nuestro alumnado sobre los recursos, técnicas y procedimientos utilizados en la producción de obras de arte. El objetivo es desarrollar su creatividad y habilidades artísticas, así como su conocimiento del patrimonio artístico. Esto se logra a través de la enseñanza de técnicas tradicionales como dibujo, pintura y grabado, así como técnicas más innovadoras.

La materia también contribuye al desarrollo de competencias clave como la comunicación lingüística, el pensamiento abstracto y la competencia digital. Además, fomenta la reflexión sobre el poder del arte para expresar ideas y emociones, la responsabilidad ambiental y la colaboración en proyectos artísticos. Para aquellos que continúen estudios superiores en arte, la materia proporciona una base sólida y oportunidades de empleo en diversos campos relacionados con las artes visuales.

8.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.

CE2. Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.

CE3. Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, exprensando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42473 así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza.

CE4. Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible

CE5. Participar activamente en las fases de producción artística de un proyecto gráfico-plástico colectivo, aplicando con destreza los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, elaborando propuestas artísticas, opinando de manera asertiva, valorando las virtudes NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42475 propias y ajenas y comprendiendo los beneficios que genera tanto individualmente como socialmente el trabajo colaborativo.

8.2. CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

DOE NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42475

Analizando las competencias específicas de esta materia (TEGP) se pone de manifiesto tres tipo de conexiones o relaciones significativas que permiten el aprendizaje globalizado, contextualizado e interdisciplinar:

Conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia	Conexiones con las competencias específicas de otras materias	Conexiones establecidas entre la materia y las competencias clave
Estudio obra artística (CE1 y CE2) Experimentación (CE3) Planificación (CE4 y CE5)	Lengua Castellana y Literatura Idiomas Historia de la filosofía e Historia de España Psicología Dibujo, Diseño Fundamentos artísticos	CE1: CCEC 1 y CPSA 4 CE1 y CE2: CCEC 2 CE2: STEM 2 Y CC4 CE3 Y CE4: CCEC4 CE3: STEM 1 CE4:CE3 CE5: CCEC 5 Y CPSAA6

Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia plurilingüe (CP), Competencia matemática y 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 (CCEC)

Conexiones entre las 5 competencias específicas de TEGP

TEGP	
Competencia específica 1	Estudio de la obra artística (factores que influyen en la obra)
Competencia específica 2	Estudio de la obra artística (técnicas y materiales)
Competencia específica 3	Práctica artística, experimentación
Competencia específica 4	Planificación del trabajo, beneficios del trabajo en equipo
Competencia específica 5	Planificación del trabajo, beneficios del trabajo en equipo

Conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias

	Materias con las que se vincula
TEGP como recurso expresivo, soporte de textos en carteles, manifiestos	Lengua Castellana y Literatura Idiomas
Expresión de ideas, reflexiones morales, mensajes críticos artísticos, ideas filosóficas, La expresión gráfico plástica ha acompañado al ser humano desde sus orígenes	Historia de la filosofía o Historia de España Historia Psicología
El modo de expresión artística estrechamente relacionado con el arte y la riqueza cultural del patrimonio	Resto de materias de la modalidad de artes (Dibujo, Diseño, Fundamentos artísticos

Tabla realizada con la información obtenida del apartado de Conexiones entre competencias (DOE NÚMERO 164. NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 pág. 42475

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES							
COMPETENCIA ESPECÍFICA	CLC	CP	STEM	CD	CPSAA	CE	CC	CCEC
1	CCL1 CCL2				CAA4			CCEC1 CCEC2
2	CCL1		STEM2	CD2			CC4	CCEC2
3	CCL2	CP1	STEM1					CCEC4
4						CE3		CCEC4
5					CAA6			CCEC5

Consultar apartado 2. Descriptores operativos en esta programación (Pág 14)

8.3. SABERES BÁSICOS

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42478

Se sentarán las bases mínimas sobre diferentes técnicas de expresión gráfico-plásticas relacionadas con el grabado y la estampación, el dibujo, la pintura… incluidas las digitales.

Alcanzarán un perfil competencial adquiriendo personalidad observadora, curiosa y defensora de los derechos sociales con sus representaciones artísticas, incluyendo la protección del medioambiente, dado que en la práctica artística hay algunos productos peligrosos y tóxicos. Serán organizados y responsables con conocimientos técnicos suficientes para comenzar una carrera relacionada con disciplinas artísticas, así como estar capacitados para trabajar en grupo, proponiendo y aceptando propuestas terminando con el disfrute de la creación gráfico-plástica.

Bloque A. Aspectos generales.

	2.º Bachillerato
A.1. La obra gráfico-plástica.	A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición.
	A.1.2. Evolución histórica.
	A.1.3. Conservación de las obras gráfico-plásticas.
	A.1.4. Restauración de las obras gráfico-plásticas.
A.2. Organización del trabajo.	A.2.1. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
	A.2.2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
	A.2.3. Aplicación de distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.
A.3. Aspectos sociales.	A.3.1. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones
	A.3.2. La perspectiva inclusiva en los productos gráfico-plásticos.
	A.3.3. La perspectiva de género e intercultural.
A.4. Interacción e impacto medioambiental.	A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales.
	A.4.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Bloque B. Técnicas de dibujo.

	2.º Bachillerato
B.1. Materiales.	B.1.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
	B.1.2. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Evolución histórica.
B.2. Técnicas.	B.2.1. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.
	B.2.2. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.
	B.2.3. Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

Bloque C. Técnicas de pintura.

	2.º Bachillerato
C.1. Materiales.	C.1.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.
	C.1.2. Materiales, útiles y soportes. Evolución histórica.
C.2. Técnicas.	C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.
	C.2.2. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.
	C.2.3. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

Bloque D. Técnicas de grabado y estampación.

	2.º Bachillerato
D.1. Materiales y terminología específica.	D.1.1. Materiales y soportes.

	D.1.2. Útiles y maquinaria
D.2. Técnicas.	D.2.1. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
	D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
	D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.
	D.2.4. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía.
	D.2.5. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.

Bloque E. Técnicas mixtas y digitales.

	2.º Bachillerato
E.1. Técnicas mixtas.	E.1.1. Análisis de sus obras y procedimientos.
	E.1.2. Aplicación en la realización de proyectos.
E.2. Técnicas digitales	E.2.1. La imagen digital. Arte digital.
	E.2.2. Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy art.

8.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42481

En las situaciones de aprendizaje se trabajará el conocimiento de la técnica gráfico-plástica para la comunicación visual, investigación y búsqueda de lenguajes propios, construyendo una identidad artística, la experimentación y el discurso artístico. Se promoverá la actividad colaborativa e inclusiva y transversal que favorezca la apreciación de la creación y el patrimonio cultural. Se considerará la sostenibilidad en el uso de recursos y gestión de residuos generados así como el conocimiento de la química de materiales y su toxicidad.

Se aplicarán diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación para valorar y mejorar la situación de aprendizaje y se promoverá la reflexión del alumnado para mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Modelo de situaciones de aprendizaje

<table>
<tr><td>Título: "Experimentando técnicas de grabado"</td><td>Competencias específicas</td><td>Criterios de evaluación</td><td>Saberes básicos</td></tr>
<tr><td>Objetivos:
Conocer y valorar diferentes técnicas de grabado.
Investigar sobre artistas famosos que utilizan técnicas de grabado.
Aplicar técnicas del grabado en producciones propias.</td><td rowspan="4">CE1
CE2
CE3
CE4</td><td rowspan="4">C.1.1
C.2.1
C.2.2
C.3.1
C.3.2
C.3.3
C.4.1
C.4.2
C.4.3</td><td rowspan="4">D.1. Materiales y terminología específica.
D.2. Técnicas.
D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.</td></tr>
<tr><td>Materiales del alumnado: Papel de grabado, metacrilato, linografía, cartón de tetra brick, punzón, tablero de marquetería…
Recursos y materiales del aula: Gubias, tintas de grabado, tórculo</td></tr>
<tr><td>Descripción: Se introducirá al alumnado en el mundo del grabado a través de la experiencia de diferentes técnicas y materiales (grabado en relieve, grabado en hueco, etc.).
Realizarán investigaciones sobre artistas famosos que utilizan estas técnicas y crearán sus propias obras de arte utilizando las técnicas aprendidas.
Se realizará una exposición con los trabajos de los alumnos.</td></tr>
<tr><td>Temporalización: 2 SEMANAS</td></tr>
</table>

Título: Acuarela y Emoción	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Objetivos: Conocer y aplicar armonías de colores atendiendo a la sinestesia del color y su conexión con las emociones y explorar diferentes técnicas de aplicación para obtener degradados, texturas…	CE.1 CE.2 CE.3 CE.4 CE.5	C1.1 C1.2 C1.3 C1.4 C2.1 C2.2 C3.1 C3.2 C3.3 C4.1 C4.2 C4.3 C5.1 C5.2 C5.4	E.1. Técnicas mixtas. C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.
Materiales alumnado: Acuarela, papel de acuarela, pinceles. Recursos, materiales e infraestructura del aula: recipientes para agua, paletas para mezclas, piletas agua, mesas abatibles.			
Descripción: Se mostrarán vídeos tutoriales (reels) para que el alumnado descubra diferentes posibilidades plásticas de aplicación de la acuarela. Se mostrarán y trabajarán las diferentes combinaciones y gamas cromáticas para conectarlas con sensaciones y emociones. Se expondrán diferentes obras de artistas como referentes visuales.			
Temporalización: Una sesión de dos horas de exposición teórico práctica y fase de investigación y unas cinco sesiones de trabajo (fase de creación).			

Situación de Aprendizaje : "El muro habla: Arte urbano y conciencia medioambiental"

- **Contexto y Reto**: El alumnado investiga el impacto de la sequía y el cambio climático en su entorno. El reto es diseñar y ejecutar una propuesta de mural de gran formato para el centro utilizando técnicas mixtas.
- **Saberes básicos implicados:** Clasificación y uso de soportes; comportamiento de técnicashúmedas (acrílico, acuarela) y secas (carboncillo, pasteles); experimentación con texturas y técnicas mixtas; normas de seguridad y toxicidad en el taller.
- **Producto final**: Un boceto a escala con técnicas mixtas y la ejecución colaborativa de un mural (o fragmento del mismo) sobre tablero o pared en el instituto.

Situación de Aprendizaje : "Matrices de identidad: El retrato seriado"

- **Contexto y Reto:** Reflexionar sobre la identidad propia y cómo la percibimos frente a los demás a través del retrato. Los estudiantes se inician en las técnicas de reproducción múltiple.
- **Saberes básicos implicados:** Procedimientos y técnicas de estampación y grabado (linograbado o monotipia); herramientas de incisión; el valor de la mancha, la línea y el claroscuro; el proceso de entintado y estampación manual.
- **Producto final:** Una pequeña tirada (edición limitada) de grabados en linóleo basados en un autorretrato, intercambiando una copia con los compañeros para crear un "mosaico de identidades" en el aula.

8.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022 42483

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.

Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.

Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu critico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de comtemplarla, en un contexto diverso y multicultural.

Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales.

Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.

Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráficoplástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.

Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

Criterio 3.3. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante obras gráfico-plásticas propias y colaborativas que tengan una referencia a un motivo concreto, enriqueciendo la identidad personal y el compromiso social, desarrollando con criterio la adecuación en la ejecución y calidad del resultado de proyectos gráfico-plásticos relacionados con los derechos humanos, aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad e integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.
Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.

Competencia específica 4.
Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.
Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), 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.
Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.

Competencia específica 5.
Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.
Criterio 5.2. Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto gráfico-plástico colectivo, promoviendo la empatía y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, interactuando coordinada y colaborativamente, generando cohesión, integración e inclusión, manifestando una actitud respetuosa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo y respetando las consideraciones definidas.
Criterio 5.3. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos 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.
Criterio 5.4. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.

8.6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

TEGP es una materia altamente competencial. El aprendizaje está basado en un proceso activo de continua experimentación, donde la introducción teórica (de conceptos, descripciones, usos y

aplicaciones, marco histórico de las diferentes técnicas…) sirve para conocer y comprender la propuesta del ejercicio y fijar objetivos de aprendizaje concretos.

Se aprende a dibujar dibujando y a pintar pintando, se dará una importancia especial a la experimentación, el trabajo constante, la autocorrección… además de los conocimientos teóricos que fomenten y den sentido al trabajo realizado.

El profesor informará a los alumnos de los contenidos mínimos a exigir, el número de ejercicios a realizar sobre cada tema y los criterios de evaluación y recuperación. Se partirá de las ideas previas del alumnado (sus intereses y conocimientos) para que el aprendizaje sea significativo y se hará uso de las TICs cuando sea necesario.

La atención al alumno es individualizada, basada en un proceso de enseñanza activa y creativa. Se implicará al alumno en su propio proceso de aprendizaje, haciéndole partícipe del desarrollo de las capacidades y conocimientos que va adquiriendo.

Se estimulará la creatividad del alumno, ofreciendo distintos puntos de vista y soluciones diversas a un mismo planteamiento desarrollando, además, la actividad cultural fuera del centro, con visitas a exposiciones, museos, etc. además de invitar a seguir a determinados artistas en redes sociales.

Utilizaremos Classroom desde principio de curso como herramienta con la que compartir material didáctico, entrega de trabajos y correcciones individualizadas.

8.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y MEDIDAS DE RECUPERACIÓN.

La evaluación ha de entenderse como un proceso continuo. En ella se trata de comprobar, siguiendo los criterios de evaluación ya expuestos, si los alumnos consiguen los estándares propuestos y el grado de consecución alcanzado. Los instrumentos de evaluación deben ser variados para obtener toda la información posible sobre el proceso enseñanza-aprendizaje. Hemos seleccionado los siguientes:

- Prueba inicial que indique la madurez expresiva y gráfica del alumno
- Observación directa en el aula de los procedimientos y técnicas en la realización de trabajos prácticos
- Debates en clase
- Prueba objetiva en caso de tener que recuperar
- Ejercicios prácticos

Las tres evaluaciones coinciden con los trimestres y el calendario propuesto por la CCP. En ellas se realizarán revisiones y diagnosis, indicando e informando a los alumnos de los niveles alcanzados, fallos habidos y posibles causas, con el fin de mejorar.

La calificación de los alumnos se obtendrá al final de cada trimestre y según el proceso de evaluación continua. Su finalidad es determinar si se han alcanzado los estándares de aprendizaje previstos y en qué medida.

XXXXX % cada Competencia específica	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDERACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES** Dpto
1. 1. Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.	Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CC1** **CC2** **CCEC1** **CCEC2** **CCL2** **CP1** **CPSAA4** **CC1**
	Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.	25%		
	Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.	25%		
	Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.	25%		

2. 2. Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.	Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de Información obtenida por medios analógicos y digitales.	30%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujoss, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CD1** **CD3** **CCL1** **CCL5** **STEM2** **CPSAA1** **CPSAA3** **CPSAA4** **CC1**
	Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los periodos y artistas más relevantes.	40%		
	Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, aplicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.	30%		
3. 3. Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad	Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación de producciones artísticas motivadas por propuestas tanto libres como orientadas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, construyendo el sentido crítico y desarrollando la autoestima que potencian el crecimiento personal.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Dibujos, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CCL2** **CCL5** **CP1** **STEM2** **STEM3** **CPSAA1** **CPSAA3**

cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza.	Criterio 3.2. Explicar respetuosamente, de manera crítica y argumentada, las propuestas de planificación de una obra gráfico-plástica, tanto propia como ajena, evaluando la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, la calidad de la ejecución de la obra a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, el respeto de los derechos de propiedad intelectual de personas creadoras que sirvan de referente y su adecuación a la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.	25%		
	Criterio 3.3. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante obras gráfico-plásticas propias y colaborativas que tengan una referencia a un motivo concreto, enriqueciendo la identidad personal y el compromiso social, desarrollando con criterio la adecuación en la ejecución y calidad del resultado de proyectos gráfico-plásticos relacionados con los derechos humanos, aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad e integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible.	25%		
	Criterio 3.4. Adaptar los recursos gráfico-plásticos disponibles a una producción artística colaborativa, atendiendo a los propósitos e integrándose de manera activa en su ejecución.	25%		
4. 4. Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las	Criterio 4.1. Desarrollar procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, que supongan la valoración de nuevos retos personales y profesionales.	40%	Observación Sistemática: Actividades de clase	**CCL1 CCL5 STEM2 STEM3**

posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.	Criterio 4.2. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), 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.	30%	Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CPSAA4**
	Criterio 4.3. Relacionar coherentemente el proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica con el producto final resultante, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos adaptados a una propuesta artística concreta, utilizando el lenguaje gráfico-plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.	30%		
5.5. Participar activamente en las fases de producción artística de un proyecto gráfico-plástico colectivo, aplicando con destreza los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, elaborando propuestas artísticas, opinando de manera asertiva, valorando las virtudes propias y ajenas y comprendiendo los beneficios que genera tanto individualmente como socialmente el trabajo colaborativo.	Criterio 5.1. Desarrollar la destreza y el dominio técnico y procedimental, resolviendo con criterio y respeto propuestas de obras gráfico-plásticas individuales y colectivas con temáticas concretas, seleccionando creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas Intercambios Orales (Coevaluación, aprendizaje colaborativo) --- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1** **CCL5** **CP1** **STEM2** **STEM3** **CPSAA1** **CPSAA3**
	Criterio 5.2. Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto gráfico-plástico colectivo, promoviendo la empatía y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, interactuando coordinada y colaborativamente, generando cohesión, integración e inclusión, manifestando una actitud respetuosa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo y respetando las consideraciones definidas.	25%		

	Criterio 5.3. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos 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.	25%		
	Criterio 5.4. Responder de manera creativa e imaginativa a propuestas artísticas individuales con un motivo determinado, aplicando las técnicas, herramientas y códigos visuales adecuados a la propuesta y valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generan a partir de su resolución.	25%		

NOTA: Se tendrá en cuenta aspectos detallados en el apartado Generalidades de Bachillerato concretamente en el 0.3 Criterios, Instrumentos y Herramientas Generales de Evaluación de las Materias Artísticas.

8.8. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

El alumnado que no haya superado la asignatura según el procedimiento de la evaluación continua podrá realizar una prueba final, en las convocatorias oficiales de recuperación. Esta prueba teórico-práctica versará sobre los contenidos de todo el curso y el alumno, además, deberá presentar todos los trabajos prácticos, incluyendo, como es obvio, los que no hubiera realizado/entregado en su momento.

8.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Bachillerato es un nivel educativo voluntario, no obstante es necesario asegurar una calidad de enseñanza que implique atender a los diferentes ritmos y modos de aprendizaje. Para ello se harán adaptaciones significativas o no significativas y se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y las familias.
Este apartado se completa en el epígrafe 0.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

8.10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Como es habitual no se fija libro de texto en esta materia ya que no hay en la actualidad ninguno editado, por lo que el profesorado preparará material que pondrá a disposición de los alumnos. Este material desarrollará los conceptos sobre un soporte gráfico (presentaciones powerpoint, proyección de vídeos o de imágenes fijas con obras con las distintas técnicas y autores. Se usarán los siguientes materiales y recursos:

Ordenador, cañón proyector, conexión a Internet.

Software libre y gratuito, Open Office, Gimp. Plataforma Rayuela.

Blogs temáticos y wikis, así como los recursos que podemos encontrar en la red reseñados en la bibliografía.

Para las clases y para los trabajos de casa el alumno necesitará: lápiz, lápices de colores, sanguina, pastel, ceras blandas, tinta china, acuarelas, témperas, acrílicos, rotuladores, trapo, difumino, goma de borrar, block de dibujo A3, papeles de acuarela y de grabado, cartones, maderas, punzones, gubias, tintas.

Para los exámenes de recuperación se necesita papel en tamaño A3 que soporte técnicas húmedas y secas.

8.11. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Albers, J. (1979). *La interacción del color.* Madrid: Alianza.

Arnheim, R. (1980). *Arte y percepción visual.* Madrid: Alianza Forma.
Berger, R. (1976). *El conocimiento de la pintura* Barcelona: Noguer.
Callen, A. (1996). *Técnicas de los impresionistas.* Madrid: Blume.
Chamberlain, W. (1988) *Manual de aguafuerte y grabado*. Madrid: Blume.
Collins, O. (1984). *Técnicas de los artistas modernos.* Madrid: Blume.
Dawson, J. (1981.) *Guía completa de grabado e impresión: Técnicas y materiales*. Madrid: Blume.
Doerner, M. (1989). *Los materiales de la pintura y sus usos en el arte.* Barcelona: Reverte
Gombrich, E.H. (1979). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: G. Gili.
Gwynn, K. (1994) *Pintar a la acuarela*. Madrid: Blume
Hayes, C. (1981). *Guía completa de pintura y dibujo.* Madrid: Blume.
Howard, K. (1994) *El arte de dibujar y pintar*. Madrid: Blume.
Kuppers, H. (1980). *Fundamentos de la teoría de los colores.* Barcelona: Gustavo Gili.
Lowenfeld, V. y Lambert, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz
Magnus, G.H. (1992). *Manual para dibujantes e ilustradores: Una guía de trabajo práctico*. Barcelona: G. Gili
Malins, F. (1983). *Para entender la pintura. Los elementos de la composición*. Madrid: Blume.
Maltese, C. (1975.) *Las técnicas artísticas*. Madrid: Cátedra.
Mayer, R. (1993). *Materiales y técnicas del arte.* Madrid: Tursen. Hermann Blume.
Rainwater, C. (1976). *Luz y color.* Madrid: Daimon.
RIAT, M. (2006). *Técnicas gráficas. Una introducción a las técnicas de impresión y su historia*. Burriana: Versión 3.00
Smith, S. (1982). *Manual del artista.* Madrid: Blume. Barcelona: Gustavo Gili S.A
Varley, H. (1981). *El gran libro del color*. Barcelona: Blume
Waldemar, J: (Dir.) (1981). *Técnicas de los grandes pintores*. Madrid: Blume
Rodwell, J. (1987). *Pintar retratos*. Madrid: Blume

http// rincones.educarex.es
http// www.dip-badajoz.es/cultura/museo/index.php
http// www.museosdeextremadura.es
http://www.museodelprado.es/
http// www.canalpatrimonio.com
http// www.pntic.educacion.es

9. BACHILLERATO SEMIPRESENCIAL

Docente	Horas	Correo electrónico	1º Bachillerato	2º Bachillerato
Irene Murillo Almodóvar	13	imurilloa03@educarex.es	-Dibujo Artístico I -Dibujo Técnico Aplicado I -Volumen	- Dibujo Artístico II - Fundamentos Artísticos
Víctor Bravo Villares	18	vbravov01@educarex.es	- Cultura Audiovisual - Dibujo Técnico I - Proyectos Artísticos	- Técnicas de expresión gráfico-plásticas - Dibujo Técnico II - DT aplicado a las Artes y al Diseño II - Diseño

Guías de las materias de la modalidad semipresencial y Avanza on line

https://drive.google.com/drive/folders/1fghb3NiRElJmUCyhioTKZDAgOt4fHEXs?usp=drive_link

DIBUJO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

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

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos.

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

1.- OBJETIVOS

Desde la materia de Dibujo Técnico I, se va a contribuir más al alcance de los siguientes objetivos generales de etapa: **c), d), e), g), h) i), j), k), o),** destacando: **d), i), j), g), k).**

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.- COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

Competencia en 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, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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 analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

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, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

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, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad 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.

Competencia digital (CD):

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

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 para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

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, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

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, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

Competencia emprendedora (CE):

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 y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

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 ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así

como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC4.1 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, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 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, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

2.1 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA: DEFINIDAS MEDIANTE DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Competencia Específica	CCL	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
C.Esp. 1	CCL1 CCL2	STEM1 STEM2 STEM3	CD1 CD3	CPSAA4 CPSAA5	CC1	CE3	CCEC1 CCEC2 CCEC4.2
C.Esp. 2	CCL1 CCL2	STEM1 STEM2	CD1	CPSAA1.1 CPSAA4		CE3	
C.Esp. 3		STEM1 STEM2 STEM4		CPSAA1 CPSAA5	CC2 CC3		
C.Esp. 4	CCL2	STEM1 STEM4	CD2	CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA5	CC3		
C.Esp. 5		STEM2 STEM3 STEM4	CD1 CD2 CD3			CE3	CCEC4

3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

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

4.- SABERES BÁSICOS. CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia	

A.1. Historia de la geometría.	de Alejandría.	
	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	

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

A.3. Relaciones geométricas.	Teorema de Thales	
	A.3.1.2. Equivalencia.	
	A.3.1.3. Semejanza.	
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
A.7. Curvas cónicas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva.

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

	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	
	B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	
	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularida d. Intersecciones.	
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes

		de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
		B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.

Bloque D. Sistemas CAD.

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

5. EVALUACIÓN

A continuación se especifica en las tablas añadidas, la

20 % cada Competencia específica	**DIBUJO TÉCNICO I**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	1.1 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.	100%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA, CC1, CCEC1 y CCEC2.**
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas	Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	35%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos	

de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	30%	de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2.**
	Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	35%		
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	Criterio 3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2 y CE3.**
	Criterio 3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	25%		
	Criterio 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	20%		
	Criterio 3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	15%		

	Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	15%		
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	80%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAAS, CE3.**
	Criterio 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.	20%		
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como	Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ----------	**STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.**
	Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	50%		

herramientas ideales de indagación y experimentación.			**Rúbricas:** **Escala del 1-10**	

20 % cada Competencia específica	**DIBUJO TÉCNICO II**			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Decreto	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** Decreto	**PONDE RACIÓN** Dpto	**PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN** Departamento	**DESCRIPTORES RELACIONADOS** Decreto
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	1.1 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.	100%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA, CC1, CCEC1 y CCEC2.**
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática,	Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	33,3%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales	

aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	33,3%	Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2.**
	Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	33,3%		
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	Criterio 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	25%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2 y CE3.**
	Criterio 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	25%		
	Criterio 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.	25%		
	Criterio 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	15%		

	Criterio 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10%		
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	Criterio 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.	100%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ---------- **Rúbricas:** **Escala del 1-10**	**CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAAS, CE3.**
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como	Criterio 5.1. Integral 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.	50%	Observación Sistemática: Actividades de clase y trabajos de casa y grupales Exámenes Intercambios Orales (Coevaluación) ----------	**STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.**

herramientas ideales de indagación y experimentación.			**Rúbricas:** **Escala del 1-10**	

6.- SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

A continuación se detallan algunos ejemplos de situaciones de aprendizaje que se llevarán a cabo en los diferentes trimestres, para **1º de Bachillerato:**

DIBUJO TÉCNICO I			
Situaciones de aprendizaje	**Competencia/s específica/s**	**Criterios de evaluación**	**Saberes básicos**
Situación 1: Las Tangencias **Reto:** Conocer los diferentes tipos de tangencias entre los diferentes elementos geométricos, a través de diversos procedimientos de construcción específicos. **Producto final:** Construcciones correctas, limpias y precisas de diferentes elementos arquitectónicos, estéticos, funcionales e industriales básicos. **Temporización:** Se desarrollará en el 1º trimestre	C1 C2	1.1 2.1 2.2 2.3	A.1.1.3 A.2.1.1 A.5.1.1 A.5.1.2
Situación 6: Verdaderas magnitudes en Sistema Diédrico, Abatimientos. **Reto:** Conocer las vías de construcción que nos permiten llegar a la solución requerida, como es la verdadera magnitud de la distancia entre diferentes elementos, formas poligonales, elípticas o circunferencias. **Producto final:** Resolver razonadamente, de forma ordenada, limpia y precisa el problema gráfico planteado. **Temporización:** Será desarrollada en el 2º trimestre	C3	3.1 3.5	B.1.1.1 B.1.1.2 B.2.1.1 B.2.1.2 B.2.1.3 B.2.1.4 B.2.1.5 B.2.1.6
Situación 9: Levantamiento de piezas sencillas en el Sistema Axonométrico **Reto:** Conocer el alcance que tiene este tipo de representación, en cuanto a fidelidad con el objeto o realidad, así como poner en valor la utilidad del mismo a la hora de expresar ideas o proyectos de una manera sencilla, comprensible a todos por su carácter de lenguaje universal y claramente visual. **Producto final:** Piezas en tres dimensiones sobre el papel,	C4 C5 C8	4.2, 4.3, 4.4 5.1, 5.2, 5.4 8.2, 8.3	D.1.1 D.1.2 D.3.5 D.3.6 D.3.7

utilizando para ello escalas, alta precisión y limpieza. **Temporización:** Se desarrollará a lo largo del 3º trimestre			

7. METODOLOGÍA

Como ya se ha mencionado en el apartado de metodología dentro de las asignaturas de 1º, 3º y 4º de la ESO, trabajar de forma competencial en el aula supone un cambio metodológico; el docente se convierte en gestor de conocimiento y los alumnos y alumnas adquieren un mayor grado de protagonismo.

La materia de Dibujo Técnico I y la de Dibujo Técnico II, se imparten en cuatro horas semanales para cada una de ellas. Para abordarlas se combinará la dimensión práctica de los contenidos, con la vertiente conceptual de los mismos. Los alumnos deben asimilar los contenidos trabajados, los conceptos deben estar definidos en cada una de las unidades, las actividades son una de las vías de acceso a la comprensión de estos conceptos.

Al comenzar cada tema, partiremos de los conocimientos previos que posea el alumno, de ahí que se realicen repasos de los conocimientos adquiridos con anterioridad y que puedan ser relevantes para el aprendizaje de los propuestos para cada curso.

Conviene proponer actividades que ayuden a interpretar y organizar la información visual captada del entorno, así como proporcionar a los alumnos oportunidad de progresar por sí mismos, con cierta autonomía, de manera que puedan transferir y aplicar los conocimientos adquiridos a ciertas situaciones de la realidad.

Durante todo el proceso, se propiciará el diálogo en clase para que se produzcan confrontaciones e hipótesis. De este modo, el alumno podrá conectar sus ideas y experiencias con la nueva información que va recibiendo. Logrando avivar la curiosidad del alumno, se habrá puesto en funcionamiento el motor de aprendizaje, (consiguiendo que los distintos saberes básicos sean asimilados de forma natural y amena).

En el caso de los alumnos que necesiten refuerzo, habrá que hacer una reflexión sobre sus causas. Una vez concretadas dichas causas, se podrán elaborar actividades dirigidas a profundizar aún más en los conocimientos.

El profesor no debe actuar únicamente como emisor de mensajes: su función ha de ser mediadora, debe organizar contenidos, orientar sus significados, investigar métodos de trabajo y diseñar actividades. Ha de favorecer la participación, el intercambio de ideas y la exteriorización de soluciones alternativas a los problemas expuestos por parte de los alumnos.

La creatividad debe estar presente como eje pedagógico en la enseñanza del Dibujo Técnico para la etapa de bachillerato.

Las clases teóricas y prácticas se simultanearán constantemente utilizando la pizarra con tizas de

colores para identificar los pasos a seguir y las soluciones obtenidas, el libro de texto, proyecciones en pizarra digital, utilizando material de diferentes webs o plataformas, así como, fotocopias cedidas por la profesora.

7.1 Estrategias metodológicas

- DUA. Diseño universal para el aprendizaje. Medios de representación: texto, audio, vídeo y aprendizaje práctico. Medios de acción y expresión: mostrar lo que han aprendido. Medios de compromiso: manteniendo el interés y motivación del alumnado , mediante juegos y actividades interesantes para su nivel educativo.
- Trabajo individual
- Pruebas específicas
- Flipped Classroom
- Apoyo continuo del aula virtual Classroom

8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Para el desarrollo de la actividad docente del área se utilizarán:

- RECURSOS TICS.

Para este curso 202 3-24 es imprescindible hacer uso de los recursos TICs que el centro pone a disposición del alumnado y del profesorado tanto dentro del aula como fuera de ella. Familiarizar al alumnado con los recursos y plataformas que nos permitieron gestionar la actividad docente a distancia, por tanto es imprescindible que el alumnado pueda manejar con total soltura Rayuela o Classroom, Zoom, Meet, etc, así como otros programas más específicos de la asignatura.

- **Programas y aplicaciones CAD**, para agilizar el ritmo de las actividades y mostrar con mayor facilidad movimientos, giros y cambios de plano de los cuerpos geométricos.
- **Ordenador y proyector**, con ejemplos multimedia y presentaciones de diapositivas o vídeos.

-OTROS MATERIALES:

La profesora reunirá el material adecuado, fotocopias y láminas, ajustado a los contenidos reflejados en la programación. Se hará uso de los instrumentos y herramientas TICs que el centro posee en cada aula y se utilizará como apoyo didáctico la página web www.laslaminas.es
www.dibujotecni.com
www.profesordedibujo.com
O canales de Youtube como: Dibujo Técnico paso a paso.

El alumnado no tendrá libro de texto por lo que todo el contenido teórico-práctico será proporcionado

por la profesora.

Para la realización de las actividades y consecución de los saberes, nos apoyaremos en **libros de texto de editoriales y material complementario** entregado por la docente. Estos pueden ser algunos de los ejemplares tenidos en cuenta para aportar material:

- VV.AA.; Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato, Editorial SM Savia, 2016.
- VV.AA.; Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato, Editorial Casals, 2022.
- VV.AA.; Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato, Editorial Santillana, 2016
- Fichas, láminas o fotocopias con ejemplos y ejercicios.

Dentro de los materiales y medios de uso general del centro como: ordenadores, cañón de proyección, biblioteca, escáner, pizarra (tradicional e interactiva), tizas blancas y de color,

9. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es el conjunto de medidas que tomamos como docentes para atender las necesidades de un grupo heterogéneo. De acuerdo con el artículo 13 de la LOMLOE, "la intervención educativa contempla la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y las niñas, e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado". Para ello, a continuación se detallan las medidas que se llevarán a cabo en el aula:

Medidas generales:

DUA Como se ha explicado en la metodología, el diseño de esta programación está basada en el Diseño Universal del Aprendizaje, permitiendo que cada alumno/a aprenda a su ritmo y de la forma más favorable posible. Por eso ofrezco recursos en varios formatos y medios, tanto analógicos como digitales; tiempo en clase para completar las actividades; trabajos individuales y grupales, escritos, representaciones gráficas de todo tipo y orales.

Medidas de apoyo al alumno/a con TDAH

El principal problema de este tipo de alumnado es que pierde la concentración fácilmente. Por eso le sentaré en primera fila para retomar su atención cuando se distraiga. Durante las explicaciones y las actividades haré preguntas para que participe oralmente y así hacer un seguimiento de su nivel de comprensión de los saberes básicos. Los cuestionarios también ayudan a este propósito. En cuanto a los trabajos realizados en casa, estos serán revisados de forma individual, además se tendrá en cuenta que el tiempo para cada actividad será algo más flexible.

10. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS

Para todos los alumnos/as que no superen la materia, tendrán la oportunidad de recuperarla en un examen que recoja todos los saberes básicos y criterios de evaluación que la docente considere imprescindibles para aprobar.

- Se realizarán pruebas de recuperación teórico/prácticas.

- Este Departamento arbitrará medidas de especial seguimiento para atender a aquellos alumnos con ausencias médicas prolongadas.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

Debido al carácter de continuidad de la materia, aquellos alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior que muestren interés y superen los conocimientos del curso en el que se encuentran, podrán superar la asignatura pendiente demostrando el dominio de los saberes básicos adquiridos y su destreza con la materia.

En caso de presentar dificultades en la materia al no tener adquiridos los saberes básicos y criterios de evaluación correspondientes al curso anterior, se le proporcionará material adicional que le permita practicar y afianzar conocimientos para poder estar al nivel de la clase y recuperar así la asignatura.

Si el alumno va superando la materia (en 2º de bachillerato), a través de pruebas escritas y trabajos en casa, de forma continuada a lo largo del 1º, 2º trimestre y parte del inicio del tercero, se dará por superada la materia, no teniendo que hacer ninguna prueba escrita adicional. Por el contrario en caso de no superar dichos exámenes, se procederá a una prueba extraordinaria en Mayo, programada por la Jefa de Departamento.

11. MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

2º BACHILLERATO GENERAL
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

11. INTRODUCCIÓN, MARCO LEGAL Y CONCRECIÓN CURRICULAR

La presente programación didáctica se inserta en el marco legal establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), y los decretos autonómicos que regulan la ordenación y el currículo del Bachillerato. La materia de Movimientos Culturales y Artísticos se ofrece en el 2º curso del Bachillerato General como materia troncal de opción, con una asignación de 4 horas semanales (128 sesiones lectivas distribuidas en 32 semanas).

Esta materia proporciona al alumnado herramientas de investigación, análisis y juicio crítico ante las manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas desde las vanguardias hasta la actualidad, analizando su impacto social, sus funciones simbólicas, la perspectiva de género, la sostenibilidad y las implicaciones éticas y tecnológicas en la creación artística.

11.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La materia de Movimientos Culturales y Artísticos articula su propuesta formativa en torno a 5 Competencias Específicas:

CE1. Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias hasta la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.

CE2. 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.

CE3. 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.

CE4. 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.

CE5. 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.

11.2. CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS

Las competencias específicas de Movimientos Culturales y Artísticos se interrelacionan estrechamente entre sí, con los descriptores operativos de las Competencias Clave del Bachillerato y con otras materias del currículo (tales como Fundamentos Artísticos, Historia de España, Lengua Castellana y Literatura, y Cultura Audiovisual).

Competencia Específica	Descriptores Clave Relacionados	Conexiones con Otras Materias e Interdisciplinariedad
CE1. Análisis de producciones artísticas y contexto	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2	Historia de España, Lengua Castellana y Literatura, Fundamentos Artísticos. Reflexión crítica sobre vanguardias y contexto sociohistórico.
CE2. Valor social del patrimonio y libertad de expresión	CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2	Filosofía, Historia de España, Educación Ciudadana. Perspectiva de género e interculturalidad en el canon artístico.
CE3. Lenguajes y códigos artísticos contemporáneos	CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2	Cultura Audiovisual, Literatura, Música. Decodificación de códigos estéticos y valores simbólicos.
CE4. Evolución reciente, innovación y tecnología	CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2	Diseño, Tecnología Digital, Medios Audiovisuales. Análisis de nuevos soportes, industrias culturales y tecnologías.
CE5. Práctica artística, comunicación e impacto social/ambiental	CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1	Geografía, Ciencias Ambientales, Proyectos Artísticos. Sostenibilidad, Land Art y compromiso social activo.

11.3. SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de Movimientos Culturales y Artísticos se estructuran en 5 grandes bloques temáticos:

BLOQUE A. ASPECTOS GENERALES

- **A.1. Concepto, evolución y elementos artísticos:** La evolución del concepto de arte. Las distintas manifestaciones de la expresión artística. Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.
- **A.2. Fundamentos y formas de expresión:** Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. La expresión artística en su contexto social e histórico. Función social del arte y su impacto socioeconómico.
- **A.3. Arte como motor de cambio social:** La libertad de expresión y la censura en el arte. Estereotipos culturales y artísticos. Perspectiva de género e interculturalidad. El arte como herramienta de expresión individual y colectiva. Estrategias de investigación y análisis crítico.

BLOQUE B. NATURALEZA, ARTE Y CULTURA

- **B.1. Arte y naturaleza:** Del Plein air a la fotografía de la naturaleza. Evolución. Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad. Arte povera. Arte ambiental y Land Art.

BLOQUE C. EL ARTE DENTRO DEL ARTE

- **C.1. Arte popular y referentes culturales:** Arte primitivo, oriental, precolombino y africano como inspiración para las vanguardias. La pervivencia de lo clásico. Cultura popular y Pop Art (el Arte Pop en España).
- **C.2. Interacción de las artes plásticas:** Relaciones interdisciplinares entre literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, diseño y moda.

BLOQUE D. EL ARTE EN LOS ESPACIOS URBANOS

- **D.1. Historia de la arquitectura desde el siglo XIX:** La arquitectura del hierro y del cristal. Arquitectura contemporánea. Intervenciones en urbanismo y ciudades inteligentes. Mujeres pioneras en arquitectura y diseño (Aino Marsio, Marianne Brandt, Jane Drew, Eileen Grey, Lily Reich, Lina Bo Bardi).
- **D.2. Arquitectura simulada y arte urbano:** Arte mural y trampantojo. Arte urbano y artistas urbanas contemporáneas (Nuria Toll, Julieta XLF). La geometría en el arte y la arquitectura.
- **D.3. Los espacios del arte y exhibición:** Salón de los Independientes. Manifiestos. Museos de arte contemporáneo, bienales, ferias y mercado del arte. Salones de cómic e ilustración. Festivales de cine, música y danza.
- **D.4. Mercadotecnia del arte y deconstrucción:** Marketing urbano y turismo cultural. Estereotipos, función social y perspectiva de género. Accesibilidad universal. Análisis del feminismo en la publicidad.

BLOQUE E. LENGUAJES ARTÍSTICOS CONTEMPORÁNEOS

- **E.1. El cuerpo como instrumento y nuevos medios:** Happening, performance, arte acción y body art. Diseño industrial y artes decorativas. Videoarte, medios electrónicos y digitales. Instalaciones, arte ambiente, inmersivo e interactivo.
- **E.2. Narrativa audiovisual y realidades alternativas:** Explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI. Narrativa multiverso y videojuegos.

11.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las Situaciones de Aprendizaje de Movimientos Culturales y Artísticos se diseñan para abordar los desafíos del siglo XXI, conectando la creación artística con el entorno social, la sostenibilidad, la perspectiva de género y las tecnologías digitales (utilizando aulas específicas, estaciones TICs, Infolab y estudio de radio).

Se articulan 4 Situaciones de Aprendizaje a lo largo del curso académico (cuyo desarrollo completo, fichas técnicas y actividades se recogen sin cambios en el ANEXO 1 de este documento):

- **1. SA 1: Otras historias, otras teorías del arte.** Introducción a las ideas de cultura y arte. Análisis de la evolución del concepto de arte, alta y baja cultura, perspectiva de género en la Bauhaus (podcast), vanguardias históricas (Manet, Duchamp) y proyectos audiovisuales sobre el Surrealismo y Dadá. (1º Trimestre - 37 a 41 sesiones).
- **2. SA 2: Land Art y Arte Povera. Arte en campo cerrado, arte en campo abierto y arte fuera de campo.** Neovanguardias (Land Art, Arte Povera), crisis ecológica y sostenibilidad. Proyectos de intervención 'site-specific' en entornos semiurbanos, análisis documental de arquitectura ('Troublemakers', Le Corbusier), participación en el concurso 'Entreplanos' y registro de graffitis estilo Brassai. (1º y 2º Trimestre - 38 a 42 sesiones).
- **3. SA 3: Corpus Solus. El mapa del cuerpo en el arte contemporáneo.** Happening, performance, body art y la experiencia de lo efímero. Taller colectivo de tatuajes bereberes (Semana Cultural), creación de performances ('Cómo hablar a una liebre viva'), deambulaciones urbanas surrealistas y registro audiovisual del espacio urbano. (1º y 2º Trimestre - 32 a 36 sesiones).
- **4. SA 4: Tristísimo Warhol. El malestar en la cultura del siglo XX y más allá.** Cultura de consumo, sociedad postindustrial y medios masivos. Análisis del Pop Art, lectura crítica ('Tristísimo Warhol'), primitivismo y podcast de los 'Canacos de París', y debate/radio sobre el Mayo del 68 y el Situacionismo. (3º Trimestre - 25 sesiones).

11.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación miden el grado de desarrollo de las Competencias Específicas:

Competencia Específica 1

- **Criterio 1.1.** Identificar los aspectos singulares de diferentes producciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, sus contextos y la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.
- **Criterio 1.2.** Descubrir los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos como reflejos del sentir y pensar de cada época, identificando elementos comunes y estableciendo relaciones con la propia identidad cultural.
- **Criterio 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.
- **Criterio 1.4.** Demostrar las actitudes necesarias para el disfrute de una producción artística o cultural, así como de las habilidades vinculadas a la información simbólica y a la reflexión personal.

Competencia Específica 2

- **Criterio 2.1.** Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural, argumentando criterios personales acerca de los movimientos artísticos como motores de cambio.
- **Criterio 2.2.** Comprender la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestran la importancia de la libertad de expresión y la diversidad cultural.
- **Criterio 2.3.** Investigar acerca de la autoría de las obras más destacadas del patrimonio artístico local y regional, haciendo especial hincapié en la inclusión de producciones ejecutadas por mujeres.
- **Criterio 2.4.** Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestran una respuesta personal en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites.

Competencia Específica 3

- **Criterio 3.1.** Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de los lenguajes y valores artísticos de diferentes propuestas.
- **Criterio 3.2.** Investigar y analizar las intencionalidades de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, considerando y respetando la presencia de referentes comunes como fuente de riqueza.
- **Criterio 3.3.** Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, valorando de forma autónoma la pluralidad de lenguajes, códigos y valores existentes, demostrando una visión crítica.

Competencia Específica 4

- **Criterio 4.1.** Apreciar la influencia que los nuevos lenguajes, medios y técnicas han tenido en la cultura y el arte recientes, valorando la actitud innovadora de los artistas.
- **Criterio 4.2.** Explicar la repercusión y el compromiso social del arte y de la cultura, mostrando sensibilidad, empatía y respeto, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.
- **Criterio 4.3.** Apreciar la búsqueda constante de nuevos lenguajes de expresión artística o cultural, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen y derribando estereotipos.

Competencia Específica 5

- **Criterio 5.1.** Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales, evidenciando una actitud de interés, curiosidad y respeto hacia sus posibilidades comunicativas y expresivas.
- **Criterio 5.2.** Visibilizar la práctica creativa como un medio para expresar ideas, sentimientos y emociones, exteriorizando conexiones personales con manifestaciones contemporáneas.
- **Criterio 5.3.** Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan objetivos de desarrollo sostenible.

11.6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Procedimientos e Instrumentos de Evaluación

La evaluación será continua, formativa e integradora. Se emplearán diversos instrumentos adaptados a las tareas de aula:

- **Evaluación Inicial:** Evaluación diagnóstica sin valor numérico al inicio de curso para comprobar el punto de partida y ajustar la práctica docente.
- **Instrumentos para evaluar conocimientos:** Pruebas de control teórico-práctico, comentarios de texto/imágenes, análisis crítico de obras y pruebas escritas trimestrales.
- **Instrumentos para evaluar procedimientos:** Proyectos prácticos individuales y grupales, producciones audiovisuales (videos, cortometrajes), grabaciones de podcast/Radio Edu, anteproyectos, memorias proyectuales y carpetas/cuadernos de artista.
- **Rúbricas e Indicadores:** Observación directa, rúbricas de comentarios de texto, trabajos radiofónicos, lecturas, anteproyectos y memorias.

Ponderaciones y Criterios de Calificación

La calificación trimestral se calculará según la siguiente tabla de ponderación de actividades evaluables:

Tipo de Actividad / Instrumento Evaluable	Ponderación %
Lecturas, exposiciones, participación activa durante la sesión, actitud, cuidado de materiales y mobiliario, recopilación de apuntes.	20%
Trabajos y propuestas prácticas (proyectos audiovisuales, radiofónicos, land art, anteproyectos y memorias).	30%
Pruebas escritas y exámenes teórico-prácticos.	50%

Condiciones indispensables para la calificación

- **Nota mínima en tareas:** Para que se pueda realizar la media ponderada trimestral, el alumnado debe alcanzar una nota mínima equivalente al 20% de la máxima calificación en cada una de las pruebas escritas y trabajos prácticos (es decir, una nota mínima de 2 sobre 10). Se suspenderá la evaluación si no se alcanza este mínimo en 2 o más pruebas/trabajos.
- **Evaluación Continua:** La evaluación tiene carácter continuo. La calificación del tercer trimestre refleja el grado final de adquisición de competencias. En caso de evolución no coherente, se tomarán en cuenta el 1º y 2º trimestre.
- **Control de Asistencia:** Superar el 20% de faltas de asistencia (justificadas o no) supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua del trimestre o del curso completo, teniendo que concurrir a la prueba ordinaria de junio.

- **Ortografía y Plazos:** Se descontará 0,2 puntos por cada falta de ortografía y 0,1 por tilde (hasta un máximo de 1 punto). La entrega de trabajos fuera de plazo implica una sanción en la nota (máximo un 5 si se entrega en la semana de retraso permitida; -1 punto por día de retraso).

11.7. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

El curso académico consta de 32 semanas lectivas (128 sesiones de 4 horas semanales) distribuidas temporalmente de la siguiente forma:

Evaluación / Sesiones	Bloques de Saberes Básicos	Situaciones de Aprendizaje y Unidades
1ª y 2ª Evaluación (43 sesiones)	Bloque A. Aspectos generales.	SA 1. Otras historias, otras teorías del arte. S1. Concepto de arte (15 ses.) S2. Lenguajes artísticos (15 ses.) S3. Movimientos y contexto (13 ses.)
2ª y 3ª Evaluación (42 sesiones)	Bloque B. Naturaleza, arte y cultura. Bloque C. El arte dentro del arte.	SA 2. Land Art y Arte Povera. SA 4 (Inicio). Tristísimo Warhol. S5. Impresionismo/Foto (7 ses.) S6. Impacto ambiental (8 ses.) S7. Povera/Land Art (10 ses.) S8. Primitivismo (10 ses.) S9. Pop Art (10 ses.)
2ª y 3ª Evaluación (43 sesiones)	Bloque D. El arte en los espacios urbanos. Bloque E. Lenguajes artísticos contemporáneos.	SA 3. Corpus Solus. S8. Arq. s. XIX-hoy (10 ses.) S9. Pioneras arquitectura (10 ses.) S10. Museos/espectáculos (5 ses.) S11. Neovanguardias (10 ses.) S12. Cuerpo en el arte (5 ses.) S13. Industrias (3 ses.)

11.8. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología en Movimientos Culturales y Artísticos es eminentemente práctica, activa y participativa (ABP), donde el alumnado investiga, analiza y produce contenidos artísticos y audiovisuales:

- **Principios Metodológicos:** Las exposiciones teóricas serán breves y ligadas directamente a ejercicios prácticos, análisis audiovisual, debates y proyectos individuales o cooperativos.
- **Tecnología Digital y Plan Digital de Centro:** Uso diario de TICs mediante las plataformas Rayuela, Google Classroom, Blinklearning y software libre de edición (GIMP, Audacity, DaVinci

Resolve, Kdenlive, Inkscape, OpenOffice). Uso de móviles, tablets y ordenadores portátiles del centro.

· **Plan de Lectura, Escritura y Expresión Oral (PLEA):** Un 10% de la nota trimestral (hasta 1 punto) supervisa el cumplimiento de ortografía (-0,2 por falta), expresión oral/escrita y presentación de cuadernos/trabajos.

· **Libros de Texto y Préstamo Digital:** Uso de materiales propios del docente y acceso a la plataforma de préstamo digital escolar Librarium (lecturas sobre Picasso, Velázquez, Murillo, Impresionismo, Tendencias actuales).

· **Plan de Igualdad de Género:** Visibilización de creadoras e investigadoras (pioneras de la Bauhaus, arquitectas, artistas urbanas), lenguaje inclusivo y deconstrucción de estereotipos sexistas en la publicidad y el arte.

· **Proyecto INNOVATED:** Participación activa en metodologías del Futuro , fomentando la investigación y trabajo interdisciplinar.

· **Deberes Escolares:** Las láminas y proyectos prácticos se realizarán prioritariamente en el aula para no sobrecargar de tareas fuera del horario lectivo.

11.9. MEDIDAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

La recuperación se plantea desde la evaluación continua y trimestral:

· **Recuperación Trimestral:** Al inicio de cada trimestre se propondrá al alumnado con tareas pendientes la reelaboración de trabajos o prácticas adaptadas.

· **Inclusión de Mínimos:** En los ejercicios de cada trimestre se incluirán fragmentos de estándares y contenidos mínimos para afianzar el aprendizaje sin descolgar al alumnado.

· **Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria :** Consta de un examen teórico-práctico (50% de la nota) y la entrega de trabajos y proyectos imprescindibles no superados (50% de la nota). Se exige un mínimo de 5 en cada parte y haber entregado previamente al menos el 80% de los trabajos del curso.

11.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

- **Altas Capacidades:** Propuesta de actividades con diferentes niveles de complejidad y exigencia de resultados acorde a su potencial.
- **Refuerzo Educativo:** Apoyo individualizado en el aula, esquemas conceptuales al inicio de las unidades, flexibilización de tiempos y agrupamientos diversos.
- **Medidas de Acceso:** Coordinación directa con el Departamento de Orientación, adaptaciones metodológicas no significativas y eliminación de barreras.

11.11. MATERIAL Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Conforme al Decreto 228/2014 y Decreto 98/2016, se aplican medidas ordinarias y organizativas para adaptar la respuesta educativa:

- **Medios Audiovisuales y Medioteca:** Pizarra digital, proyectores, cámara fotográfica/vídeo, tablets, biblioteca de aula y acceso a plataformas digitales.

11.12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- **Hodge, S. (2025 / 2019).** *Breve historia del arte contemporáneo* / *Breve historia del arte moderno y contemporáneo.* Ediciones Blume. Obras accesibles para recorrer las corrientes actuales y la evolución desde las vanguardias.
- **Ramírez, J. A. (2018).** *Historia del arte (Enciclopedia visual): El mundo contemporáneo.* Alianza Editorial. Obra de referencia fundamental para el análisis histórico y visual.
- **Ruhrberg, K. et al. (2005).** *Arte del siglo XX.* Taschen. Un análisis exhaustivo de las prácticas artísticas del siglo pasado.
- **Elger, D. (2017).** *Arte abstracto.* Taschen. Clave para comprender la ruptura con la figuración y la abstracción.
- **Hodge, S. (2022).** *Breve historia de las mujeres artistas.* Ediciones Blume. Aporte indispensable para la perspectiva de género en el arte.
- **Paniagua, J. R.** *Movimientos artísticos.* Diccionario-guía clásico para identificar características formales de los estilos.

11.13. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS — 2º BACHILLERATO GENERAL

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: OTRAS HISTORIAS, OTRAS TEORÍAS DEL ARTE

N.º y Título de la SA:	SA 1. OTRAS HISTORIAS, OTRAS TEORÍAS DEL ARTE
N.º de sesiones / Trimestre:	Vid. Actividades (37-41 sesiones) / PRIMER TRIMESTRE
Estudio y Materia:	2º BACHILLERATO / MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS
Descripción y Justificación:	Introducción a las ideas de cultura y arte y sus relaciones. Abarca el primer bloque de saberes básicos (Bloque A). Analiza la evolución del concepto de arte, alta y baja cultura, vanguardias y contexto socioeconómico. Se abordan las relaciones culturales desde el siglo XIX hasta las vanguardias de entreguerras.

Elementos Curriculares de la SA 1:

- **Competencias Específicas:** CE1, CE2, CE3.

- **Descriptores Operativos:** CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CPSAA5, CCEC1, CCEC2.
- **Criterios de Evaluación:** Criterios 1.2, 1.3, 2.4, 3.3.
- **Saberes Básicos:** Bloque A completos (Evolución del concepto de arte, manifestaciones, lenguaje artístico, movimientos contemporáneos, contexto social, función social, libertad de expresión, censura, perspectiva de género e interculturalidad, análisis crítico).
- **Espacios y Recursos:** Aula de referencia, Aula de ordenadores, Estudio de Radio. Ordenadores, software de audio.

Actividades de la Situación de Aprendizaje 1:

Actividad 1.1: Debate. 'La noche oscura' en la música popular contemporánea. Relaciones históricas entre alta y baja cultura. Audición de 'La noche oscura' de Rosalía (San Juan de la Cruz) y debate sobre la influencia recíproca entre alta y baja cultura (Vicente Escudero y el surrealismo; jácaras/zarabandas barrocas y el cine/música actual). (6 sesiones - Individual - Evaluación: Observación directa con rúbrica de vocabulario, asimilación conceptual y análisis crítico de textos).

Actividad 1.2: Elaboración de Podcast / Programa radiofónico (Radio Edu). Mujeres en la cultura. Bauhaus. Comentario de texto y análisis de obras de mujeres artistas desde el siglo XIX. Elaboración de guiones radiofónicos y grabación en estudio sobre las mujeres artistas en la Bauhaus. (8 sesiones - En parejas - Evaluación: Rúbrica de guión radiofónico, documentación y destrezas de edición).

Actividad 1.3: Lectura de textos sobre el origen de las vanguardias artísticas y análisis de imágenes. Comentario de textos ('La época de los banquetes' de Roger Shattuck y 'El París del Segundo Imperio en Baudelaire' de Walter Benjamin) y análisis de imagen centrado en la 'Olympia' de Édouard Manet. (8 sesiones - Individual en mesas compartidas - Evaluación: Prueba con preguntas particulares, análisis de texto e imagen con rúbrica).

Actividad 1.4: Producción y defensa de un objeto encontrado: 'Todo lo sólido se desvanece en el aire'. Hacia la rueda de bicicleta de Marcel Duchamp. Role play donde el alumnado actúa como Duchamp seleccionando un 'ready made' u objeto encontrado, elaborando la defensa de su valor artístico frente a las críticas del aula. (5-7 sesiones - Individual - Evaluación: Rúbrica de defensa oral e intervención crítica).

Actividad 1.5: Grabación audiovisual. Médiums, sueños, imágenes hipnagógicas, rayos X, éxtasis, muerte y erotismo. Hacia una historia cultural del Surrealismo y Dadá. Producción audiovisual grupal de carácter cinematográfico o performativo que aúne rasgos culturales surrealistas o absurdistas (Dadá), visualización y crítica en clase. (10 sesiones - Grupos de 4 personas - Evaluación: Rúbrica de producción audiovisual y proceso creativo).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: LAND ART Y ARTE POVERA

N.º y Título de la SA:	**SA 2. LAND ART Y ARTE POVERA. ARTE EN CAMPO CERRADO, CAMPO ABIERTO Y FUERA DE CAMPO**
N.º de sesiones / Trimestre:	Vid. Actividades (38-42 sesiones) / PRIMERO Y SEGUNDO TRIMESTRE

Estudio y Materia:	2º BACHILLERATO / MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS
Descripción y Justificación:	Análisis de las neovanguardias (Land Art, Arte Povera, Situacionismo) y su relación con problemas contemporáneos como la crisis ecológica, la sociedad del consumo y la intervención 'site-specific' en el entorno urbano y natural.

Elementos Curriculares de la SA 2:

- **Competencias Específicas:** CE1, CE2, CE4, CE5.
- **Descriptores Operativos:** CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.
- **Criterios de Evaluación:** Criterios 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2.
- **Saberes Básicos:** Bloque B (Plein air, foto naturaleza, conciencia ecológica, Arte Povera, Land Art) y Bloque D (Arquitectura y sociedad, arte en espacios urbanos, intervenciones).
- **Espacios y Recursos:** Aula de referencia, Infolab, espacios exteriores y parques. Cámaras y ordenadores.

Actividades de la Situación de Aprendizaje 2:

Actividad 2.1: Visionado de documental 'Troublemakers. The Story of Land Art'. Visionado del documental 'Troublemakers' (2014) sobre la historia del Land Art y coloquio guiado apoyado en trabajo de documentación previa. (5 sesiones - Individual - Evaluación: Observación directa y rúbrica de debate/textos).

Actividad 2.2: Creación de obras Land Art, Arte Povera y documentación. Salida al exterior (parques vecinos) para realizar intervenciones de Land Art no agresivas o Arte Povera, documentando el proceso y presentando/defendiendo la obra en clase. (8 sesiones - En parejas - Evaluación: Rúbrica de proceso y resultado práctico).

Actividad 2.3: Visionado de documentales 'La escala humana' y 'Le Corbusier en la India'. Visionado de 'La escala humana' (2019) y 'Le Corbusier en la India' (2000), seguido de prueba escrita con comentario de texto e imágenes sobre urbanismo moderno/posmoderno. (10 sesiones - Individual - Evaluación: Prueba de evaluación teórica con rúbrica).

Actividad 2.4: Participación en el concurso 'Entreplanos': muestra audiovisual sobre urbanismo y arquitectura. Elaboración de un vídeo de 2 minutos sobre arquitectura, ciudad y modos de vida para participar en el concurso de cortometrajes. (10 sesiones - Grupos de 2-3 personas - Evaluación: Rúbrica de producción audiovisual y proceso creativo).

Actividad 2.5: Brassai y los graffitis. Trabajo de documentación en los muros de la ciudad. Documentación e interpretación fotográfica de graffitis e intervenciones urbanas siguiendo el modelo del fotógrafo Brassai en la revista 'Minotaure'. (5-7 sesiones - En parejas - Evaluación: Prueba/presentación con análisis de imagen y rúbrica).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: CORPUS SOLUS. EL MAPA DEL CUERPO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

N.º y Título de la SA:	SA 3. CORPUS SOLUS. EL MAPA DEL CUERPO EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO
N.º de sesiones / Trimestre:	Vid. Actividades (32-36 sesiones) / PRIMERO Y SEGUNDO TRIMESTRE
Estudio y Materia:	2º BACHILLERATO / MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS
Descripción y Justificación:	Estudio del happening, performance, arte de acción y body art frente a la desmaterialización digital y el arte NET. Reivindicación de la experiencia sensible e instante efímero frente a la mercantilización.

Elementos Curriculares de la SA 3:

- **Competencias Específicas:** CE2, CE3, CE4.
- **Descriptores Operativos:** CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
- **Criterios de Evaluación:** Criterios 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3.
- **Saberes Básicos:** Bloque E (Body art, performance, happening, videoarte, instalaciones) y Bloque D (Espacios del arte, arquitectura y ciudad).
- **Espacios y Recursos:** Aula de referencia, espacios del centro. Materiales de pintura/henna y ordenadores.

Actividades de la Situación de Aprendizaje 3:

Actividad 3.1: Participación en taller de tatuaje: Breve historia del tatuaje. De los bereberes a los gulags. Documentación de la simbología del tatuaje bereber y organización de un taller práctico de tatuajes de henna impartido por el alumnado durante la Semana Cultural. (5 sesiones - Grupal/Colectivo - Evaluación: Seguimiento de explicaciones orales y documentación escrita).

Actividad 3.2: Producción de una performance: 'Cómo hablar a una liebre viva'. Ideación y puesta en escena en el aula de una intervención artística efímera/performance, con defensa teórica y sometimiento a crítica del grupo clase. (8 sesiones - Individual o parejas - Evaluación: Rúbrica de proceso creativo, originalidad y defensa oral).

Actividad 3.3: Deambulaciones sonámbulas. Caminar como arte en el Surrealismo y Dadá. Propuesta, registro y exposición de una 'antiguía' e itinerario urbano subjetivo derivado de las deambulaciones surrealistas y Dadá. (4 sesiones - Individual - Evaluación: Exposición oral y rúbrica de análisis urbano/subjetivo).

Actividad 3.4: Participación en concurso 'Entreplanos' (Audiovisual sobre urbanismo). Muestra audiovisual de 2 minutos sobre arquitectura, espacio urbano y modos de vida para el concurso 'Entreplanos'. (10 sesiones - Grupos de 2-3 personas - Evaluación: Rúbrica audiovisual).

Actividad 3.5: Brassai y los graffitis. Registro de la superficie urbana. Documentación de graffitis e intervenciones en la superficie urbana como registro de símbolos e ideologías. (5-7 sesiones - En parejas - Evaluación: Exposición y defensa con rúbrica).

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: TRISTÍSIMO WARHOL. EL MALESTAR EN LA CULTURA DEL SIGLO XX Y MÁS ALLÁ

N.º y Título de la SA:	SA 4. TRISTÍSIMO WARHOL. EL MALESTAR EN LA CULTURA DEL SIGLO XX Y MÁS ALLÁ
N.º de sesiones / Trimestre:	Vid. Actividades (25 sesiones) / TERCER TRIMESTRE
Estudio y Materia:	2º BACHILLERATO / MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS
Descripción y Justificación:	Análisis del Pop Art, la cultura de consumo, la moda, la publicidad, las contraculturas y el 'malestar en la cultura' de Freud en la sociedad postindustrial y los medios tecnológicos actuales.

Elementos Curriculares de la SA 4:

- **Competencias Específicas:** CE2, CE3, CE4.
- **Descriptores Operativos:** CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD2, CD3, CPSAA1.2, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.
- **Criterios de Evaluación:** Criterios 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.3.
- **Saberes Básicos:** Bloque A (Contexto social, función económica, estereotipos) y Bloque C (Pop Art, cultura popular, primitivismo, interdisciplinariedad).
- **Espacios y Recursos:** Aula de referencia, Estudio de Radio. Ordenadores y lecturas seleccionadas.

Actividades de la Situación de Aprendizaje 4:

Actividad 4.1: Lecturas y películas sobre el Pop Art y la sociedad de consumo. Comentario de textos e imágenes basados en 'Tristísimo Warhol' (Estrella de Diego), 'El esplendor de los sesenta' (Thomas Crow), 'La originalidad de las vanguardias' (Rosalind Krauss) y la película 'No intenso agora'. (5 sesiones - Individual - Evaluación: Documentación escrita y rúbrica de debate/coloquio).

Actividad 4.2: Producción de Podcast (Radio Edu): Los canacos de París. De Marcel Schwob a Louis Aragón. Elaboración de programas de radio sobre la influencia del primitivismo en las vanguardias (de Gauguin a la actualidad) centrados en la vida y obra de artistas seleccionados. (10 sesiones - Individual o parejas - Evaluación: Rúbrica de podcast, guion e investigación).

Actividad 4.3: Mesa de debate y grabación radiofónica: 'No trabajéis jamás'. Mayo del 68 y Situacionismo. Debate guiado y grabación radiofónica sobre los efectos culturales del final de los

sesenta, las revueltas estudiantiles del Mayo del 68 y el movimiento Situacionista. (10 sesiones - Individual - Evaluación: Rúbrica de debate, guión y expresión oral).