

PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA CURSO 2025 / 26

DEPARTAMENTO DE
ARTES PLÁSTICAS
Y
DISEÑO

I.E.S. “PARQUE DE MONFRAGÜE”

PLASENCIA

ÍNDICE GENERAL

1. **PROFESORADO DEL DEPARTAMENTO.** (pág. 3)
CARGA HORARIA Y HORARIO DE REUNIONES.
 2. **FUNDAMENTOS Y ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.** (pág. 6)
 3. **APORTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES.** (pág. 8)
 4. **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**(pág. 10)
 - 4.1. **Medidas de atención a la diversidad.**
 - 4.2. **Alumnado con necesidades educativas especiales.**
 - 4.3. **Alumnado con materias pendientes.**
 - 4.4. **Proceso de recuperación.**
 5. **METODOLOGÍA DIDÁCTICA.**(pág. 12)
 6. **ELEMENTOS TRANSVERSALES.**(pág. 13)
 7. **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**(pág. 14)
 8. **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.**(pág. 16)
 9. **BIBLIOGRAFÍA.**(pág. 20)
-
10. **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR ÁREAS Y MATERIAS** (pág. 21)
 - 10.1. **1ºESO – EPVA**(pág.23)
 - 10.2. **3ºESO – EPVA**(pág.23)
 - 10.3. **4º ESO - EXPRESIÓN ARTÍSTICA**(pág. 68)
 - 10.4. **1ºBACHILLERATO – DIBUJO TÉCNICO I**(pág. 103)
 - 10.5. **2ºBACHILLERATO - DIBUJO TÉCNICO II**(pág. 111)
 - 10.6. **4ºESO - TALLER DE ESCENOGRAFÍA, TEATRO y TÍTERES.** (pág. 165)
 - 10.7. **2ºBACHILLERATO- MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS** (pág. 205)
-
11. **INDICADORES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.**
-
12. **TABLAS DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**(Por niveles)
ANEXOS.(pág. 129)

1. PROFESORADO DEL DEPARTAMENTO. - CARGA HORARIA Y HORARIO DE REUNIONES.

El Departamento de “Artes Plásticas y Diseño” del IES “Parque de Monfragüe” está compuesto por los siguientes profesores especialistas en la materia de DIBUJO son:

- Daniel Gil Segura, en comisión de servicio, para sustituir a Francisco Javier Pulido Cuadrado que se encuentra también en comisión de servicio.
- Nuria Seco Recio, profesora con destino definitivo en el centro. Será jefa del departamento.

a. Distribución y reparto de grupos por los miembros del departamento:

Profesorado y Cargo	Grupos de E.S.O. EPVA	Grupos de Bachillerato DIBUJO TÉCNICO	Optativas	Nº de horas de docencia
---------------------	--------------------------	---	-----------	-------------------------

Nuria Seco Recio (Jefe de Dpto.) (3 horas)	1º ESO B - 3h 1º ESO C - 3h 3º DIV. - 2h	1º BCH-CC- 4h 2º BCH-CC- 4h		16 horas
Daniel Gil Segura	1º ESO A - 3h 3º ESO A - 2h 3º ESO B - 2h 3º ESO C - 2h		EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ABC – DIV 3h <hr/> TALLER DE TÍTERES 4º ESO - 2h <hr/> MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS 2º BCH - 4h	18 horas

Sumando la cantidad total de 33+1 horas de docencia directa (lectivas), además de las 3 horas de dedicación a la Jefatura del departamento, totalizan una carga horaria de 36+1 horas lectivas, que asumirá este departamento. A consecuencia de la nueva optativa de 2º de Bachillerato el Departamento deberá asumir una hora más como se ve en el reparto siendo compensada con 1h. menos de guardia de aula.

Además se considerarán las horas complementarias necesarias para completar el horario de cada profesor, según las indicaciones de Jefatura de Estudios.

b. Decisiones adoptadas para completar horarios y conclusiones:

Se acuerda que el Jefe del departamento sea Nuria Seco Recio, respetando la decisión de la Sra. Directora del Instituto en cuanto a los nombramientos de los jefes de departamentos y por ocupar una plaza definitiva que garantiza la continuidad en el centro. Por tanto, la carga lectiva semanal será de $15+1+3=19$ horas lectivas. Por otro lado, Daniel Gil Segura tendrá una carga lectiva semanal de 18 horas.

Calendario de reuniones: Los componentes del departamento de Artes Plásticas se reunirán semanalmente en la hora fijada con ese objetivo (viernes a 3ª hora) en las cuales se informará de asuntos que se traten en CCP, se realizará seguimiento de la programación, se consensuará y se tomará las decisiones necesarias para el desarrollo del curso de la manera más beneficiosa para el alumnado y coordinación en general.

Según el **(D. 110/2022, de 22 de agosto)** por el que se establece la ordenación y el currículo para 1º y 3º de la Educación Secundaria Obligatoria y el **(D. 109/2022, de 22 de agosto)** por el que se establece la ordenación y el currículo para 1º y 2º de Bachillerato las materias que se impartirán serán:

- Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º - 3º ESO
- Expresión Artística de 4º curso de E.S.O.
- Dibujo Técnico I del 1º curso del Bachillerato de Ciencias.
- Dibujo Técnico II del 2º curso del Bachillerato de Ciencias.
- Taller de Escenografía, títeres y teatro en 4º curso (optativa de libre elección)
- Movimientos Artísticos y Culturales en 2º de Bachillerato (optativa)

Según la legislación vigente en lo referente a distribución o carga horaria en la Comunidad Autónoma de Extremadura **(Decreto 110/2022, de 22 de agosto)** por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura para la asignatura del Bloque de Específicas: **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, para 1º y 3º cursos de la E.S.O. y **Expresión Artística** para 4º ESO, es la siguiente:

- | | |
|--|--|
| . 1º Curso. | 3 períodos lectivos por semana. (Específica obligatoria) |
| . 3º Curso. | 2 períodos lectivos por semana. (Específica obligatoria) |
| . 4º Curso. | 3 períodos lectivos por semana. (Específica de elección) |
| . En 4º ESO la optativa de libre elección “Taller de escenografía, títeres y teatro” el período lectivo semanal será de 2 períodos lectivos a la semana. | |

Así mismo, para la materia de **Dibujo Técnico**, se establece y regula la distribución del horario semanal de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura, considerada **como materia troncal opcional** de la

modalidad de Ciencias y que para cada uno de los cursos del Bachillerato es la siguiente:

- . Primer Curso..... **4** periodos lectivos por semana. (Troncal de opción)
- . Segundo Curso..... **4** periodos lectivos por semana. (Troncal de opción)
- . También en 2º Bachillerato la optativa de Movimientos Culturales y Artísticos el período semanal de horas lectivas será de 4h.

En cuanto a los Programas de Diversificación que establece la LOMLOE, el Instituto, haciendo uso de su **autonomía pedagógica**, ha establecido las materias que debe cursar el alumnado que se matricularán en los cursos de 3º y 4º DIVERSIFICACIÓN, incluyendo la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º ESO y Expresión Artística en 4º ESO en su currículo.

- . 3º de DIVERSIFICACIÓN **2** periodos lectivos por semana.
- . 4º de DIVERSIFICACIÓN **3** periodos lectivos por semana.

2. FUNDAMENTOS Y ÁMBITO DE APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La programación didáctica ha sido confeccionada teniendo en cuenta las características del alumnado, el centro y el entorno. La naturaleza de nuestra Comunidad Autónoma es muy especial: rodeados de monte, dehesas y ríos, creándose una atmósfera que nos diferencia de otras comunidades españolas. Estas características junto con el patrimonio artístico y cultural se deben conocer, valorar y utilizar para desarrollar las capacidades creativas de los alumnos y alumnas. Lo poco que queda debe conocerse, potenciarse y valorarse por sus características casi únicas. El centro de enseñanza secundaria para el cual se ha diseñado la programación didáctica, se emplaza en un barrio no céntrico de una ciudad con una población próxima a unos 39.000 habitantes. El alumnado, procederá de zona rural y de barrio fundamentalmente obrero. De esta manera podemos tener una visión aproximada del perfil académico de los grupos, cuáles son sus intereses, motivaciones y capacidades.

Además, se pretende planificar todo el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en el aula con el fin de evaluar y reflexionar sobre nuestra propia práctica docente y atender a la diversidad de intereses, motivaciones y características del alumnado. Para que la programación didáctica sea un instrumento de planificación de la actividad del aula, debe concretarse en una serie de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, metodología didáctica, procedimientos para evaluar los aprendizajes y la enseñanza, y todo ello a través de las unidades didácticas y situaciones de aprendizaje.

En las relaciones humanas se ha dado mucha más importancia al lenguaje no visual que al lenguaje visual. El conocimiento e interpretación de diferentes códigos visuales, y diferentes lenguajes desarrolla la estabilidad emocional y psíquica, la autoestima, la independencia y autonomía de los alumnos/as, a través del desarrollo de las capacidades creativas y expresivas.

La didáctica del área debe partir de la apreciación de lo más próximo para llegar a lo más lejano – la cultura global. Por tanto, se han de utilizar los recursos didácticos necesarios para adecuar el currículo al contexto, favoreciendo el uso de los medios instrumentales, audiovisuales e informáticos y, sobre todo, potenciando los recursos del entorno.

Se debe iniciar al alumno en habilidades sobre el dominio del gesto gráfico, en el manejo de instrumentos artísticos y de precisión, y en la manipulación de materiales diversos.

Se ha de desarrollar la capacidad expresiva de los alumnos y las alumnas para que puedan asimilar el entorno visual y plástico en el que viven, favoreciendo una actitud crítica y reflexiva.

Se debe crear un clima de trabajo y estudio en el aula que permita atender a las distintas capacidades, motivaciones e intereses de los alumnos y alumnas, y que favorezca diversos tipos de agrupamientos que se articulen entre sí para comunicarse, logrando un lugar dinámico de experimentación con un enfoque abierto, fundamentalmente práctico, que contribuya al desarrollo de la cooperación y de coordinación de esfuerzos con actitudes solidarias y tolerantes.

Desde los primeros cursos, se debe iniciar a los alumnos y alumnas, en la crítica de las múltiples imágenes transmitidas por diferentes medios de comunicación, y en los aprendizajes de los códigos visuales, para educar

en el consumo responsable y sobre todo en la igualdad entre hombre y mujer, figura, esta última, especialmente denostada en el mundo de la publicidad. El resto de elementos educativos básicos, tales como la interculturalidad, la educación para la salud, el ocio, la prevención de la drogodependencia, la educación sexual, la educación ambiental y la educación vial deberán estar presentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo de cada etapa educativa.

La adquisición de la capacidad de interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos enriquece las posibilidades de comunicación de los alumnos y alumnas y les hacen reflexionar sobre los procesos implicados en el uso de dichos mensajes.

En algunos temas la colaboración con otras áreas permite a los alumnos y las alumnas complementar los contenidos adquiriendo otra visión, otra experiencia y valorando otros códigos.

3. APORTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES.

Las competencias clave son un elemento fundamental del currículo a la hora de determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado, para su realización y desarrollo personal, así como para su participación activa como ciudadano en la sociedad y en el mundo laboral.

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

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia y 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 culturales.

El Área de E.P.V y Audiovisual contribuye a la adquisición de estas competencias claves en la medida que el alumno/a sea capaz de observar, analizar con juicio crítico las imágenes que le rodean (revistas, cine, arquitectura, video, etc.), interiorizando este análisis para que posteriormente el alumno pueda emitir las imágenes, expresándose con imaginación y creatividad. Esta materia contribuye de la siguiente manera a la adquisición de las competencias claves:

- La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir **la competencia artística y cultural** que en el nuevo currículo ya no aparece como tal y que consideramos importante tener en cuenta. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen. Podremos incluir la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la competencia clave de conciencia y expresiones culturales del presente currículo que marca la Ley.
- Adquirir la **competencia lingüística** sabiendo expresarse correctamente y dar a conocer sus obras de manera oral o escrita. Aprendiendo a hablar en público. Entenderse y ser entendido. Comprender un texto escrito para traducirlo en una imagen.
- Adquirir la **competencia matemática** representando objetivamente las formas y la realidad mediante la geometría.
- Adquirir la competencia en el tratamiento de la información y **competencia digital**, en particular de la imagen. Fomentando el uso de las nuevas tecnologías en sus creaciones bi y tridimensionales, iniciándole en

el uso de programas de retoque y tratamiento de la imagen, en el uso de programas básicos de dibujo técnico asistido por ordenador, o de creación de imagen fija o video creaciones. Asimismo, se fomentará el uso de Internet como un recurso didáctico más para buscar información sobre el tema.

- Adquirir la **competencia para aprender a aprender**, reflexionando sobre los procesos y experimentación creativa, además de ser consciente de sus capacidades y recursos que necesita y de los que dispone. Aprendiendo de los errores para seguir mejorando.
- Adquirir la **competencia social y cívica**, proponiendo trabajos en equipo en los que el alumno/a colabore expresando sus ideas, emociones y pensamientos creativos, respetando el trabajo propio y del resto de compañeros/as. De esta manera, cada alumno/a colaborará aportando sus ideas que luego discutirá y defenderá dentro del grupo, fomentando la comunicación y siendo flexible en sus planteamientos. Así se sentirá parte del proyecto y miembro activo del grupo.
- Adquirir la autonomía e iniciativa personal, desarrollando estrategias de planificación y evaluar los resultados, llegando a convertir una idea en producto. Todo este proceso fomenta un espíritu creativo, favorece la **iniciativa y la autonomía personal** del alumno/a a través de la experimentación, la investigación y la autocrítica.
- Adquirir la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, utilizando el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis. Utilizar materiales de desecho en la creación de sus obras. Representación de los objetos teniendo en cuenta la posición que ocupan, el entorno, el espacio y el resto de objetos que le rodean.

4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

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.

4.1 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En la búsqueda de atender a todos los alumnos, sin perder de vista los estándares imprescindibles y teniendo en cuenta las diversas capacidades y los diferentes ritmos, es necesario aplicar una serie de estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Se planificará dentro de la programación y en la tarea diaria dentro del aula prestando atención a las diversas capacidades (cognitivas, motrices, afectivas, de relación personal y social) y tratando los contenidos de forma equilibrada, asegurando el aprendizaje significativo.

Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando, en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos/as partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje, tanto en **actividades de refuerzo** como **de ampliación**. Un primer paso para ello son los ejercicios de evaluación inicial. Acerca del método, se establecerá un equilibrio entre las explicaciones del profesor y el trabajo de los alumnos. Se propondrán actividades que permitan diversos niveles de ejecución, vincular las mismas a problemas cercanos a los alumnos y realizar agrupamientos flexibles de alumnos para determinadas actividades.

Otra estrategia es que los que tengan un mayor nivel de conocimientos puedan compartirlos. Así, el enriquecimiento es mutuo, ya que al explicar los contenidos de los temas a los compañeros se profundiza en ellos.

4.2 ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Todos los alumnos que precisen medidas educativas especiales dispondrán de una programación individual que tenga en cuenta sus necesidades. Estas **adaptaciones curriculares** las realizará cada profesor del área de Plástica, para cada uno de sus alumnos que las precise, en colaboración con el Departamento de Orientación.

Las adaptaciones podrán ser “no significativas” siendo el profesor quien adapte los contenidos a las características del alumno siempre que su finalidad sea conseguir los objetivos.

Teniendo esto en cuenta y siempre que las circunstancias dentro del aula así lo permitan, el profesor intentará permanecer junto a aquellos alumnos/as que necesiten un mayor seguimiento. También se mantendrá un intercambio de información con el resto de profesores y el Departamento de Orientación.

El alumnado que se incorpore tardíamente al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar, será atendido con medidas de refuerzo a través de los apuntes de apoyo por escrito, ejemplos visuales y prácticos.

El alumnado con altas capacidades intelectuales harán las mismas actividades planteadas al resto del grupo, pero modificando su grado de complejidad.

4.3 PENDIENTES DEL CURSO ANTERIOR

Estaremos a la disposición de los alumnos con asignaturas pendientes en la medida que el horario individual de cada profesor lo permita, incluso utilizando algún recreo u horas del horario complementario asignadas al profesorado. Se facilitará al alumno el guión y orientaciones sobre los trabajos a realizar para superar la asignatura pendiente. La relación de actividades a realizar, les será informada a los alumnos, durante el primer trimestre y deberán entregarlas totalmente terminadas, a mediados de abril.

A los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior se les evaluará según una de las opciones siguientes:

a) Se considerará superada la asignatura pendiente del curso anterior cuando superen satisfactoriamente el área en el curso en el que se encuentren matriculados los alumnos/as afectados o superando las **dos primeras evaluaciones** por estar cursando la materia durante este mismo curso. Esto podría suceder en 3º y 4º de ESO.

b) En el caso de que el alumnado con la materia pendiente no pueda cursar de nuevo la asignatura en el presente año académico por no encontrarse en el curso correspondiente en el que se da la materia (es el caso del alumnado que se encuentra **en 2ºESO con la material pendiente de 1ºESO**) se les facilitará un cuadernillo de actividades, ejercicios y láminas, que deberán entregar correctamente realizados en los plazos previstos por los profesores de la materia.

c) Si hubiese alumnos y alumnas que estando matriculados en “Dibujo Técnico II” de 2º de Bachillerato se encuentran en situación de no haber cursado la asignatura de “Dibujo Técnico I” de 1º de Bachillerato. En este caso se les informará igualmente de los contenidos y actividades que tendrán que realizar para examinarse de la materia de 1º de Bachillerato. Podrán consultar al profesor correspondiente las posibles dudas que surjan durante su desarrollo, siempre que los alumnos lo necesiten. El examen podrá dividirse en exámenes parciales, según decida el departamento y se realizarán a lo largo de curso en las fechas que se estimen oportunas o como última opción, el mismo día de la **prueba de evaluación de pendientes**, fecha que concretará e informará el departamento y la Jefatura de Estudios.

4.4 PROCESO DE RECUPERACIÓN

Aquellos alumnos que no hayan superado con calificación igual o superior a cinco un trabajo o prueba teórica, podrán repetir o mejorar el trabajo o si no, presentar otro nuevo para que se les evalúe nuevamente. Las pruebas teóricas se realizarán a lo largo del trimestre y si el profesor lo considera oportuno se realizará una recuperación de la misma si el alumno suspende. De esta manera, se ofrece una segunda oportunidad para el desarrollo y mejora de los conocimientos que plasmarán en los ejercicios que deberán entregar y que no realizaron en la fecha prevista. Para esto, se hará saber a los alumnos que lo necesiten, qué ejercicios deberán ir realizando. Estos ejercicios los irán desarrollando en casa tras una breve explicación del profesor que refuerce y refresque los contenidos y objetivos que se pretenden conseguir con cada ejercicio. Podrán consultar al profesor correspondiente las posibles dudas que surjan durante su desarrollo, siempre que los alumnos lo necesiten.

Para los alumnos que hayan repetido curso y tengan la asignatura pendiente se les hará un plan personalizado de recuperación en el que se incluirán los contenidos y las actividades de refuerzo basados en la información que el Departamento tiene de sus dificultades de aprendizaje. Este informe estará basado en los contenidos mínimos de cada curso.

5. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

Los principios metodológicos que proponemos son los siguientes:

- Debe de entenderse la educación como un proceso constructivo, en el que la actitud que mantiene el profesor es la de facilitar el aprendizaje del alumno/a relacionando los contenidos y experiencias previas con los nuevos contenidos, y con otras áreas. Favoreciendo así la comprensión de los contenidos y la memorización comprensiva frente a su aprendizaje mecánico. Se dará por tanto prioridad al aprendizaje significativo como a la interdisciplinariedad con otras áreas. La adquisición de los contenidos se hará de manera continua y progresivamente.
- Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a, que detectaremos al inicio de cada unidad a través de la confección de mapas conceptuales con las ideas previas, y así, adaptarnos a diferentes niveles curriculares que pueda haber en el alumnado.
- Se propondrán actividades individuales y clases teóricas, en las que los alumnos/as pongan en práctica sus conocimientos, motivándolos a asimilar los contenidos, y comprobando el interés y la utilidad de lo aprendido. Algunas de estas actividades pueden ser planteadas en grupos de 4 ó 5 personas, para que les motiven y predispongan a asimilar los contenidos, procurando que las actividades se adapten a las características de cada alumno/a, a su entorno (tomando como referente las obras artísticas de su comunidad autónoma) y a sus aficiones, favoreciendo su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo.
- En principio, las actividades propuestas en las unidades didácticas serán iguales para todos, únicamente se modificarán si fuese necesario y adaptándose a las capacidades o niveles curriculares del alumno/a. Para cada actividad se pueden aplicar diferentes grados de dificultad, para tratar de dar respuesta a la Atención a la Diversidad.
- Facilitar el trabajo autónomo de los alumnos, favoreciendo el desarrollo de habilidades y estrategias, y aplicando sus conocimientos en otras materias.
- Motivar el interés del alumnado. La metodología intentará ser activa, investigadora, consultiva y potenciadora de las iniciativas de los alumnos.
- Crear un buen clima de trabajo y cooperación en el aula, de manera que los alumnos/as intervengan, colaboren y trabajen en equipo, favoreciendo esto la incorporación y desarrollo de las competencias claves.

- Incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el aula y su utilización tanto a la hora de buscar información como para su empleo en composiciones visuales artísticas o técnicas.
- Se fomentará la reflexión personal sobre el trabajo que realiza el alumno/a, haciéndole ver los progresos que ha conseguido, aprender de sus errores y a ser autocrítico, desarrollando su capacidad para aprender a aprender.
- Se fomentará el hábito de la lectura fuera y dentro del aula, con el fin de alcanzar las competencias básicas y los objetivos establecidos. Se trabajará la lectura y comprensión de textos didácticos y lúdicos.
- Se utilizará un libro de texto como guía didáctica, que puede ir acompañado de apuntes de apoyo. También se le facilitará al alumno/a otras fuentes de información.

Este enfoque metodológico hace que los criterios de evaluación fijados no puedan ser medidos de forma mecánica, sino flexible, teniendo en cuenta la situación del alumno/a, sus características y sus posibilidades. En los procedimientos de evaluación se contempla la evaluación formativa del alumno/a, es decir, partiendo de la actitud y conocimientos iniciales valorar su capacidad para ir superándolos.

6. ELEMENTOS TRANSVERSALES.

Desde esta Área de E.P.V. y Audiovisual, impulsaremos la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

Además, en el Instituto “Parque de Monfragüe” y de forma interdisciplinar con otros departamentos, trabajamos contenidos transversales . Algunas de las actividades que planteamos a los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje, están relacionadas con algunos de estos contenidos transversales. También se trabajan estos contenidos en coordinación con el **Departamento de Orientación** para algunas celebraciones pedagógicas o con otros departamentos.

En definitiva, los contenidos transversales se desarrollan básicamente a través de la programación de actividades que fomentan el conocimiento y la reflexión sobre las actitudes que se encuentran más estrechamente ligadas a ellos. Por ejemplo:

Educación para la convivencia

La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula. En la Educación Plástica y Visual y Expresión artística se proponen actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a

la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas; siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

Educación del consumidor

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo. Se proponen actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros los materiales de que disponen.

Educación no sexista

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar el papel de estas en los debates y en las tomas de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más equilibradas entre las personas. En las actividades en grupo se hace necesario el propiciar el intercambio de papeles entre los alumnos. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Educación Multicultural

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

7.1 MATERIALES DIDÁCTICOS

Entorno, aula-taller de Artes-Plásticas.

Herramientas: revistas, periódicos, lápices de madera y grafito, regla, escuadra, cartabón, compás, cutter, punzón, tijeras, pegamento, etc.

Soportes: diferentes tipos de papel (texturas y colores), láminas, cartulinas de tamaño Din-A4 u otros.

Materiales de desecho para reciclarlos empleándolos en nuestros trabajos. Otros materiales: pinturas al agua y grasas, barnices, arcilla, etc.

Bibliografía, que en principio debe estar disponible en la biblioteca del centro.

Imágenes: fotografías, diapositivas, representaciones en el encerado, etc.

Recursos audiovisuales e informáticos del centro: La PDI, cañón de proyección, pantalla de transparencias, ordenadores con conexión a Internet y programas de tratamiento de imágenes Gimp o similares.

Varios: caballetes, encerado, fregaderos, mesas, sillas, taburetes de dibujo.

Aunque el uso del teléfono móvil está prohibido por ley , nuestro departamento, de manera justificada y autorizada, podrá hacer uso del mismo para poder realizar ciertas actividades en el que se hace necesario su uso.

7.2 RECURSOS DIDÁCTICOS

Libro y recursos on-line que requiera la materia y recomendaciones de la editorial.

<http://luciaag.googlepages.com/dibujot%C3%A9cnico>

<http://blog.educastur.es/tekleando/category/recursos/>

<http://artpad.art.com/artpad/painter/>

[http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#PINTURA:](http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#PINTURA)

[http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#MUSEOS:](http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#MUSEOS)

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/acercarte/veinte/veinte.htm/>

<http://artepicasso.blogspot.com/>

[http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#FOTOGRAF%C3%A1:](http://www.educacionplastica.net/enlaces.htm#FOTOGRAF%C3%A1)

<http://roble.pntec.mec.es/arum0010>

7.3 LIBROS DE TEXTO

Para este curso académico seguiremos el cuadernillo de versión actualizada para nivel 1ºESO:

Título del tomo 1: Educación Plástica Visual y Audiovisual.

DIBUJO TÉCNICO. Serie: **Nuevo Diseña.**

Autora: Elena Alfonso Talavera

Editorial: Santillana- (Edición 2020)

ISBN: **978-84-680-5378-3**

Título del tomo 2: Educación Plástica Visual y Audiovisual.

DIBUJO ARTÍSTICO. Serie: **Nuevo Diseña.**

Autora: Elena Alfonso Talavera

Editorial: Santillana- (Edición 2020)

ISBN: **978-84-680-5373-8**

Para los cursos de 1º y 2º de Bachillerato emplearemos los siguientes libros:

Libro: **DIBUJO TÉCNICO I.**

Bachillerato. Autores: Francisco Javier

Rodríguez de Abajo

Editorial: DONOSTIARRA (Edición de 2023)

ISBN: **978-84-7063-686-3**

Libro: **DIBUJO TÉCNICO II.**

Bachillerato. Autores: Francisco Javier

Rodríguez de Abajo

Editorial: DONOSTIARRA (Edición de 2023)

ISBN: **978-84-7063-686-8**

8. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Desde el Departamento de Artes Plásticas y Diseño se propondrán y realizarán para nuestros alumnos/as, algunas de las siguientes actividades complementarias y extraescolares clasificadas en dos grupos:

8.1 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES PREVISTAS DESDE INICIO DE CURSO:

Noviembre (6,7 y 8) 2025. Alumnos de 4º ESO de la asignatura de Expresión Artística. Participación en el Certamen Internacional de **Cine “Plasencia en Corto”**. Profesor responsable: Daniel Gil Segura.

A lo largo del curso, se propondrá elaborar diferentes materiales multimedia de utilidad para todo el centro, el diseño de portada para la agenda escolar del próximo curso, cartelería para los eventos a nivel de centro y videos promocionales o expositivos sobre las actividades que oferta o se realice en el centro.

Se planteará también participar en los certámenes de cortometrajes, cómic, cartel que se vea conveniente, enviando trabajos en representación del centro y si es posible, se acudirá a algunos de esos festivales (como **Plasencia en Corto**) para que los alumnos participen y compartan experiencias con otras personas implicadas en el ámbito de la creación audiovisual.

También se intentará organizar visitas a radios, platós televisivos o rodajes de películas o series cuando se dé la oportunidad.

Marzo- Abril de 2025. Excursión a Cáceres para visitar:

Alumnos de **E. Plástica Visual y Audiovisual** de 3º ESO A, B, C, D , 3º DIVER y alumnos de la

optativa de EPVA de 4º ESO para visitar *el museo de Arte Contemporáneo Helga de Alvear y el Museo W.Vostell* de Malpartida de Cáceres (Los Barruecos).

Alumnos de 1º ESO A,B y C. Visita al “Museo W.Vostell” y Centro de Interpretación del agua en los Barruecos. También existe la posibilidad de visitar el museo Helga de Alvear de Arte Contemporáneo de Cáceres.

Objetivo: Analizar y apreciar el uso museístico en el Arte Contemporáneo y particularmente de las vanguardias, además de su integración en un medio natural como son Los Barruecos, en el caso del Museo W.Vostell.

Descripción de la actividad: Se saldrá de Plasencia en autobús y se visitarán los lugares previstos y sus alrededores, con la finalidad de conocer y apreciar el valor artístico y natural del entorno. Se prevé que la duración de la actividad será de una mañana pero existe la posibilidad de alargar la vuelta según se organice y se decida visitar una o dos opciones.

Profesores responsables: Nuria Seco, Daniel Gil.

Visita al Titirimundi de Segovia, Mayo de 2026. Con el alumnado de 3º y 4º de la ESO en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual respectivamente.

Objetivos: dar a conocer al alumnado formas de artes escénicas diversas, participar activamente en el festival (opcionalmente, si se prepara un montaje a tal efecto), conocer el patrimonio cultural de Segovia.

Descripción: Se saldrá de Plasencia en autobús y se visitarán los lugares previstos de la ciudad, con la finalidad de conocer y apreciar el valor artístico y natural del entorno. Participaremos como espectadores en varias de las representaciones del programa del Festival. Se prevé que la duración de la actividad será de un día

Excursión a Madrid, museos y otros espacios creativos como el *Museo del Prado, Reina Sofía, Museo Thyssen, Palacio de Cristal, Matadero de Madrid o la Sala Recoletos de la Fundación Mapfre*, entre otros, para ver exposiciones y desarrollar alguna actividad artística.

Objetivos de la actividad: Realizar un acercamiento global (no pormenorizado) a la creación artística mediante la contemplación y explicación de una serie de obras que traten un tema en común.

Duración de la actividad (Horario aproximado de salida y llegada): Viaje de un día de duración . A realizar durante el segundo trimestre dependiendo de la disponibilidad de horarios de la sala o museo.

Alumnos a los que va dirigida la actividad: Alumnos de 3º y 4º de la E.S.O Profesores y acompañantes participantes en la actividad: Dos profesores (1 por cada 20 alumnos) que podrían ser del propio departamento o en colaboración con otros departamentos. Nuria Seco, Daniel Gil.

8.2 ACTIVIDADES QUE PUEDAN SOBREVENIR:

- Participación como espectadores en representaciones y festivales de artes escénicas que tengan lugar en la localidad y alrededores
- Representación de montajes escénicos propios en centros culturales, educativos e instituciones del entorno
- Realización de murales y obras artísticas al aire libre en la ciudad. Salidas al Parque de "Los Pinos" aprovechando su proximidad al Instituto.
- Realización de rutas por la localidad y otras cercanas para la elaboración de mapas de arte urbano
- Visitas a museos y centros de interpretación de Plasencia y alrededores (Centro de Interpretación de la Ruta de los Ingleses en Riobos, los de Villareal de San Carlos, Centro de Interpretación de la Fortaleza y la Ciudad Medieval de Plasencia, los centros de interpretación del Parque Nacional de Monfragüe)
- Participación en actividades de la Semana Cultural del Centro.
- Realización de exposiciones con los trabajos de los alumnos.
- Participación en los diferentes concursos que organice el Instituto u otra institución. Participación en los diferentes talleres que se puedan organizar el día del centro.

- Talleres de la Semana Cultural:

Objetivos:

Permitir la participación de todo el alumnado del centro en actividades lúdico-creativas, independientemente del curso al que pertenezcan. Fomentar el gusto estético y de trabajo en labores de marcada labor artesanal.

Metodología:

Se pedirá la colaboración de, al menos, otros dos docentes para poder atender a todos los alumnos que se apunten. El cupo máximo de alumnos por taller será de 15. Se expondrán en el tablón de anuncios del centro, con una antelación de 15 días, las listas para apuntarse, siendo la elección de los participantes, por riguroso orden de inscripción. Queda vetada la participación a aquellos alumnos que, por número de partes, tampoco pueden optar a ir a excursiones del centro.

Nota aclaratoria: La organización y oferta de estas actividades, se hará en función de los intereses y participación del alumnado, relación de la actividad con los contenidos curriculares que haya determinado el profesor y posibilidades económicas para desarrollar la actividad.

8.3 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Además de las propuestas que ya suelen darse en distintos momentos a lo largo del curso, estaremos abiertos a la posibilidad de alguno que pudiera surgir por necesidad educativa o iniciativa del alumnado:

Las actividades que se vienen realizando son:

- Exposiciones de Trabajos de los alumnos a lo largo del curso.
- Decoración del Centro con motivo de Halloween, Navidad, San Valentín, ...
- Concursos, exposiciones, actuaciones, happenings o performances relacionados con temas transversales o celebraciones culturales o con motivo de la Feria del Libro, Semana cultural del Centro, Semana de la Salud
- Participación en concursos propuestos por organismos públicos o privados (ONCE, Ayuntamientos, Consejerías, ...)

8.4 ACTIVIDADES DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO:

- Cursos o seminarios de perfeccionamiento que se convoquen, y que puedan interesar a los profesores del departamento.
- También se procurará realizar otras actividades no previstas, y por lo tanto no recogidas en esta programación, si su interés y oportunidad así lo requieren.

8.5 PARTICIPACIÓN EN PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DE CENTRO.

El Departamento participará este curso en alguno de los proyectos del centro , como: el Proyecto Lingüístico de Centro, Equipo de Biblioteca y en RadioEdu.

9. BIBLIOGRAFÍA.

- Ley Orgánica 3/2020, LOMLOE, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de educación.

- 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.
- María Acaso (2007), El lenguaje visual, Barcelona, Paidós.
- Vigoskii (2000), La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Ediciones Akal.
- Educación Plástica y Visual. Editorial Santillana.
- RODRIGUEZ DE ABAJO, Javier y ÁLVAREZ BENGEOA, Víctor. Dibujo Geométrico y de Croquización.
- Dibujo Técnico, 2º Bachillerato. Ediciones Sandoval.
- Libros de texto de Dibujo Técnico I y II de la editorial SM.
- Libros de texto de Dibujo Técnico I y II de la editorial Donostiarra y cuadernos de actividades de los alumnos.
- Cuaderno de láminas para 2º Bachillerato. Editorial Alarcón.
- Recursos de la web. Además de las páginas web que se mencionan en cada curso y que actualizan constantemente.

10. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR ÁREAS Y MATERIAS.

A continuación, se desarrollan las diferentes programaciones didácticas del **Área o materias** que para cada uno de los niveles educativos de la etapa ESO y Bachillerato, que se impartirán desde este departamento según las enseñanzas LOMLOE . Son las siguientes:

- **“Educación Plástica Visual y Audiovisual”** (1º ESO)
- **“Educación Plástica Visual y Audiovisual”** (3º ESO y 3º de DIVERSIFICACIÓN)
- **“Expresión Artística”** (4º ESO y 4º de DIVERSIFICACIÓN))
- **“Dibujo Técnico I”** de 1º de Bachillerato Ciencias.
- **“Dibujo Técnico II”** de 2º de Bachillerato Ciencias.
- **“Taller de Escenografía, títeres y teatro”** (4º ESO) Optativa de libre elección.
- **“Movimientos Culturales y Artísticos”** (2º de Bachillerato)

Educación Plástica Visual y Audiovisual

**(1º ESO, 3º ESO y
3º DIVERSIFICACIÓN)**

ÍNDICE POR MATERIA Y CURSOS

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º y 3º ESO

- 1. INTRODUCCIÓN A LA EPVA** *(pág. 24)*
 - 2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.** *(pág. 25)*
 - 3. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS GENERALES.** *(pág. 26)*
 - 4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN EPVA (1º Y 3º ESO).** *(pág. 35)*
 - 4.1.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.
-

5. 1º ESO.

“ EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ”

- 5.1. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.** *(pág. 40)(pág. 44)*
 - 5.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.**
 - 5.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.** *(pág. 45)*
 - 5.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. (ANEXO)** *(pág. 46)*
 - 5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.** *(pág. 52)*
-

6. 3º ESO / 3º DIVERSIFICACIÓN.

“ EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ”

- 6.1. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.** *(pág. 56)*
- 6.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.**
- 6.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.** *(pág. 58)*
- 6.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. (ANEXO)** *(pág. 59)*
- 6.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.** *(pág. 63)*

1. INTRODUCCIÓN.

Esta Programación didáctica se ha redactado a partir de los principios y planteamientos generales del IES “Parque de Monfragüe” y conforme a las prescripciones normativas determinadas en el Currículo oficial.

Por otro lado, estará adaptada al contexto con un carácter modificable, a lo largo del curso, en función de las necesidades que se vayan generando. Por ello, está supeditada a los posibles cambios que vayan surgiendo, para ejercer correctamente la labor docente. Toda la información al respecto quedará registrada en libro de actas y Memoria final del Departamento.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y “Expresión Artística” tiene dos propósitos fundamentales.

El primero es el **de formar en el desarrollo de capacidades creativas**. Crear consiste en idear, por ejemplo, formas, estructuras, escritos, dibujos o composiciones musicales nuevas, utilizando elementos ya conocidos. Los procesos de creación son posibles en cualquier campo de conocimiento. Por ello el aprendizaje de técnicas creativas que permiten crear formas artísticas es útil para ser desarrollado en otros procesos.

El segundo propósito es el de **formar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales**. Percibir mensajes no significa comprenderlos. El lenguaje visual tiene códigos que deben ser aprendidos. En un mundo en el que se transmiten millones de mensajes visuales por minuto se hace necesario entender cómo están diseñados para ser capaces de descubrir las intenciones últimas de los creadores. Si no, la posibilidad de malentendidos se incrementa hasta convertirse en un problema social. Comprender a los demás es una necesidad que no se puede desatender.

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

Toda persona tiene el derecho de recibir una formación adecuada que le permita expresarse de forma clara usando distintos instrumentos y medios. Por ello, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la consecución de los objetivos de la Educación Básica formando al alumnado en el aprendizaje de los códigos del lenguaje basado en la percepción visual. *El conocimiento del lenguaje visual desarrolla la capacidad creativa y expresiva del alumnado. Asimismo permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea y aumenta la independencia, la autoestima y la capacidad del alumnado para analizar y disfrutar de lo que ve y percibe con otros sentidos.*

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (E.S.O.)

Son referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar en cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS GENERALES.

Las **Competencias Clave** que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación del sistema educativo en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

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

La transversalidad de las Competencias Clave es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de **descriptores operativos**, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Estos descriptores **ayudan a analizar de manera pormenorizada cada una de las competencias clave.**

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia.

Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.	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.
CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.	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.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, 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 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.
CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.	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.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando 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.	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.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	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.
CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	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.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	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.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.	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.
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.	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.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	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.
STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.	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.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	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.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, video, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	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.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	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.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	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.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	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.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	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.
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a

bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	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.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	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.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	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.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse.	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.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodpendencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la ...
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	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.
CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	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.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender	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.
--	--

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	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.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y Soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	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.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.	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.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	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.

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

4.1.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA E.P.V.A. de 1º, 3ºESO y 3ºDIV. AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

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

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

El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos periodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI.

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.**

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

El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos, permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas. De este modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones así como fundamentar y expresar su opinión. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

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

En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes contruidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa. Este espíritu crítico permite la consecución de ciertos retos del siglo XXI, como son el compromiso ciudadano y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, 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.

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA 3, CC3, CCEC 2.**

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

El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráfico-plásticas con la capacidad de conocernos y saber qué es lo que queremos comunicar. Por tanto, el desarrollo de la identidad personal del alumnado y el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias es indispensable. Para promover el autoconocimiento hay que hacerse preguntas sobre nuestra propia personalidad y sobre la sociedad que nos rodea. Y para expresarse adecuadamente hay que conocer las técnicas que encajan con el tipo de mensaje que queremos enviar. Por todo esto es necesario promover en el alumnado la curiosidad y el espíritu crítico, tanto para aprender técnicas artísticas como para entenderse a sí mismo y al contexto social en el que se desarrolla como persona.

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

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

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

El compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión son algunos de los retos del siglo XXI que se trabajan desde esta competencia.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

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

Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales. La aceptación y regulación de la incertidumbre, así como la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, unidas al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, además de la valoración de la diversidad

personal y cultural permiten que el alumnado consiga superar algunos de los retos del siglo XXI. Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

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

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otras muchas se realizan para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

Por último, el alumnado habrá comprendido que todas estas técnicas deben ser usadas de forma ética, ya que en nuestra vida cotidiana se encuentran innumerables ejemplos de manipulación utilizando técnicas artísticas que simulan informar, cuando lo que hacen es jugar con las emociones.

También se posibilita mediante esta competencia la adquisición de algunos retos del siglo XXI, tales como el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, el consumo responsable, el respeto al medioambiente y la promoción de un modo de vida saludable. Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales.

Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas. **Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

5. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN PARA 1ºESO, 3ºESO/3º DIVERSIFICACIÓN.

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

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance el Perfil de salida de la enseñanza básica. 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. Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros, analizar y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever, y utilizar los conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo. La reflexión previa sobre el proceso creativo, la organización del trabajo, la colaboración entre iguales y el uso responsable del material se ponen en práctica en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Los saberes básicos han sido seleccionados para que el alumnado aprenda a interpretar y a producir imágenes y formas. Estas dos competencias están interrelacionadas debido a que saber interpretar permite aprender a crear obra propia a partir del trabajo de otros. Por un lado, saber interpretar permite a las personas pensar y actuar con más criterio, siendo capaces de entender y de decidir, y por ello ser responsables de sus actos, así como activos y conscientes de sus obligaciones y derechos. Diariamente se reciben infinidad de mensajes visuales y audiovisuales, que sin una formación adecuada, no se comprenderían adecuadamente. Por otro lado, los saberes básicos también permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr con éxito expresar sensaciones, sentimientos y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes en esta materia son utilizados para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas enunciados en la Agenda 2030, que la humanidad debe superar, utilizando códigos visuales y audiovisuales.

No vamos a proceder a separar saberes entre 1º ESO y 3º ESO. Consideramos que los bloques pueden ser trabajados a diferentes niveles en nuestra asignatura y así será la manera de proceder. Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el bloque A) se encuentran saberes relacionados con todo tipo de **creaciones artísticas a lo largo de la historia**, desde las más antiguas a las más actuales, acercándonos también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas. Este bloque de saberes, **consideramos que podemos integrarlo en cada uno de los siguientes bloques.**

El bloque B) engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de **texto, ilustración y colores** o los **criterios compositivos** de los distintos **elementos que forman el mensaje visual.**

El bloque C) propone el aprendizaje de **técnicas y usos de materiales** en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la **geometría** como elemento integrado en las producciones artísticas.

Finalmente, el bloque D) se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales **elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual**. Asimismo abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación: — La letra indica el bloque de saberes. — El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque. — El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque. Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural

A.1. Historia del arte.

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.

A.2.1. Patrimonio arquitectónico.

A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

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

C.1. Técnicas artísticas.

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.

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

C.3. Geometría.

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

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

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

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

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.

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

D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. D.1.3. Desinformación y manipulación.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.

D.2.1. Dibujos creados por ordenador.

D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.

D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador

D.2.4. Animaciones básicas por ordenador

D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.

D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.

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

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

D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.

D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.

D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.

D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.

D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.

D.3.9. Nuevos formatos digitales.

D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.

D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.

D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

5.1. TEMPORALIZACIÓN DE SABERES PARA 1º ESO :

PRIMER TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB:** A.1.1., A.1.2 **CE:** 1, 8

Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
SB: B.1.1., B.2.1. **CE:** 3, 5

Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. **SB:** C.1.1., C.2.2. **CE:** 2, 4

UNIDAD 1: **La comunicación y percepción visual.**

UNIDAD 2: **Configuración de la imagen bidimensional I: punto, línea, plano, textura.**

UNIDAD 3: **La forma.**

SEGUNDO TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB:** A.1.1., A.2.1. **CE:** 1, 8

Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
SB: B.2.2., B.3.1 **CE:** 2, 5

Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. **SB:** C.1.1, C.1.2 **CE:** 2, 4

UNIDAD 4: **La iluminación: el claroscuro.**

UNIDAD 5: **El color.**

UNIDAD 6: **Técnicas de dibujo y pintura.**

TERCER TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB:** A.1.1, A.1.2. **CE:** 1, 5

Bloque B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
SB: B.2.2., B.3.1. **CE:** 2, 3

Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica I. Técnicas y procedimientos. **SB:** C.3.1., C.3.3. **CE:** 6, 4

Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual. **SB:** D.3.1., D.3.5. **CE:** 7, 8

UNIDAD 7: **La fotografía.**

UNIDAD 8: **La imagen fija y en movimiento simulado: el cómic.**

UNIDAD 9: **Trazados geométricos básicos.**

Nota: *El tiempo que se dedique a cada unidad didáctica se irá flexibilizando, para la mayor adaptabilidad al aula, según las necesidades del alumnado, teniendo en cuenta las tres horas lectivas semanales. Por ello, si fuera necesario, se verán reducidos los contenidos, se unificarán con otros, o se ampliarían en el tiempo.*

5.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Evaluación Inicial:

A principio de curso se valorará el grado de conocimiento del alumnado acerca del área, respecto a algunos aspectos básicos que se supone, el alumnado habrá adquirido en etapas o cursos anteriores, así como la destreza manual.

Se realizará en el aula una **prueba de nivel**, adaptada a cada curso . De esta manera objetiva podremos valorar desde dónde se parte.

Dicha prueba teórico-práctica, sumada a los ejercicios o trabajos que se deban realizar en el aula, antes de la Evaluación Inicial, nos permitirá enfocar correctamente la metodología para adquirir, a lo largo los conocimientos necesarios al inicio del curso. Además, permitirá detectar posibles adaptaciones en los contenidos, si se da el caso, en el alumnado con necesidades educativas especiales.

5.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

El Departamento determinará llevar a cabo en el proceso de Evaluación los **siguientes Criterios e Instrumentos**, teniendo en cuenta el sentido de **Evaluación continua**, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. También será **individualizada**, porque se centra en cada alumno/a y, por supuesto, debe ser cualitativa, en la medida que deba apreciar la evolución personal de calidad en el conjunto de las materias y las competencias correspondientes.

Debe **tener carácter formativo**, porque debe tener un carácter educativo y ha de ser un instrumento para la mejora, tanto de los procesos de enseñanza, como de los procesos de aprendizaje.

También deberá garantizar medidas adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones (incluida la final de la etapa) y se **deberá adaptar a las necesidades del alumnado** con necesidad específica de apoyo educativo, sin que en ningún caso dichas adaptaciones produzcan la minoración de las calificaciones obtenidas.

Se seguirán el siguiente procedimiento de actuación, por parte del docent@ del área, para hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje progresivo del alumnado y poder evaluarlo en la Evaluación Ordinaria y Final:

Evaluación Formativa y Continua:

Durante el desarrollo del curso se irán tomando notas acerca la evolución y proceso de aprendizaje del alumnado, teniendo muy en cuenta su diversidad.

Los trabajos, los exámenes y el esfuerzo diario, garantizarán poder tener una visión global de cada alumno en cada evaluación con carácter formativo de evaluación continua, valorando su progreso en el aprendizaje global al final del curso.

Evaluación Final y Sumativa:

Al finalizar cada trimestre, se procederá a evaluar al alumnado, basándonos en unos Criterios de Calificación y se podrá valorar si se han cumplido, o no, los objetivos propuestos para tal fin. Se apelará, de nuevo, a la formación continuada del alumnado y a valorar su evolución en cada una de las evaluaciones, haciendo de ellas una nota globalizada en la Evaluación Ordinaria y Final.

5.4. TABLA DE RELACIONES: C.ESPECÍFICAS/ CRITERIOS/ SABERES/ C. CLAVE / PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Las competencias, así como los criterios, serán trabajados a partir de los saberes estipulados y será el profesor quién decida qué actividades realizar para alcanzar tal fin. No se trata así de hacer una selección de dichos criterios sino de tratarlos todos a diferentes niveles, adaptados a 1º o 3º de ESO, según corresponda.

***CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, SEGÚN LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, (CORRESPONDIENTES CON CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA).**

El proceso de evaluar individualmente al alumnado culmina con la materialización del mismo en una calificación en cada evaluación.

Los criterios de calificación, en los cursos LOMLOE, estarán relacionados con los criterios de evaluación para cada competencia específica, por lo que se podrá valorar al alumnado individualmente con una tabla en la que se señale si se han adquirido, o no, dichos criterios. Por ejemplo:

INDICADORES DE LOGRO (rúbricas)

COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1	<i>Comprender la importancias que algunos ejemplos seleccionados...etc.</i>				
VALORACIÓN:	MUY BAJO (1, 2, 3 y 4)	BAJO (5)	MEDIO (6)	MEDIO ALTO (7 ,8)	ALTO (9, 10)
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.1.			X		
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.2.				X	
1.3.					

PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Se realizará en el aula un seguimiento diario en donde:

a) Se realizará una **observación sistemática en el aula** de cada alumno del proceso enseñanza-aprendizaje.

b) Se harán **intercambios orales con los alumnos** y puestas en común sobre los trabajos realizados. Se harán siempre críticas constructivas, que enriquezcan al alumnado y favorezcan el gusto e interés por mejorar sus actividades.

c) Se potenciará la **autoevaluación**, de trabajos individuales y colectivos, además de actitudes personales, favoreciendo la **coevaluación** de trabajos en grupo, debates y exposiciones, muy enriquecedores en nuestro área.

Entre otros instrumentos y herramientas de evaluación conviene citar los siguientes:

1-Cuaderno del profesor/a:

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor/a será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas.

2-Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula.

El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumnado.

3-Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

El esfuerzo y el interés individual y el compañerismo, entre otros, enriquecen el trabajo en el aula. Trabajar en un ambiente cómodo para todos será un objetivo a seguir durante todo el curso.

4-Cuaderno de clase del alumnado.

En el que se anotan los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos en el aula.

5-Actividades de los alumnos:

-Láminas.

-Trabajos de aplicación y síntesis, individuales o colectivos.

De manera habitual, el alumnado se acostumbrará a hacer pruebas o ensayos, a modo de bocetos, de sus trabajos, antes de pasar ninguno a limpio. Se recomendará siempre, por parte de la profesora “el chorro de ideas” como primer paso para buscar soluciones a las actividades propuestas. De esta manera, se encaminan hacia la mejor solución de todas las posibles.

6-Intercambios orales con los alumnos:

Exposición de temas.

Diálogos.

Debates.

Puestas en común.

Defensa oral y pública de un proyecto personal.

7-Exámenes o pruebas escritas:

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

De investigación: aprendizajes basados en el desarrollo de la información en la recogida de datos, para argumentar con lógica.

El Departamento, considera oportuno distribuir de la siguiente manera **LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN CADA EVALUACIÓN**, atendiendo a la evaluación continua en cada curso de la ESO, según lo que se regula en el artículo 34.2 apartado f) del Decreto 50/2007 y según lo recogido en el ROF del I.E.S. Parque de Monfragüe:

-El **40%** de la nota final de cada evaluación se corresponderá con la nota de **Exámenes o pruebas escritas**.

Serán teóricos, o teórico-prácticos y constarán de diez preguntas, salvo en exámenes de Geometría, donde el número de preguntas se reducirá.

En cualquier caso, el alumnado estará informado de cómo será puntuada cada pregunta en cada examen (puntuado del 0 al 10). Se deberá asistir a los exámenes con el material obligatorio, para evitar, en medida de lo posible, intercambios de material.

-El **40%** de la nota final de evaluación se corresponderá con los Trabajos que se hayan realizado y entregado cada evaluación. La nota de este apartado será la nota media de los mismos. Cada trabajo no entregado computará como un 0 y deberá estar finalizado tal y como se dijo en clase, tanto en cuanto al material con el que esté hecho, como en cuanto al soporte.

-El **20%** que corresponderá con el interés y esfuerzo, así como la limpieza y correcto uso de los materiales.

Se tendrá en cuenta cómo se utiliza el material en el aula, propio y ajeno, así como la participación en las actividades del aula.

Para que la evaluación sea formativa, simultáneamente a la recogida de datos, se comentará lo observado en ella con los propios alumnos, favoreciendo así la comunicación entre profesorado y alumnado.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA sobre los Criterios de calificación:

-Examen de Evaluación:

Si se suspenden los exámenes de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

En cuanto a la **falta de asistencia a un examen**, el Departamento decide que sea OBLIGATORIO justificar la falta por escrito por los padres o tutor del alumno. Dicho justificante se tendrá que entregar el primer día que el alumno asiste a clase. Al ser posible, los padres o tutores, si se trata de una falta prevista, avisarán a la profesora mediante un comunicado por escrito o llamada de teléfono.

El alumno hará su examen, en este caso, en el día y la hora que la profesora estime oportuno, intentando que coincida en horas que se esté dando clase con su grupo.

No se repetirá el examen, en ningún caso, si la falta está injustificada, o se demora el justificante más de dos días, después de asistir el alumno a clase.

-Trabajos y actividades:

Si se suspenden trabajos de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

No será recogido ningún trabajo que no se entregue en su fecha, salvo que sea una causa justificada, y por escrito, por parte de padres o tutores del alumno.

Como norma general no se deberán entregar más de dos justificantes por evaluación de este tipo, por lo que, antes de recogerlos, se hablará con el tutor del alumno y con su familia, para ver cuál es la causa y si verdaderamente está justificado.

Los trabajos, preferiblemente, se elaborarán en el aula, para hacer un seguimiento más exhaustivo del proceso enseñanza-aprendizaje. Se acabarán en casa siempre y cuando no haya tiempo en clase y bajo el consentimiento del profesor/a..

En caso de entenderse que algún trabajo **no** ha sido elaborado por el mismo, **podrá no evaluarse** como tal, si las sospechas son evidentes. Para cerciorarse, se intentará contrastar de alguna manera, con algún tipo de prueba, para dar credibilidad a la falta de autoría del alumno.

-Falta de asistencia:

Un alumno no será evaluado negativamente, sólo por la falta de asistencia a clase JUSTIFICADA, siempre y cuando consiga los objetivos previstos en la materia. A tal objeto, al no poder ser evaluados estos alumnos de forma continuada, este Departamento elaborará, si lo estima oportuno, pruebas o trabajos específicos para dichos alumnos.

-Abandono de área:

Se intentará diagnosticar cuanto antes el '*Abandono de área*' y se emprenderá el protocolo a seguir que el Centro dispone para estos casos.

En la mayoría, se trata de alumnos que no suelen entregar los trabajos de evaluación, o lo hacen sin terminar, no estudian los exámenes y no se esfuerzan.

Tutores, alumnado y familia estarán informados puntualmente si se diera esta circunstancia.

5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 1º ESO

La materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** requiere **situaciones de aprendizaje** que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia. La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Se proponen el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las **actividades**, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados. Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida. A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la

sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos. Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave. El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje. El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Ejemplo de situación de aprendizaje para 1º de ESO.

BLOQUE C: “Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos”.		
TÍTULO:	ETAPA, NIVEL Y GRUPO:	TEMPORALIZACIÓN:
“Caja sorpresa” (packaging)	1º ESO	1º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<p>El producto de esta situación será el diseño de una caja basada en el correcto uso de herramientas de dibujo, centrándonos en la escuadra y el cartabón en aplicación del trazado de ángulos de 45°, 30°, 60° y 90°.</p> <p>Partiremos del trazado de la plantilla correspondiente para proceder a cortar, doblar y ensamblar de forma que todo encaje sin tener que usar pegamento.</p> <p>Decoración de la superficie a modo de texturas, papeles decorativos, telas, etc.</p> <p>Materiales: escuadra, cartabón, regla milimetrada, lápiz, bloc, compás, tijeras y pegamento. Cartón fino o cartulinas, papeles de seda o decorativos. Cuerdas o lazos para su terminación.</p>		
SABERES BÁSICOS		
<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.</p> <p><u>C.3. Geometría.</u></p> <p>C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p> <p>C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.</p> <p>C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.</p> <p>Competencias específicas/criterios: C.E-2 (2.1, 2.2, 2.3) C.E-3 (3.2) C.E-4 (4.3, 4.4) C.E-6 (6.4)</p> <p>Competencias clave: CCL.1., CCL.3.CP.3.STEM.1. STEM.2.STEM.3. CD.1.CPSAA1., CC.1</p>		

PRODUCTOS INTERMEDIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades de construcciones con escuadra y cartabón. Láminas de paralelismo, perpendicularidad y angulaciones propias con rectas inclinadas. <i>(2 sesiones)</i> - Presentación del objetivo y producto del reto. Ejemplos de referencia y posibles soluciones cooperativas. Construcción del referente y boceto. <i>(2 sesiones)</i> 	
PRODUCTO FINAL	
<ul style="list-style-type: none"> - Construcción del producto final en formato definitivo (cartulinas o cartones finos)<i>(2 sesiones)</i> - Incorporar el collage con periódicos u otros papeles decorativos al proceso creativo así como de otros materiales terminales como cuerdas o lazos. <i>(2 sesiones)</i>. - Puesta en común de proyectos personales. Compartir experiencias. <i>(1 sesión)</i>. 	
EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Producto final - Trabajos intermedios (bocetos y trazados previos) - Interés, participación, implicación, respeto y motivación 	<ul style="list-style-type: none"> (7 puntos) (2 puntos) (1 punto)

6. SABERES BÁSICOS de 3ºESO.

Los saberes básicos son los mismos que en 1º de ESO pero ampliados a criterio del o de la docente y estarán temporalizados del siguiente modo:

6.1 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES PARA 3º ESO :

PRIMER TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB: A.1.1., A.1.2 / CE: 1, 8**

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

SB: B.2.2., B.3.1/ CE: 3, 5

Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual.

SB: D.1.2, D.2.3./ CE: 2,4

UNIDAD DIDÁCTICA 1: La percepción visual. Elementos que intervienen.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: La clasificación de las formas y su interrelación.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: La composición en el diseño gráfico: la publicidad.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB: A.1.1, A.1.2/ CE: 1, 8**

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

SB: B.2.1., B.2.2./ CE: 2, 5

Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica II. Técnicas y procedimientos. **SB: C.1.2., C.2.2/ CE: 2, 4**

Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual. **SB: D.3.3, D.3.8./ CE: 3. 7**

UNIDAD 4: El color como recurso creativo.

UNIDAD 5: La figura humana. Canon y proporción.

UNIDAD 6: La imagen audiovisual: nuevas tecnologías.

TERCER TRIMESTRE:

Bloques de saberes que se trabajarán:

Bloque A: Patrimonio artístico y cultural. **SB: A.2.1, A.2.2./ CE: 1, 6**

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

SB: B.2.2, B.3.1/ CE: 3, 5

Bloque C: Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos. **SB: C.3.1, C.3.4/ CE: 2, 4**

Bloque D: Imagen y comunicación visual y audiovisual. **SB: D.2.1, D.2.3./ CE: 7, 8**

UNIDAD 7: Geometría plana: polígonos regulares, tangencias y curvas técnicas.

UNIDAD 8: Sistemas de representación.

UNIDAD 9: Redes modulares bidimensionales y tridimensionales.

Nota: *El tiempo que se dedique a cada unidad didáctica se irá flexibilizando, para la mayor adaptabilidad al aula, según las necesidades del alumnado, teniendo en cuenta de que se cuentan con tres horas lectivas semanales. Por ello, si fuera necesario, se verán reducidos los contenidos, se unificarán con otros, o se ampliarían en el tiempo.*

6.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Evaluación Inicial:

A principio de curso se valorará el grado de conocimiento del alumnado acerca del área, respecto a algunos aspectos básicos que se supone, el alumnado habrá adquirido en etapas o cursos anteriores, así como la destreza manual.

Se realizará en el aula una **prueba de nivel**, adaptada a cada curso . De esta manera objetiva podremos valorar desde dónde se parte.

Dicha prueba teórico-práctica, sumada a los ejercicios o trabajos que se deban realizar en el aula, antes de la Evaluación Inicial, nos permitirá enfocar correctamente la metodología para adquirir, a lo largo los conocimientos necesarios al inicio del curso. Además, permitirá detectar posibles adaptaciones en los contenidos, si se da el caso, en el alumnado con necesidades educativas especiales.

6.3 CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

El Departamento determinará llevar a cabo en el proceso de Evaluación los **siguientes Criterios e Instrumentos**, teniendo en cuenta el sentido de **Evaluación continua**, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. También será **individualizada**, porque se centra en cada alumno/a y, por supuesto, debe ser cualitativa, en la medida que deba apreciar la evolución personal de calidad en el conjunto de las materias y las competencias correspondientes.

Debe **tener carácter formativo**, porque debe tener un carácter educativo y ha de ser un instrumento para la mejora, tanto de los procesos de enseñanza, como de los procesos de aprendizaje.

También deberá garantizar medidas adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones (incluida la final de la etapa) y se **deberá adaptar a las necesidades del alumnado** con necesidad específica de apoyo educativa, sin que en ningún caso dichas adaptaciones produzcan la minoración de las calificaciones obtenidas.

Se seguirán el siguiente procedimiento de actuación, por parte de la profesora del área, para hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje progresivo del alumnado y poder evaluarlo en la Evaluación Ordinaria y Final:

Evaluación Formativa y Continua:

Durante el desarrollo del curso se irán tomando notas acerca la evolución y proceso de aprendizaje del alumnado, teniendo muy en cuenta su diversidad.

Los trabajos, los exámenes y el esfuerzo diario, garantizarán poder tener una visión global de cada alumno en cada evaluación con carácter formativo de evaluación continua, valorando su progreso en el aprendizaje global al final del curso.

Evaluación Final y Sumativa:

Al finalizar cada trimestre, se procederá a evaluar al alumnado, basándonos en unos Criterios de Calificación y se podrá valorar si se han cumplido, o no, los objetivos propuestos para tal fin. Se apelará, de nuevo a la formación continuada del alumnado y a valorar su evolución en cada una de las evaluaciones, haciendo de ellas una nota globalizada en el Evaluación Ordinaria y Final.

6.4. TABLA DE RELACIONES: C.ESPECÍFICAS/ CRITERIOS/ SABERES/ C. CLAVE / PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Las competencias, así como los criterios, serán trabajados a partir de los saberes estipulados y será el profesor quién decida qué actividades realizar para alcanzar tal fin. No se trata así de hacer una selección de dichos criterios sino de tratarlos todos a diferentes niveles, adaptados a 1º o 3º de ESO, según corresponda.

En cada trimestre se calificará con estos criterios de calificación, los criterios de evaluación asociados a los saberes básicos, utilizando los distintos instrumentos de evaluación (rúbricas) mediante las herramientas de evaluación u observación que aparecen a continuación, donde la ponderación de los trabajos prácticos será del 40% , las pruebas teóricas 40% teniendo también en cuenta el 20% en materias como la implicación, la responsabilidad o el interés, esto último a criterio del docente, que a su vez se extrapolará con el peso antes descrito en los criterios de calificación.

(ANEXO pág. 140)

*CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, SEGÚN LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, (CORRESPONDIENTES CON CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA).

El proceso de evaluar individualmente al alumnado culmina con la materialización del mismo en una calificación en cada evaluación.

Los criterios de calificación, en los cursos LOMLOE, estarán relacionados con los criterios de evaluación para cada competencia específica, por lo que se podrá valorar al alumnado individualmente con una tabla en la que se señale si se han adquirido, o no, dichos criterios. Por ejemplo:

COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1	Comprender la importancias que algunos ejemplos seleccionados...etc.				
VALORACIÓN:	MUY BAJO (1, 2, 3 y 4)	BAJO (5)	MEDIO (6)	MEDIO ALTO (7 ,8)	ALTO (9, 10)
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.1.			X		
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.2.				X	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Se realizará en el aula un seguimiento diario en donde:

a) Se realizará una **observación sistemática en el aula** de cada alumno del proceso enseñanza-aprendizaje.

b) Se harán **intercambios orales con los alumnos** y puestas en común sobre los trabajos realizados. Se harán siempre críticas constructivas, que enriquezcan al alumnado y favorezcan el gusto e interés por mejorar sus actividades.

c) Se potenciará la **autoevaluación**, de trabajos individuales y colectivos, además de actitudes personales, favoreciendo la **coevaluación** de trabajos en grupo, debates y exposiciones, muy enriquecedores en nuestro área.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

1-Cuaderno del profesor/a:

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor/a será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas.

2-Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula.

El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumnado.

3-Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

El esfuerzo y el interés individual y el compañerismo, entre otros, enriquecen el trabajo en el aula. Trabajar en un ambiente cómodo para todos será un objetivo a seguir durante todo el curso.

4-Cuaderno de clase del alumnado.

En el que se anotan los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos en el aula.

5-Actividades de los alumnos:

-Láminas.

-Trabajos de aplicación y síntesis, individuales o colectivos.

De manera habitual, el alumnado se acostumbrará a hacer pruebas o ensayos, a modo de bocetos, de sus trabajos, antes de pasar ninguno a limpio. Se recomendará siempre, por parte de la profesora “el chorro de ideas” como primer paso para buscar soluciones a las actividades propuestas. De esta manera, se encaminan hacia la mejor solución de todas las posibles.

6-Intercambios orales con los alumnos:

Exposición de temas.

Diálogos.

Debates.

Puestas en común.

Defensa oral y pública de un proyecto personal.

7-Exámenes o pruebas escritas:

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

De investigación: aprendizajes basados en el desarrollo de la información en la recogida de datos, para argumentar con lógica.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA sobre los Criterios de calificación:

-Examen de Evaluación:

Si se suspenden los exámenes de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

En cuanto a la **falta de asistencia a un examen**, el Departamento decide que sea OBLIGATORIO justificar la falta por escrito por los padres o tutor del alumno. Dicho justificante se tendrá que entregar el primer día que el alumno asiste a clase. Al ser posible, los padres o tutores, si se trata de una falta prevista, avisarán a la profesora mediante un comunicado por escrito o llamada de teléfono.

El alumno hará su examen, en este caso, en el día y la hora que la profesora estime oportuno, intentando que coincida en horas que se esté dando clase con su grupo.

No se repetirá el examen, en ningún caso, si la falta está injustificada, o se demora el justificante más de dos días, después de asistir el alumno a clase.

-Trabajos y actividades:

Si se suspenden trabajos de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

No será recogido ningún trabajo que no se entregue en su fecha, salvo que sea una causa justificada, y por escrito, por parte de padres o tutores del alumno.

Como norma general no se deberán entregar más de dos justificantes por evaluación de este tipo, por lo que, antes de recogerlos, se hablará con el tutor del alumno y con su familia, para ver cuál es la causa y si verdaderamente está justificado.

Los trabajos, preferiblemente, se elaborarán en el aula, para hacer un seguimiento más exhaustivo del proceso enseñanza-aprendizaje. Se acabarán en casa siempre y cuando no dé tiempo en clase y bajo el consentimiento del profesor/a..

En caso de entenderse que algún trabajo **no** ha sido elaborado por el mismo, **podrá no evaluarse** como tal, si las sospechas son evidentes. Para cerciorarse, se intentará contrastar de alguna manera, con algún tipo de prueba, para dar credibilidad a la falta de autoría del alumno.

-Falta de asistencia:

Un alumno no será evaluado negativamente, sólo por la falta de asistencia a clase JUSTIFICADA, siempre y cuando consiga los objetivos previstos en la materia. A tal objeto, al no poder ser evaluados estos alumnos de forma continuada, este Departamento elaborará, si lo estima oportuno, pruebas o trabajos específicos para dichos alumnos.

-Abandono de área:

Se intentará diagnosticar cuanto antes el '*Abandono de área*' y se emprenderá el protocolo a seguir que el Centro dispone para estos casos.

En la mayoría, se trata de alumnos que no suelen entregar los trabajos de evaluación, o lo hacen sin terminar, no estudian los exámenes y no se esfuerzan.

Tutores, alumnado y familia estarán informados puntualmente si se diera esta circunstancia.

6.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 3º ESO

La materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** requiere **situaciones de aprendizaje** que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia. La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia. Se proponen el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las **actividades**, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados. Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida. A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la

sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos. Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave. El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje. El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual está muy presente en la vida cotidiana de la adolescencia, por lo que desde la materia de EPVyA se puede conectar de forma espontánea y directa con sus intereses, conocimientos y experiencias sobre la misma, y así de esta manera poder proporcionarles una visión más amplia del hecho artístico y favorecer el desarrollo de la **creatividad y el pensamiento crítico**. La materia de EPVA en la educación Secundaria Obligatoria engloba dos ámbitos educativos: la Plástica como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la Plástica como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella). Así, la EPVyA es un lenguaje y debe aprenderse como tal. Se favorecerá el aprendizaje progresivo y significativo por parte del alumnado. **También será comprensivo, asimilativo y aplicativo, y estará estrechamente relacionado con el desarrollo de las competencias clave que deben conseguirse a lo largo de la etapa.**

A continuación se muestra un ejemplo de situación de aprendizaje para 3º ESO:

BLOQUE A: “Patrimonio artístico y cultural” BLOQUE C: “Expresión artística y gráfico plástica . Técnicas y procedimientos” BLOQUE D: “Imagen y comunicación visual y audiovisual”		
TÍTULO:	ETAPA, NIVEL Y GRUPO:	TEMPORALIZACIÓN:
Stop Motion	3º ESO	1º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la animación por fotogramas conocida como Stop Motion dentro del aula permite desarrollar en el alumnado varias cualidades positivas tales como la creatividad, organización, expresión personal y trabajo cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> - · Conocer las funciones de la animación Stop Motion. - · Conocer referentes históricos de la animación Stop Motion. - · Desarrollar habilidades artísticas mediante el dibujo de tipos de planos. - · Creación de storyboards. - · Diseño de personajes, objetos y escenarios con cartulinas. - · Aprender a utilizar la aplicación Stop Motion Studio. - · Aprender a utilizar un trípode. - · Realizar una animación Stop Motion. - · Grabación de sonidos. 		
SABERES BÁSICOS		
<p>A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>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.</p> <p>B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.</p> <p>D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.</p> <p>D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.</p>		

D3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.

D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.

D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.

D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.

D.3.9. Nuevos formatos digitales.

D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.

D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	1.2 2.1 2.2 2.3
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.	3.1 4.2 4.3 5.1 5.2
3. Analizar los mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.	5.4 7.1 7.2
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.	8.3
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	

<p>la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	
PRODUCTOS INTERMEDIOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una animación de dos fotogramas a través del dibujo de un personaje. - Realizar un fenaquistiscopio. - Realizar un guión siendo el eje temático las emociones. - Realizar un storyboard de doce viñetas trabajando los tipos de planos. - Diseño de personajes, escenarios y objetos con cartulinas, tejidos o materiales que puedan simular diferentes texturas que servirán de piezas para la animación. - Animación corta de 30 segundos de duración. 	
PRODUCTO FINAL	
<ul style="list-style-type: none"> - Animación cut out de dos minutos de duración. 	
EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> - Animación final (7 puntos) - Trabajos intermedios (2 puntos) - Interés, participación, implicación, respeto y motivación (1 punto) 	

“EXPRESIÓN ARTÍSTICA”

**(4ºESO -
4ºDIVERSIFICACIÓN)**

- 1. INTRODUCCIÓN A LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA**(pág. 69)
 - 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA “EXPRESIÓN ARTÍSTICA” (4º ESO).**(pág. 71)
 - 2.1. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.
 - 3. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.**(pág. 73)
 - 4. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.**(pág. 75)
 - 5. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.**(pág. 76)
 - 6. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**(pág. 81)
 - 7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.**(pág. 82)
 - 8. INDICADORES DE LOGRO.** (pág. 86)
-

1. INTRODUCCIÓN

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales. Toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. La educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. Desde esta materia se pretende incitar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con respeto y empatía. La obra artística se realiza a menudo en grupo y ese trabajo en equipo permite desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado. Cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros. Los trabajos que se propongan servirán para invitar a la reflexión así como a la exposición de opiniones sobre temas relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos que son los temas que aparecen en la Agenda 2030 vinculados a los retos del siglo XXI. Por ello se insistirá en la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales

artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interroge sobre la situación a la que se enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas. Igualmente, la práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad. A la vez, durante el proceso aprenderá a ser responsable de sus decisiones y a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando así tanto su sentido del compromiso como su capacidad de trabajo colaborativo. Durante el proceso creativo será importante también distinguir la creación de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística **se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y a la innovación.** Para ello será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica, valorando el error como fuente de aprendizaje y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de producciones artísticas cada vez más perfeccionadas, implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen. El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas, una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá el aprovechamiento de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos. Expresión Artística es una materia optativa de 4º de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte. En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica. La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales: el conocimiento de las principales técnicas artísticas, el desarrollo de

la capacidad expresiva, de la creatividad, del pensamiento divergente, de la experimentación y de la innovación.

Para favorecer el desarrollo de las competencias específicas, la materia se estructura en tres bloques de saberes. En primer lugar, en el **bloque A**, “Técnicas gráfico-plásticas”, en segundo lugar, en el **bloque B**, “Diseño y publicidad” y, finalmente, en el **bloque C**, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicas. De esta manera se contribuirá al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa. También hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística toma sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, mediante el desarrollo de la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización. Expresión Artística desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás. El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicando emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte. La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria. El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

2 .COMPETENCIAS ESPECÍFICAS de la “EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO).

2.1.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

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

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

artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje)...

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

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

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener...

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

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

3. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.

En primer lugar, en el bloque A, “**Técnicas gráfico-plásticas**”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que a posteriori el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles a sus propósitos expresivos, como son, por ejemplo, las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En segundo lugar, en el bloque B, “**Diseño y publicidad**”, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, y en el análisis crítico del lenguaje publicitario y la sociedad de consumo.

En el bloque C, “**Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia**”, se afianzarán conocimientos del lenguaje narrativo y audiovisual, impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, el alumnado profundizará en algunas de las técnicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

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

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

PRIMER TRIMESTRE.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

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. Graffiti 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.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Bloque B. Diseño y publicidad.

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.

TERCER TRIMESTRE:

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

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 autotipia.

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 guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.

C.2.2. Proyectos de videoarte.

4. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Evaluación Inicial:

A principio de curso se valorará el grado de conocimiento del alumnado acerca del área, respecto a algunos aspectos básicos que se supone, el alumnado habrá adquirido en etapas o cursos anteriores, así como la destreza manual.

Se realizará en el aula una *prueba de nivel*, adaptada a cada curso . De esta manera objetiva podremos valorar desde dónde se parte.

Dicha prueba teórico-práctica, sumada a los ejercicios o trabajos que se deban realizar en el aula, antes de la Evaluación Inicial, nos permitirá enfocar correctamente la metodología para adquirir, a lo largo los conocimientos necesarios al inicio del curso. Además, permitirá detectar posibles adaptaciones en los contenidos, si se da el caso, en el alumnado con necesidades educativas especiales.

5. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

El Departamento determinará llevar a cabo en el proceso de Evaluación los **siguientes Criterios e Instrumentos**, teniendo en cuenta el sentido de **Evaluación continua**, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. También será **individualizada**, porque se centra en cada alumno/a y, por supuesto, debe ser cualitativa, en la medida que deba apreciar la evolución personal de calidad en el conjunto de las materias y las competencias correspondientes.

Debe **tener carácter formativo**, porque debe tener un carácter educativo y ha de ser un instrumento para la mejora, tanto de los procesos de enseñanza, como de los procesos de aprendizaje.

También deberá garantizar medidas adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones (incluida la final de la etapa) y se **deberá adaptar a las necesidades del alumnado** con necesidad específica de apoyo educativo, sin que en ningún caso dichas adaptaciones produzcan la minoración de las calificaciones obtenidas.

Se seguirán el siguiente procedimiento de actuación, por parte de la profesora del área, para hacer un seguimiento del proceso de aprendizaje progresivo del alumnado y poder evaluarlo en la Evaluación Ordinaria y Final:

Evaluación Formativa y Continua:

Durante el desarrollo del curso se irán tomando notas acerca la evolución y proceso de aprendizaje del alumnado, teniendo muy en cuenta su diversidad.

Los trabajos, los exámenes y el esfuerzo diario, garantizarán poder tener una visión global de cada alumno en cada evaluación con carácter formativo de evaluación continua, valorando su progreso en el aprendizaje global al final del curso.

Evaluación Final y Sumativa:

Al finalizar cada trimestre, se procederá a evaluar al alumnado, basándonos en unos Criterios de Calificación y se podrá valorar si se han cumplido, o no, los objetivos propuestos para tal fin. Se apelará, de

nuevo, a la formación continuada del alumnado y a valorar su evolución en cada una de las evaluaciones, haciendo de ellas una nota globalizada en la Evaluación Ordinaria y Final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

4º ESO

Hay que decir que las competencias, así como los criterios, serán trabajados a partir de los saberes estipulados y será el profesor quién decida qué actividades realizar para alcanzar tal fin.

4ºESO

“EXPRESIÓN ARTÍSTICA”

Competencia específica 1.

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

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

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

Competencia específica 2.

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

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

Competencia específica 3.

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

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado

final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

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

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

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Se realizará en el aula un seguimiento diario en donde:

a) Se realizará una **observación sistemática en el aula** de cada alumno del proceso enseñanza-aprendizaje.

b) Se harán **intercambios orales con los alumnos** y puestas en común sobre los trabajos realizados. Se harán siempre críticas constructivas, que enriquezcan al alumnado y favorezcan el gusto e interés por mejorar sus actividades.

c) Se potenciará la **autoevaluación**, de trabajos individuales y colectivos, además de actitudes personales, favoreciendo la **coevaluación** de trabajos en grupo, debates y exposiciones, muy enriquecedores en nuestro área.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

1-Cuaderno del profesor/a:

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor/a será necesaria una observación sistemática y análisis de tareas.

2-Participación de cada alumno o alumna en las actividades del aula.

El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumnado.

3-Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

El esfuerzo y el interés individual y el compañerismo, entre otros, enriquecen el trabajo en el aula. Trabajar en un ambiente cómodo para todos será un objetivo a seguir durante todo el curso.

4-Cuaderno de clase del alumnado.

En el que se anotan los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos en el aula.

5-Actividades de los alumnos:

- Láminas.
- Trabajos de aplicación y síntesis, individuales o colectivos.

De manera habitual, el alumnado se acostumbrará a hacer pruebas o ensayos, a modo de bocetos, de sus trabajos, antes de pasar ninguno a limpio. Se recomendará siempre, por parte de la profesora “el chorro de ideas” como primer paso para buscar soluciones a las actividades propuestas. De esta manera, se encaminan hacia la mejor solución de todas las posibles.

6-Intercambios orales con los alumnos:

- Exposición de temas.
- Diálogos.
- Debates.
- Puestas en común.
- Defensa oral y pública de un proyecto personal.

7-Exámenes o pruebas escritas:

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

De investigación: aprendizajes basados en el desarrollo de la información en la recogida de datos, para argumentar con lógica.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA sobre los Criterios de calificación:

-Examen de Evaluación:

Si se suspenden los exámenes de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

En cuanto a la **falta de asistencia a un examen**, el Departamento decide que sea OBLIGATORIO justificar la falta por escrito por los padres o tutor del alumno. Dicho justificante se tendrá que entregar el primer día que el alumno asiste a clase. Al ser posible, los padres o tutores, si se trata de una falta prevista, avisarán a la profesora mediante un comunicado por escrito o llamada de teléfono.

El alumno hará su examen, en este caso, en el día y la hora que la profesora estime oportuno, intentando que coincida en horas que se esté dando clase con su grupo.

No se repetirá el examen, en ningún caso, si la falta está injustificada, o se demora el justificante más de dos días, después de asistir el alumno a clase.

-Trabajos y actividades:

Si se suspenden trabajos de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

No será recogido ningún trabajo que no se entregue en su fecha, salvo que sea una causa justificada, y por escrito, por parte de padres o tutores del alumno.

Como norma general no se deberán entregar más de dos justificantes por evaluación de este tipo, por lo que, antes de recogerlos, se hablará con el tutor del alumno y con su familia, para ver cuál es la causa y si verdaderamente está justificado.

Los trabajos, preferiblemente, se elaborarán en el aula, para hacer un seguimiento más exhaustivo del proceso enseñanza-aprendizaje. Se acabarán en casa siempre y cuando no haya tiempo en clase y bajo el consentimiento del profesor/a..

En caso de entenderse que algún trabajo **no** ha sido elaborado por el mismo, **podrá no evaluarse** como tal, si las sospechas son evidentes. Para cerciorarse, se intentará contrastar de alguna manera, con algún tipo de prueba, para dar credibilidad a la falta de autoría del alumno.

-Falta de asistencia:

Un alumno no será evaluado negativamente, sólo por la falta de asistencia a clase JUSTIFICADA, siempre y cuando consiga los objetivos previstos en la materia. A tal objeto, al no poder ser evaluados estos

alumnos de forma continuada, este Departamento elaborará, si lo estima oportuno, pruebas o trabajos específicos para dichos alumnos.

-Abandono de área:

Se intentará diagnosticar cuanto antes el '*Abandono de área*' y se emprenderá el protocolo a seguir que el Centro dispone para estos casos.

En la mayoría, se trata de alumnos que no suelen entregar los trabajos de evaluación, o lo hacen sin terminar, no estudian los exámenes y no se esfuerzan.

Tutores, alumnado y familia estarán informados puntualmente si se diera esta circunstancia.

6. TABLA DE RELACIONES: C.ESPECÍFICAS/ CRITERIOS/ SABERES/ C. CLAVE / PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Las competencias, así como los criterios, serán trabajados a partir de los saberes estipulados y será el profesor quién decida qué actividades realizar para alcanzar tal fin. No se trata así de hacer una selección de dichos criterios sino de tratarlos todos a diferentes niveles, adaptados a 1º o 3º de ESO, según corresponda.

En cada trimestre se calificará con estos criterios de calificación, los criterios de evaluación asociados a los saberes básicos, utilizando los distintos instrumentos de evaluación (rúbricas) mediante las herramientas de evaluación u observación que aparecen a continuación, donde la ponderación de los trabajos prácticos será del 40% , las pruebas teóricas 40% teniendo también en cuenta el 20% en materias como la implicación, la responsabilidad o el interés, esto último a criterio del docente, que a su vez se extrapolará con el peso antes descrito en los criterios de calificación.

(ANEXO pág.149)

***CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO, SEGÚN LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN, (CORRESPONDIENTES CON CADA COMPETENCIA ESPECÍFICA).**

El proceso de evaluar individualmente al alumnado culmina con la materialización del mismo en una calificación en cada evaluación.

Los criterios de calificación, en los cursos LOMLOE, estarán relacionados con los criterios de evaluación para cada competencia específica, por lo que se podrá valorar al alumnado individualmente con una tabla en la que se señale si se han adquirido, o no, dichos criterios. Por ejemplo:

INDICADORES DE LOGRO

COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1	<i>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final...etc.</i>				
VALORACIÓN:	MUY BAJO (1, 2, 3 y 4)	BAJO (5)	MEDIO (6)	MEDIO ALTO (7,8)	ALTO (9, 10)
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.1.			X		
CRITERIO DE EVALUACIÓN: 1.2.				X	

7. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia. La materia de Expresión Artística está enfocada al desarrollo de las capacidades expresivas del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios. Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado. Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el diseño de proyectos que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos. Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como

la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que a percepción de logros por parte del alumnado aumenta su autoestima y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida. Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos. Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave. Se propone transmitir la idea de que la evaluación y la autoevaluación formen parte del proceso de aprendizaje. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje. El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

A continuación se muestra un ejemplo de situación de aprendizaje para 4º ESO:

BLOQUES: A, B y C “Técnicas gráfico-plásticas.Diseño y publicidad.Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”		
TÍTULO:	ETAPA, NIVEL Y GRUPO:	TEMPORALIZACIÓN:
“Títeres en la escuela”	4º ESO	1º y 2º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> - Se propone a los alumnos la creación en grupo y puesta en escena de una obra de títeres, que será representada en colegios de Educación Primaria. Esta es una actividad compleja y de largo recorrido, que permite abordar gran parte de los saberes relacionados con la materia en los tres bloques, así como elaborar y dar difusión a un producto que se expondrá al público, que implica un proceso de reflexión y autoevaluación continua. - Como tema central de obra se plantea tratar la gestión de emociones, vinculando la actividad al Proyecto Lingüístico de Centro. La finalidad es incentivar la toma de conciencia y la reflexión sobre este aspecto tanto en los autores del montaje, los alumnos de 4º de ESO, como en los futuros espectadores (alumnos de 1º ciclo de Primaria) - Las acciones necesarias pasan por: <ul style="list-style-type: none"> - crear grupalmente una historia original que sirva de argumento y que se adecue al tema y a la edad de los espectadores, - aprender cómo funciona el proceso de diseño y creación de personajes, escenarios y decorados, empleando técnicas pictóricas, escultóricas y escenográficas, - dar a conocer y poner en práctica los pasos y procesos propios de un montaje teatral como el estudio y la planificación de la iluminación, la elección y montaje de efectos sonoros, visuales y músicas que acompañarán la representación, - trabajar, mediante prácticas teatrales de expresión vocal y corporal, en el desarrollo de las habilidades comunicativas y expresivas necesarias para la actuación - planificar una estrategia de publicidad, creando los mensajes pertinentes (cartel, posts, flyers,...) y buscando los medios de difusión adecuados para que el producto (la obra de títeres) pueda llegar al consumidor (colegios de EP) - elaborar, durante el proceso, una memoria audiovisual consistente en reportajes fotográficos, sonoros y en grabación de vídeo, que servirán tanto como evidencias de los pasos y resultados así como herramienta de reflexión para la evaluación y reflexión cada paso del proyecto. 		
SABERES BÁSICOS		
<p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.</p> <p>A.2.2. Ensamblaje artístico.</p> <p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>B.1.1. Boceto.B.1.2. Guión o proyecto.B.1.3. Presentación final.B.1.4. Evaluación</p>		

<p>B.2.4. Teoría del color. B.2.5. Composición</p> <p>B.3.1. Diseño gráfico.</p> <p>B.3.3. Diseño de moda.</p> <p>B.3.5. Escenografía.</p> <p>C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.</p> <p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard C.2.2. Proyectos de videoarte.</p>
PRODUCTOS INTERMEDIOS
<ul style="list-style-type: none"> - Durante todo el proceso, elaboración de memoria audiovisual: fotográfica, sonora y en vídeo. Edición para crear programas de radio, reportaje fotográfico y montaje de video. - Actividades para la creación de personajes: una de experimentación plástica libre, empleando dos técnicas, dibujo y collage, otra a partir de la personificación de una emoción. - Taller de escritura creativa, a través de dinámicas y recursos basados en figuras y géneros literarios, que facilitará la ideación y redacción de historias que den lugar al argumento. - Toma de decisiones de dirección artística. Colores, formas y texturas de cada personaje y decorado. Revisión de las leyes del color. Uso del círculo cromático para la creación de conjuntos de colores - Proyecto de diseño de un títere (Boceto, proyecto, presentación y evaluación). Se requerirá estudio para el uso de materiales recuperados o de reciclaje - Diseño de vestuario. De nuevo en formato proyecto, desde boceto a presentación para la puesta en común y decisión en grupo - Construcción de títeres empleando modelado o construcción por adición y ensamblaje. - Diseño y construcción de la estructura del escenario. Nociones básicas de escenografía - Diseño de decorados. Estudio de las leyes de la perspectiva y de recursos del lenguaje visual para crear sensación de profundidad y espacio en una superficie bidimensional, así como de tipos de composición. Cada uno de los decorados se relacionará o inspirará en una vanguardia del siglo XX - Realización de los decorados con técnicas pictóricas. Experimentación previa con diferentes medios, técnicas y soportes. Uso de pinturas fluorescentes para luz negra - Diseño y construcción del sistema de iluminación. Uso expresivo de las luces y las sobras. Luces fijas y en movimiento. Luces con filtros de color. Luz negra. Estudio de los tipos de iluminación según la dirección y tipos de fuente - Grabación o selección de efectos sonoros y músicas - Grabación o selección de los efectos visuales que van a proyectarse. - Diseño y elaboración de la campaña publicitaria para la obra de títeres, eligiendo los mensajes y los medios de difusión. Fundamentos del diseño gráfico. Elaboración de cartel para imprimir y post para las redes. Diseño de díptico informativo para los maestros y para los espectadores. - Taller de improvisación y expresión vocal y corporal. Ensayos para la representación - Representación en colegios de la localidad
PRODUCTO FINAL
<ul style="list-style-type: none"> - Montaje final de la obra de títeres y representación en colegios de EP - Memoria audiovisual del proceso y la representación - Programa de radio para la radio del centro
EVALUACIÓN

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Aunque el proyecto es en grupo, en los diferentes momentos del proceso se trabajará en pequeños grupos e individualmente, generando trabajos grupales (2 puntos) e individuales intermedios(6 puntos)- Interés, participación, implicación, respeto y motivación (2 puntos) |
|--|

8. INDICADORES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE EN LA ETAPA DE ESO.

La autoevaluación y reflexión de la práctica docente debe constituir un hecho esencial dentro del proceso de aprendizaje, pues es el modo de valorar el grado de consecución de los objetivos planteados en la programación didáctica.

Las primeras medidas de mejora podrán ser puestas en marcha tras la evaluación diagnóstica inicial, pudiendo ajustar la práctica docente a las peculiaridades de cada grupo y de cada alumno.

La autoevaluación deberá estar ligada a todo a todo el proceso educativo de manera continua. No obstante, puede haber momentos especialmente indicados para la valoración de la marcha del proceso:

- Antes, durante y después de cada unidad didáctica.
- Trimestralmente, utilizando los resultados académicos de los alumnos.
- Anualmente, en el momento de reflexión final y global que constituye la memoria del curso.

En el análisis y autoevaluación de la práctica docente se pueden tener en cuenta los siguientes aspectos:

1- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL MIEMBRO QUE COMPONE EL ÁREA

- Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- Planificación de la programación didáctica
- Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje

2- VALORACIÓN DEL ALUMNADO A LA PROFESORA DEL ÁREA

3- EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Evaluación final del proceso.

Pueden resultar útiles, o, cuanto menos, orientativos, los siguientes **cuadros**, a la hora de valorar y evaluar lo anteriormente expuesto:

1-EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE de MIEMBROS QUE COMPONEN EL ÁREA:

MOTIVACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR HACIA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuesta de mejora
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comenta la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad. Motivación durante el proceso		
4. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
5. Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas.		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Fomento la participación de los alumnos en los debates y argumentos del proceso de enseñanza		
8. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, etc)		

PLANIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuesta de mejora
Tengo establecido que cada programación didáctica está estructurada por Unidades Didácticas		
Realizo la programación didáctica de mi área/materia teniendo como referencia la Concreción Curricular del Centro.		
Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos		
Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las habilidades que mis alumnos y alumnas deben conseguir .		
Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
Analizo y diseño dentro de la programación didáctica las competencias básicas necesarias para el área o materia		
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
Establezco los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Adopto estrategias y técnicas programando actividades en función de los objetivos didácticos, en función de las CCBB, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.		

ESTRUCTURA Y COHESIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA /APRENDIZAJE

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuestas de mejora
Diseño actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.		
Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de la diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).		

Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar... etc, controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.		
Utilizo recursos didácticos variados tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, ...		
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones....		

SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

Indicadores	Valoración (1 a 5)	Propuestas de mejora
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.		
En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.		
Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc.		
Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, PT, y Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
Adaptado el material didáctico y los recursos a la característica y necesidades de los alumnos realizando trabajos individualizados y diferentes tipos de ejercicios.		
Busco y fomento interacciones entre el profesor y el alumno		
Planteo trabajo en grupo para analizar las interacciones entre los alumnos		

2- VALORACIÓN DE LOS ALUMNOS AL PROFESORADO DEL ÁREA.

1 (totalmente en desacuerdo) - 2 - 3 - 4 - 5 (totalmente de acuerdo)

-Las clases están bien preparadas-----	1	2	3	4	5
-Las explicaciones son claras-----	1	2	3	4	5
-La profesora muestra el sentido, el por qué de lo explica-----	1	2	3	4	5
-La bibliografía y otros materiales me han resultado útiles-----	1	2	3	4	5
-La profesora consigue despertar el interés por la asignatura-----	1	2	3	4	5
-Se fomenta la participación de los alumnos-----	1	2	3	4	5
-Utiliza adecuadamente los medios didácticos (pizarra digital, audiovisuales,...)para enseñar-----	1	2	3	4	5
-Se muestra con claridad cuáles son los objetivos del área-----	1	2	3	4	5
-Comienza las clases con puntualidad-----	1	2	3	4	5
-Está disponible para resolver dudas del área-----	1	2	3	4	5
-Se muestra correcta en el trato-----	1	2	3	4	5
-Los criterios de evaluación han sido bien explicados-----	1	2	3	4	5
-Considero adecuados los criterios de evaluación-----	1	2	3	4	5
-Me ha ayudado a aprender-----	1	2	3	4	5
-La información de la web dela área me ha resultado útil-----	1	2	3	4	5
-Con este área he aprendido cosas que me parecen valiosas para mi formación-----	1	2	3	4	5
-El modo de impartir el área motiva la asistencia-----	1	2	3	4	5
-Mi grado de satisfacción con el área es alto-----	1	2	3	4	5

Observaciones: Añadir cualquier opinión que se considere de interés

3- EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EVALUACIÓN DEL PROCESO

Indicadores	Valoración (1 a 5)	Procesos de mejora
Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Concreción Curricular		
Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales).		
Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.		
Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las U.D., de los contenidos...		
Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
Utilizo diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, entrevistas individuales...) de los resultados de la evaluación.		
Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos que realiza y mejorar mi intervención docente.		
Realizo diferentes registros de observación para realizar la evaluación (cuaderno del profesor)		
Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe del Departamento de Orientación.		

“Dibujo Técnico”

(1º y 2º de Bachillerato)

LOMLOE

“ DIBUJO TÉCNICO”

1º y 2º BACHILLERATO.

1. INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO Y OBJETIVOS DEL BACHILLERATO.*(pág. 94)*

2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS GENERALES.*(pág. 97)*

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL “DIBUJO TÉCNICO” *(pág. 98)*

3.1. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

4. 1ºBACHILLERATO. “ DIBUJO TÉCNICO I ”

4.1. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.*(pág. 104)*

4.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

4.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.*(pág. 106)*

4.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.*(pág. 107)*

4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.*(pág. 108)*

5. 2ºBACHILLERATO. “ DIBUJO TÉCNICO II ”

5.1. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.*(pág. 111)*

5.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

5.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.*(pág. 113)*

5.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.*(pág. 114)*

5.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.*(pág. 114)*

6. RECURSOS DIDÁCTICOS.*(pág. 118)*

7. MEDIDAS DE REFUERZO A LA DIVERSIDAD.*(pág. 119)*

8. ALUMNADO PENDIENTES DEL CURSO ANTERIOR.*(pág. 119)*

9. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN.*(pág. 120)*

10. INCORPORACIÓN DE LOS TEMAS TRANSVERSALES EN EL D.TÉCNICO.*(pág. 121)*

11. INDICADORES DE LOGRO.*(pág. 122)*

1.INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como son el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía. En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior. Siguiendo los principios pedagógicos de esta etapa, las actividades educativas favorecerán en el alumnado el aprendizaje por sí mismo, la capacidad de trabajo en equipo y la aplicación de métodos de investigación. Se promoverán siempre las actividades que estimulen el hábito de la lectura y la expresión en público, incluyendo y fomentando el uso de lenguas extranjeras. Se establecerán las medidas de atención a la diversidad que sean necesarias, así como las alternativas organizativas y metodológicas que se precisen en lo que se refiere a la atención a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. También se prestará atención a la orientación educativa y profesional, incorporando la perspectiva de género desde un enfoque inclusivo y no sexista, haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo tanto de técnicas gráficas con medios tradicionales

como por medio del uso de herramientas digitales. Igualmente, el alumnado asumirá como propias la adquisición y puesta en marcha de estrategias tales como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos o la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores. Así mismo, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales, especialmente por la necesidad del dibujo durante el diseño de instrumentos e infraestructuras que se precisan para el desarrollo humano. Por ello todo dibujo se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensibilización, al reflejar por medio de él todo aquello que el ser humano va a fabricar. Todo proyecto dibujado puede provocar la reflexión sobre temas como los derechos humanos y la protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI. Por ello, desde esta materia se propondrá la creación de proyectos sostenibles, que contemplen la gestión responsable de los residuos y el control de la toxicidad e impacto medioambiental de los proyectos ideados, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. La materia de Dibujo Técnico en la etapa de Bachillerato se construye desde el perfil competencial de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual de ESO. Ahora se desarrollarán, con mayor profundidad, las capacidades adquiridas en los cursos anteriores y se consolidarán y ampliarán los saberes básicos previos para dotar al alumnado de una base que garantice los aprendizajes de etapas posteriores y la preparación para la participación activa como ciudadanos. En lo que respecta a la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Ciencias y Tecnología.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia ampliará los conocimientos adquiridos en, por citar algunos, **los ciclos formativos de la familia de Edificación y Obra Civil o Animación 2D y 3D, así como en los grados en Bellas Artes, Diseño industrial, Ingeniería o Arquitectura. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.**

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

La materia se estructura en torno a las **siguientes cinco competencias específicas**:

- (1) Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.
- (2) Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática .
- (3) Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías .
- (4) Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos.

(5), y representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional.

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

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes básicos relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo. Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios sub bloques.

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices que permitirán después al docente diseñar de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas. Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

OBJETIVOS DEL BACHILLERATO.

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

- a. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c. Fomentar, mediante la coeducación, la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, -en particular la violencia contra la mujer- e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- 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 y expresarse con fluidez y

corrección en una o más lenguas extranjeras.

- f. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación, valorando la necesidad del uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, gestionando con cuidado la propia identidad digital y respetando la de los otros.
- g. 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.
- h. Acceder a los conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- i. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- j. Afianzar el espíritu emprendedor y el respeto al trabajador con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- k. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- l. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- m. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- n. Fomentar hábitos de vida saludable y actitudes responsables en el cuidado del medio natural, social y cultural.

2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS GENERALES.

A efectos de este decreto, las competencias clave del currículo son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística. **CCL**
- b) Competencia plurilingüe. **CP**
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, 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**

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

4.1.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

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

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva. Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante. Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información. Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural. Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

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

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona

herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho. También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias... Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general. El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado construirá figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Asimismo, resolverá tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución y trazará curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, a la vez que mostrando interés por la precisión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones. La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula. La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula.

La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural. Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del

proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos. Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones. También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante. Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado elaborará la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos mediante el empleo de croquis y planos acotados conforme a norma.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, 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 herramientas ideales de indagación y experimentación.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio. Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el

aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas. Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo. Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.

4. SABERES BÁSICOS 1ºBACHILLERATO.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria. También es pertinente 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. Entre los más significativos destacan la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación de la incertidumbre y el aprovechamiento responsable de la cultura digital. Todos ellos son retos que se abordan desde los diferentes prismas de las competencias específicas del Dibujo Técnico. Se enumeran a continuación, los saberes básicos organizados en cuatro bloques:

«Fundamentos geométricos» (A),

«Geometría proyectiva» (B),

«Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C), y por último,

«Sistemas CAD» (D).

Son bloques que nos ayudan a organizar y sistematizar los saberes básicos de los dos cursos de Bachillerato pero no puede dejar de señalarse que estarán siempre estrechamente interrelacionados dado que cualquier proyecto requerirá el conocimiento simultáneo de todos ellos. En el bloque A, «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su naturaleza y su utilidad, al igual que su aplicación en diferentes contextos. También se plantea la relación entre el dibujo técnico y las matemáticas, así como la presencia de la geometría en campos diversos como arquitectura e ingeniería. En el bloque B, «Geometría proyectiva», el objetivo es que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución. En el bloque C, «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura. Por último, en el bloque D, «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso en el conocimiento de los conceptos fundamentales y más importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el curso en el que se imparte.
- El tercer dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.1.3. correspondería al tercer saber del segundo subbloque dentro del bloque A impartido en el primer curso.

4.1. TEMPORALIZACIÓN EN EL AULA.

DIBUJO TÉCNICO I (1º de Bachillerato)

1º TRIMESTRE:

Bloque A. Fundamentos geométricos

A.1. Historia de la Geometría.

A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides , Hipatía de Alejandría.

A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.

A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.

A.2. Trazados en el plano.

A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).

A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

A.3. Relaciones geométricas.

A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales

A.3.1.2. Equivalencia.

A.3.1.3. Semejanza

A.4. Construcciones de formas poligonales.

A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.

A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.

A.5. Tangencias.

A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.

A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

A.6. Transformaciones geométricas.

A.6.1.1. Simetría axial y radial.

A.6.1.2. Homotecia-escalas

A.7. Curvas cónicas.

A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.

A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

2º TRIMESTRE:

Bloque B. Geometría proyectiva.

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.2. Sistema diédrico.

B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.

B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.

B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.

B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.

B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.

B.2.1.6. Figuras contenidas en planos.

3º TRIMESTRE:

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.3.1.4. Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

B.3.1.5. Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.

B.4. Sistema de planos acotados.

B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.

B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

B.5. Sistema cónico.

B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.

B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.

C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.

C.2 Formatos y planos técnicos.

C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos

Bloque D. Sistemas CAD.

D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.

D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.

D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.

D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

4.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Evaluación Inicial:

A principio de curso se valorará el grado de conocimiento del alumnado acerca del área, respecto a algunos aspectos básicos, así como la destreza manual. Se realizará en el aula una prueba de nivel, adaptada a cada curso. De esta manera objetiva podremos valorar desde dónde se parte. Dicha prueba teórico-práctica, sumada a los ejercicios o trabajos que se deban realizar en el aula, antes de la Evaluación Inicial, nos permitirá enfocar correctamente la metodología para adquirir, a lo largo los conocimientos necesarios al inicio del curso. Además, permitirá detectar posibles adaptaciones en los contenidos, si se da el caso, en el alumnado con necesidades educativas especiales.

4.3. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

-Exámenes de Evaluación:

. Se realizarán una media de tres a cuatro exámenes teórico-prácticos al trimestre dependiendo de la extensión o complicación de los contenidos y del criterio del docente.

. Cuando sea necesario realizar **pruebas de recuperación** para superar evaluaciones suspensas pasadas, se fijarán fechas de mutuo acuerdo entre el profesor y los alumnos/as afectados. Solamente se hará una prueba de recuperación por evaluación una vez haya terminado el trimestre y después de las sesiones de evaluación, teniendo en cuenta estos resultados para la nota final del curso. (Nota máxima de 10 puntos).

. Se ofrece la posibilidad de que el alumnado que haya aprobado la evaluación pueda presentarse a estas pruebas con el fin de **subir nota**. En su caso, la nueva nota se verá reflejada igualmente en la nota final del curso. (Nota máxima de 10 puntos)

- **Faltas de asistencia:**

Se entiende que para poder ser evaluado, el alumno debe tener una **asistencia continuada** a las clases. Esto es algo imprescindible en esta asignatura, ya que los temas que forman las distintas partes de la misma van enlazados: conceptos que son vistos en un tema pueden constituir trazados auxiliares en temas posteriores. Además, la asistencia a clase permite observar la marcha del alumno y comprobar el nivel global alcanzado en la materia.

La pérdida de la evaluación continua: Establecemos desde este Departamento que para que el profesor pueda solicitar al Consejo Escolar, la pérdida de la evaluación continua a un alumno, éste debe tener acumuladas un número de faltas injustificadas igual o superior al **20% de las clases del trimestre** considerado, además de tener en cuenta todo lo dispuesto al respecto, en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Instituto.

- **Evaluación Ordinaria:**

Para superar la asignatura **en la evaluación ordinaria de junio**, será necesario haber superado las **tres evaluaciones**, incluidas las **pruebas de recuperación** que hayan procedido hacerse. La nota final quedará determinada por la media aritmética de estas calificaciones.

-**Trabajos:**

Si se suspenden trabajos de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

No será recogido ningún trabajo que no se entregue en su fecha, salvo que sea una causa justificada.

Como norma general no se deberán entregar más de dos justificantes por evaluación de este tipo, por lo que, antes de recogerlos, se hablará con el tutor del alumno y con su familia, para ver cuál es la causa y si verdaderamente está justificado.

Los trabajos, preferiblemente, se elaborarán en el aula, para hacer un seguimiento más exhaustivo del proceso enseñanza-aprendizaje. Se acabarán en casa siempre y cuando no haya tiempo en clase.

- **En la convocatoria extraordinaria de junio** se realizará una prueba o examen global, para los alumnos que no hubieran superado la asignatura en la evaluación ordinaria; estos alumnos deberán entregar totalmente terminadas las actividades que no realizaron o aprobaron durante el curso, además de otros trabajos que pueda mandar el profesor para realizarlos; también se propondrá **una prueba o examen global (entra todo el temario)** con cuestiones teóricas y ejercicios prácticos.

4.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

En cada trimestre se calificará con estos criterios de calificación, los criterios de evaluación asociados a los saberes básicos, utilizando los distintos instrumentos de evaluación (rúbricas) mediante las herramientas de evaluación u observación que aparecen a continuación, donde la ponderación de los exámenes será del 70% , las trabajos prácticos (láminas)30% y donde el profesor/a extrapolará con el peso antes descrito en los criterios de calificación.

(ANEXO pág. 154) 1ºBACH

4.5 SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje permiten dar respuesta al cómo enseñar y cómo evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos en esta materia. En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos. Las situaciones de aprendizaje para la materia de Dibujo Técnico giran en torno a las orientaciones que a continuación se proponen. Desde un enfoque general en esta materia y para el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Además, es relevante señalar que estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas que se pueden emplear al igual que a agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados con instrumentos manuales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) con los generados mediante estas aplicaciones, lo que permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, posibilitar una representación más precisa y dinámica de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Debe promoverse el buen uso de las tecnologías de la educación, puesto que pueden contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y la brecha digital, así como ofrecer una atención personalizada a cada estudiante. Puesto que vivimos en sociedad, y todo aprendizaje se encamina a desarrollar unas competencias útiles para el desempeño profesional y personal en un futuro más o menos próximo, las situaciones de aprendizaje deben dar relevancia tanto al aprendizaje individual como al grupal, ya que ambos se complementan y enriquecen mutuamente. El docente procurará plantear situaciones que

puedan dotar al alumnado de estrategias para aprender de forma autónoma y en grupo, favoreciendo la toma de decisiones con autonomía personal y asumiendo responsabilidades sobre sus propias decisiones . Una buena situación de aprendizaje debe movilizar diferentes competencias, dando prioridad a las situaciones de aprendizaje cooperativas que impliquen expresar, describir y argumentar los procesos y decisiones llevadas a cabo en el desarrollo de cualquier proyecto. Se aconseja planificar situaciones de aprendizaje que se aborden transversalmente y globalmente con otras materias. Este enfoque didáctico facilita un aprendizaje significativo conectado con la comunidad y con los retos del siglo XXI y debe basarse en el aprendizaje mediante la acción, en el que el alumnado desempeña un papel activo, responsable y autorregulado con la guía, asesoramiento y acción planificadora del profesorado. Las situaciones de aprendizaje pueden contextualizarse también fuera del ámbito escolar y en un entorno no solo local o más cercano, sino también abierto a la posibilidad de conocer realidades más lejanas por medio de actividades extraescolares o complementarias. Con esta finalidad proponemos incentivar el conocimiento de la realidad del trabajo en empresas: arquitectura, delineación, forja, mecanizado, automoción, etc. Este conocimiento de las realidades fuera del centro educativo puede construirse por medio de trabajos de documentación (fotografías, bocetos, planos) y por medio de presentaciones y exposiciones orales a audiencias diversas, como otros grupos-clase, otras escuelas, comunicaciones en redes sociales, blogs, web del centro, etc.

Asimismo, es importante poner en valor y dar a conocer el trabajo y esfuerzo que las mujeres aportan a la construcción de nuestro mundo y nuestras sociedades, en este caso por su participación en proyectos técnicos de la más diversa naturaleza, reconociendo su trabajo y teniéndolo presente en el diseño de situaciones de aprendizaje que pueden orientarse hacia trabajos de documentación, investigación y bibliografías. A continuación, se proponen algunas orientaciones que ayuden a diseñar las herramientas e instrumentos de evaluación. En primer lugar, hay que recordar la importancia de observar los procesos de aprendizaje y pautas de trabajo para darles tanta o más importancia que a los resultados finales. Para ello, se procurará disponer de herramientas variadas de evaluación: producciones escritas (documentación de obras y proyectos arquitectónicos, recogida de datos y medidas, etc.), trabajos de taller (bocetos, escalas, mediciones en exterior, replanteos y rediseños), otros trabajos de diversa naturaleza (documentación fotográfica, entrevistas en empresas, hemerotecas, prensa, televisión...). También se recomiendan como instrumentos de evaluación las producciones orales (exposiciones de ejercicios, presentaciones digitales, debates, etc.) Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas escritas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc. En lo que respecta a la evaluación, debe ser un proceso bidireccional entre docentes y alumnado y siempre enfocado al objetivo de mejorar el aprendizaje. En primer lugar, es fundamental que el alumnado sepa en todo momento qué se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar parte de su propia evaluación y la de sus compañeros, y construir un aprendizaje cooperativo apoyado en el autoconocimiento y en la reflexión personal. El docente debe ofrecer retroalimentación personalizada, guiar y presentar estrategias positivas para afrontar las dificultades intrínsecas al propio proceso de aprendizaje así como las particulares de cada alumno. Por otro lado, es necesario que el

profesorado evalúe su propio desempeño docente en lo concerniente al diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje como elemento valioso y esencial de la práctica docente. Para ello, siempre será conveniente tener en cuenta la opinión de los alumnos sobre la propia naturaleza de las situaciones de aprendizaje, los recursos y tiempos puestos a su disposición. Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

A continuación se muestra un ejemplo de situación de aprendizaje para Dibujo Técnico I. 1º Bach:

BLOQUE A: “Fundamentos geométricos”		
TÍTULO:	ETAPA, NIVEL Y GRUPO:	TEMPORALIZACIÓN:
A.2. Trazados en el plano.	1º de Bachillerato	1º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> - Toma de contacto: Antes de comenzar con la práctica se explicará al alumnado las normas básicas de uso del material de dibujo técnico y aspectos como la limpieza y la precisión en la ejecución de trazados geométricos. - Trazar con precisión, claridad y limpieza diferentes construcciones geométricas. - Utilizar correctamente las herramientas del dibujo técnico. - Comprender y definir el concepto de lugar geométrico. - Trazar diferentes trazados geométricos como: mediatrices, bisectrices o arcos capaces de diferentes ángulos. - Aplicar estos conceptos a la resolución de otras construcciones geométricas: trazado de perpendiculares con compás o resolución de triángulos en el caso del arco capaz. 		
SABERES BÁSICOS		
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.		
PRODUCTOS INTERMEDIOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ejercicios para experimentar los procesos que se expliquen previamente. - Láminas de ejercicios en las que se muestre el procedimiento y la solución de ejercicios, así como la limpieza y el rigor en los trazados. 		
PRODUCTO FINAL		
<ul style="list-style-type: none"> - Examen final en el se demuestra objetivamente que se han adquirido los saberes que se pretenden. 		
EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> - Examen (7 puntos) - Láminas (2 puntos) - Interés, participación, implicación, respeto y motivación (1 punto) 		

5. SABERES BÁSICOS 2ºBACHILLERATO.

5.1. TEMPORALIZACIÓN EN EL AULA.

1º TRIMESTRE:

Bloque A. Fundamentos geométricos

A.1. Historia de la Geometría.

A.1.1. 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.2. Trazados en el plano.(Ampliación)

A.3. Relaciones geométricas.(Ampliación)

A.4. Construcciones de formas poligonales.

A.4.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.

A.5. Tangencias.

A.5.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.

A.5.2. Eje radical y centro radical.

A.5.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.

A.6. Transformaciones geométricas.

A.6.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.

A.6.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.

A.7. Curvas cónicas.

A.7.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.

A.7.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.

A.7.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

2ºTRIMESTRE:

Bloque B. Geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.1. Sistemas de representación. Ampliación.

B.2. Sistema diédrico.

B.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.

B.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.

B.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.

B.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.

B.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.

B.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro

3º TRIMESTRE:

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.

B.3.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.

B.3.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.

B.4. Sistema de planos acotados.

B.4.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.

B.4.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

B.5. Sistema cónico.

B.5.1. . Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

C.1. Escalas, normalización y acotación.

C.1.1. Croquis y planos de taller.

C.1.2. Perspectivas normalizadas

C.1.3. Cortes, secciones y roturas.

C.1.4. Acotación. Profundización.

C.2 Formatos y planos técnicos.

Bloque D. Sistemas CAD.

D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.

D.1.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.

D.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.

D.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

5.2. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

Evaluación Inicial:

A principio de curso se valorará el grado de conocimiento del alumnado acerca del área, respecto a algunos aspectos básicos, así como la destreza manual. Se realizará en el aula una prueba de nivel, adaptada a cada curso. De esta manera objetiva podremos valorar desde dónde se parte. Dicha prueba teórico-práctica, sumada a los ejercicios o trabajos que se deban realizar en el aula, antes de la Evaluación Inicial, nos permitirá enfocar correctamente la metodología para adquirir, a lo largo los conocimientos necesarios al

inicio del curso. Además, permitirá detectar posibles adaptaciones en los contenidos, si se da el caso, en el alumnado con necesidades educativas especiales.

5.3. **CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.**

-Exámenes de Evaluación:

. Se realizarán una media de tres a cuatro exámenes teórico-prácticos al trimestre dependiendo de la extensión o complicación de los contenidos y del criterio del docente.

. Cuando sea necesario realizar **pruebas de recuperación** para superar evaluaciones suspensas pasadas, se fijarán fechas de mutuo acuerdo entre el profesor y los alumnos/as afectados. Solamente se hará una prueba de recuperación por evaluación una vez haya terminado el trimestre y después de las sesiones de evaluación, teniendo en cuenta estos resultados para la nota final del curso. (Nota máxima de 10 puntos).

. Se ofrece la posibilidad de que el alumnado que haya aprobado la evaluación pueda presentarse a estas pruebas con el fin de **subir nota**. En su caso, la nueva nota se verá reflejada igualmente en la nota final del curso. (Nota máxima de 10 puntos)

- Faltas de asistencia:

Se entiende que para poder ser evaluado, el alumno debe tener una **asistencia continuada** a las clases. Esto es algo imprescindible en esta asignatura, ya que los temas que forman las distintas partes de la misma van enlazados: conceptos que son vistos en un tema pueden constituir trazados auxiliares en temas posteriores. Además, la asistencia a clase permite observar la marcha del alumno y comprobar el nivel global alcanzado en la materia.

La pérdida de la evaluación continua: Establecemos desde este Departamento que para que el profesor pueda solicitar al Consejo Escolar, la pérdida de la evaluación continua a un alumno, éste debe tener acumuladas un número de faltas injustificadas igual o superior al **20% de las clases del trimestre** considerado, además de tener en cuenta todo lo dispuesto al respecto, en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Instituto.

- Evaluación Ordinaria:

Para superar la asignatura **en la evaluación ordinaria de junio**, será necesario haber superado las **tres evaluaciones**, incluidas las **pruebas de recuperación** que hayan procedido hacerse. La nota final quedará determinada por la media aritmética de estas calificaciones.

-Trabajos:

Si se suspenden trabajos de evaluación, se dará al alumnado la posibilidad de repetirlos, pero solo una vez por evaluación.

No será recogido ningún trabajo que no se entregue en su fecha, salvo que sea una causa justificada.

Como norma general no se deberán entregar más de dos justificantes por evaluación de este tipo, por lo que, antes de recogerlos, se hablará con el tutor del alumno y con su familia, para ver cuál es la causa y si verdaderamente está justificado.

Los trabajos, preferiblemente, se elaborarán en el aula, para hacer un seguimiento más exhaustivo del proceso enseñanza-aprendizaje. Se acabarán en casa siempre y cuando no haya tiempo en clase.

- **En la convocatoria extraordinaria de junio** se realizará una prueba o examen global, para los alumnos que no hubieran superado la asignatura en la evaluación ordinaria; estos alumnos deberán entregar totalmente terminadas las actividades que no realizaron o aprobaron durante el curso, además de otros trabajos que pueda mandar el profesor para realizarlos; también se propondrá **una prueba o examen global (entra todo el temario)** con cuestiones teóricas y ejercicios prácticos.

5.4. TABLA RESUMEN DE PONDERACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

En cada trimestre se calificará con estos criterios de calificación, los criterios de evaluación asociados a los saberes básicos, utilizando los distintos instrumentos de evaluación (rúbricas) mediante las herramientas de evaluación u observación que aparecen a continuación, donde la ponderación de los exámenes será del 70% , las trabajos prácticos (láminas)30% y donde el profesor/a extrapolará con el peso antes descrito en los criterios de calificación.

(ANEXO pág.159) 2ºBACH

5.5 SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje permiten dar respuesta al cómo enseñar y cómo evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos en esta materia. En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad. En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Asimismo, las

situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos. Las situaciones de aprendizaje para la materia de Dibujo Técnico giran en torno a las orientaciones que a continuación se proponen. Desde un enfoque general en esta materia y para el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Además, es relevante señalar que estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas que se pueden emplear al igual que a agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados con instrumentos manuales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) con los generados mediante estas aplicaciones, lo que permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, posibilitar una representación más precisa y dinámica de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Debe promoverse el buen uso de las tecnologías de la educación, puesto que pueden contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y la brecha digital, así como ofrecer una atención personalizada a cada estudiante. Puesto que vivimos en sociedad, y todo aprendizaje se encamina a desarrollar unas competencias útiles para el desempeño profesional y personal en un futuro más o menos próximo, las situaciones de aprendizaje deben dar relevancia tanto al aprendizaje individual como al grupal, ya que ambos se complementan y enriquecen mutuamente. El docente procurará plantear situaciones que puedan dotar al alumnado de estrategias para aprender de forma autónoma y en grupo, favoreciendo la toma de decisiones con autonomía personal y asumiendo responsabilidades sobre sus propias decisiones. Una buena situación de aprendizaje debe movilizar diferentes competencias, dando prioridad a las situaciones de aprendizaje cooperativas que impliquen expresar, describir y argumentar los procesos y decisiones llevadas a cabo en el desarrollo de cualquier proyecto. Se aconseja planificar situaciones de aprendizaje que se aborden transversalmente y globalmente con otras materias. Este enfoque didáctico facilita un aprendizaje significativo conectado con la comunidad y con los retos del siglo XXI y debe basarse en el aprendizaje mediante la acción, en el que el alumnado desempeña un papel activo, responsable y autorregulado con la guía, asesoramiento y acción planificadora del profesorado. Las situaciones de aprendizaje pueden contextualizarse también fuera del ámbito escolar y en un entorno no solo local o más cercano, sino también abierto a la posibilidad de conocer realidades más lejanas por medio de actividades extraescolares o complementarias. Con esta finalidad proponemos incentivar el conocimiento de la realidad del trabajo en empresas: arquitectura, delineación, forja, mecanizado, automoción, etc. Este conocimiento de las realidades fuera del centro educativo puede construirse por medio de trabajos de documentación (fotografías, bocetos, planos) y por medio de presentaciones y exposiciones orales a audiencias diversas, como otros grupos-clase, otras escuelas, comunicaciones en redes sociales, blogs, web del centro, etc.

Asimismo, es importante poner en valor y dar a conocer el trabajo y esfuerzo que las mujeres aportan a la construcción de nuestro mundo y nuestras sociedades, en este caso por su participación en proyectos técnicos de la más diversa naturaleza, reconociendo su trabajo y teniéndolo presente en el diseño de situaciones de

aprendizaje que pueden orientarse hacia trabajos de documentación, investigación y bibliografías. A continuación, se proponen algunas orientaciones que ayuden a diseñar las herramientas e instrumentos de evaluación. En primer lugar, hay que recordar la importancia de observar los procesos de aprendizaje y pautas de trabajo para darles tanta o más importancia que a los resultados finales. Para ello, se procurará disponer de herramientas variadas de evaluación: producciones escritas (documentación de obras y proyectos arquitectónicos, recogida de datos y medidas, etc.), trabajos de taller (bocetos, escalas, mediciones en exterior, replanteos y rediseños), otros trabajos de diversa naturaleza (documentación fotográfica, entrevistas en empresas, hemerotecas, prensa, televisión...). También se recomiendan como instrumentos de evaluación las producciones orales (exposiciones de ejercicios, presentaciones digitales, debates, etc.) Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas escritas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc. En lo que respecta a la evaluación, debe ser un proceso bidireccional entre docentes y alumnado y siempre enfocado al objetivo de mejorar el aprendizaje. En primer lugar, es fundamental que el alumnado sepa en todo momento qué se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar parte de su propia evaluación y la de sus compañeros, y construir un aprendizaje cooperativo apoyado en el autoconocimiento y en la reflexión personal. El docente debe ofrecer retroalimentación personalizada, guiar y presentar estrategias positivas para afrontar las dificultades intrínsecas al propio proceso de aprendizaje así como las particulares de cada alumno. Por otro lado, es necesario que el profesorado evalúe su propio desempeño docente en lo concerniente al diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje como elemento valioso y esencial de la práctica docente. Para ello, siempre será conveniente tener en cuenta la opinión de los alumnos sobre la propia naturaleza de las situaciones de aprendizaje, los recursos y tiempos puestos a su disposición. Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

A continuación se muestra un ejemplo de situación de aprendizaje para Dibujo Técnico I. 2º Bach

BLOQUE A: “ Fundamentos geométricos”		
TÍTULO:	ETAPA, NIVEL Y GRUPO:	TEMPORALIZACIÓN:
A.5. “Tangencias por potencias”	2º de Bachillerato	1º trimestre
DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD		
<ul style="list-style-type: none"> - Trazar con precisión, claridad y limpieza diferentes construcciones geométricas. - Recordar las propiedades básicas de las tangencias básicas. - Comprender y definir el concepto de potencia. - Desarrollar diferentes casos de potencias: potencia de un punto a una circunferencia.Eje radical y centro radical. - Aplicar estos conceptos a la resolución de otras construcciones geométricas de tangencias. Aplicación a piezas 		
SABERES BÁSICOS		
A.5.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. A.5.2. Eje radical y centro radical. A.5.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia.		
PRODUCTOS INTERMEDIOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ejercicios para experimentar los procesos que se expliquen previamente. - Láminas de ejercicios en las que se muestre el procedimiento, la aplicación de tangencias y la solución de ejercicios, así como la limpieza y el rigor en los trazados. 		
PRODUCTO FINAL		
<ul style="list-style-type: none"> - Examen final en el se demuestra objetivamente que se han adquirido los saberes que se pretenden. 		
EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> - Examen (7 puntos) - Láminas (2 puntos) - Interés, participación, implicación, respeto y motivación (1 punto) 		

6. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

La realización de las actividades anteriormente descritas precisan del uso de un material que sirve de soporte para la consecución de los objetivos de la asignatura.

El material necesario de uso más frecuente será el siguiente:

- La pizarra convencional.
- La pizarra digital interactiva. (PDI)
- El proyector de aula.
- Ordenador del aula.
- Vídeos de casas especializadas en material de dibujo.
- Carpeta de recursos didácticos de S.M.: Diapositivas, actividades, etc.
- Fotocopias de ejercicios para resolver que tiene el departamento.
- Normas de dibujo, libros de consultas, revistas, fotocopias.
- Libros de la biblioteca de aula y biblioteca del Instituto.
- Fotocopias de ejercicios para dibujo técnico que tiene el departamento.
- Classroom, páginas web y blogs de dibujo técnico.
- Modelos corpóreos para croquización del natural.
- Instrumentos de dibujo: escuadra, cartabón, compás, etc.
- Instrumentos de medida: escalímetro, calibres, pies de rey, etc.
- Estilógrafos, compases, lápices, gomas de borrar, plantillas de dibujo,...
- Formatos de papel, A-3 y A-4 principalmente.
- Libro de texto: Dibujo Técnico 1; 1º de Bachillerato. Editorial SM
- Aula en perfectas condiciones de iluminación.
- Ordenador.

7. MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO. *punto(4.1)*

Una de las sorpresas que nos podemos encontrar en esta materia OPTATIVA, es la atención a la diversidad. La complejidad que conlleva desarrollar este cometido aparece cuando se intenta llevar a la práctica, y por ello, desde aquí intentaremos dar respuesta a esta situación.

En este nivel la atención a la diversidad está contemplada principalmente en las actividades, las cuales responden a tres niveles de dificultad (baja, media, alta) según los siguientes parámetros:

Nivel bajo: si se quiere un nivel de razonamiento bajo, hay que recordar algo aprendido. Si sólo se necesita consultar un libro para resolverla, si para contestar es preciso tener en cuenta únicamente los conceptos de la unidad que se esté trabajando, si la cuestión sólo tiene una variable para su resolución.

Nivel medio: Si se requiere un mayor nivel de razonamiento, si el número de variables a manejar es dos o tres, si es necesario manejar otra fuente además del libro, si se precisa manejar conceptos de otras unidades.

Nivel alto: si se necesita manejar un número elevado de variables, si el nivel de razonamiento es alto, si se precisa manejar varias fuentes bibliográficas para responder, si se tienen en cuenta conceptos de otros cursos para contestar.

Por tanto, el profesor en estas condiciones puede elegir, en cualquier momento, las actividades más adecuadas para cada alumno, grupo de alumnos o situación particular de la clase.

El currículo consta de una gran cantidad de actividades y de cuestiones que enfocan los conceptos que se estudian desde diversos puntos de vista. Las cuestiones que están situadas paralelamente a la exposición de los temas son las más versátiles y se pueden utilizar con diversas metodologías, por ejemplo, como sondeo de las ideas previas al concepto que se va a explicar, para comprobar que, efectivamente, el concepto ha sido comprendido después de su estudio o explicación, o simultáneamente al estudio y a la explicación del concepto que se está tratando en ese apartado, para matizar y desarrollar alguna parte de él. En los grupos de actividades que siguen a los grandes grupos teóricos, el profesor puede hacer una selección para elegir las actividades que crea más convenientes para reforzar los contenidos. Por tanto, el profesorado, atendiendo al criterio de conseguir la mayor eficacia de su grupo, podría efectuar una selección de las cuestiones y de las actividades de cada unidad para establecer un buen grupo de actividades de refuerzo.

8. PENDIENTES DEL CURSO ANTERIOR

Los alumnos y alumnas que estando matriculados en “Dibujo Técnico II” de 2º de Bachillerato se encuentran en situación de no haber cursado la asignatura de “Dibujo Técnico I” de 1º de Bachillerato. En este caso se les informará igualmente de los contenidos y actividades que tendrán que realizar para examinarse de la materia de 1º de Bachillerato. Podrán consultar al profesor correspondiente las posibles dudas que surjan

durante su desarrollo, siempre que los alumnos lo necesiten. El examen podrá dividirse en exámenes parciales, según decida el departamento y se realizarán a lo largo de curso en las fechas que se estimen oportunas o como última opción, el mismo día de la **prueba de evaluación de pendientes**, fecha que concretará e informará el departamento y la Jefatura de Estudios.

9. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN. Criterios de calificación.

Se llevará a cabo un sistema de **evaluación continua y diferenciada**, promoviendo una participación e intervención constante del alumnado, en lo referente a **la evaluación inicial, formativa y sumativa**.

Los procedimientos de evaluación serán: La observación directa, las actividades de clase y las pruebas orales o escritas.

El profesor propondrá la realización de trabajos individuales, de prácticamente todos los temas que se traten durante el curso; consistirán en ejercicios y aplicaciones como las **ACTIVIDADES PRÁCTICAS** que se plantean al final de cada tema **del libro de texto** y que el alumno realizará en los formatos y con el grado de acabado que le indique el profesor; la fecha de entrega de estas actividades será fijada por el profesor, evaluará estas actividades indicando al alumno las correcciones que procedan; la calificación de cada actividad la anotará en la ficha personal del alumno y será considerada como un elemento más para determinar la calificación de las actividades de cada trimestre; el alumno repetirá la actividad cuando no esté apta. Cuando el profesor lo considere oportuno, se realizarán trabajos en equipo.

Se propondrán pruebas escritas o exámenes cada dos o tres temas en las fechas que acuerden alumnos y profesor y consistirán en preguntas teóricas y ejercicios prácticos de características similares a las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje.

Las faltas de asistencia a clase; las calificaciones de las actividades; las calificaciones de los exámenes; el cumplimiento de las normas de convivencia; la actitud del alumno con relación a sus compañeros y hacia esta materia; la capacidad de adaptación a un grupo de trabajo, responsabilizándose de sus propias tareas, colaborando con el grupo y evitando personalismos; el esfuerzo, el interés, la participación y la dedicación; la correcta realización de trabajos propuestos, utilizando para ello las técnicas y procedimientos más adecuados que conozca y valorando el orden, la limpieza y el manejo de útiles, materiales y técnicas; la búsqueda de soluciones alternativas a situaciones y problemas planteados; **todos estos puntos** serán tenidos en cuenta a la hora de **otorgar la calificación parcial y final en la asignatura**.

10. INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los temas transversales se desarrollan básicamente a través de los contenidos actitudinales y más concretamente a través de la programación de actividades que fomentan el conocimiento y la reflexión sobre las actitudes que se encuentran más estrechamente ligadas a ellos. Por ejemplo:

Educación para la convivencia

La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula. En Dibujo Técnico se proponen actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas; siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

Educación del consumidor

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente. Se proponen actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros los materiales de que disponen.

Educación no sexista

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar el papel de estas en los debates y en las tomas de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más equilibradas entre las personas. En las actividades en grupo se hace necesario el propiciar el intercambio de papeles entre los alumnos. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Educación Multicultural

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

11. INDICADORES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

La autoevaluación y reflexión de la práctica docente debe constituir un hecho esencial dentro del proceso de aprendizaje, pues es el modo de valorar el grado de consecución de los objetivos planteados en la programación didáctica.

Las primeras medidas de mejora podrán ser puestas en marcha tras la evaluación diagnóstica inicial, pudiendo ajustar la práctica docente a las peculiaridades de cada grupo y de cada alumno.

La autoevaluación deberá estar ligada a todo a todo el proceso educativo de manera continua. No obstante, puede haber momentos especialmente indicados para la valoración de la marcha del proceso:

- Antes, durante y después de cada unidad didácticas.
- Trimestralmente, utilizando los resultados académicos de los alumnos.
- Anualmente, en el momento de reflexión final y global que constituye la memoria del curso.

En el análisis y autoevaluación de la práctica docente se pueden tener en cuenta los siguientes aspectos:

1- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE DEL MIEMBRO QUE COMPONE EL ÁREA

- Motivación por parte del profesor hacia el aprendizaje de los alumnos.
- Planificación de la programación didáctica
- Estructura y cohesión en el proceso de enseñanza/aprendizaje
- Seguimiento del proceso de enseñanza/aprendizaje

2- VALORACIÓN DEL ALUMNADO A LA PROFESORA DEL ÁREA

3- EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Evaluación final del proceso.

Pueden resultar útiles, o, cuanto menos, orientativos, los siguientes **cuadros**, a la hora de valorar y evaluar lo anteriormente expuesto:

**1-EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE de MIEMBROS QUE COMPONEN EL
ÁREA:**

MOTIVACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR/A HACIA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS/AS.

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuesta de mejora
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comenta la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad. Motivación durante el proceso		
4. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
5. Doy información de los progresos conseguidos así como de las dificultades encontradas.		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Fomento la participación de los alumnos en los debates y argumentos del proceso de enseñanza		
8. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, etc)		

PLANIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuesta de mejora
Tengo establecido que cada programación didáctica está estructurada por Unidades Didácticas		
Realizo la programación didáctica de mi área/materia teniendo como referencia la Concreción Curricular del Centro.		
Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos		
Formulo los objetivos didácticos de forma que expresan claramente las habilidades que mis alumnos y alumnas deben conseguir .		
Selecciono y secuencio los contenidos de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
Analizo y diseño dentro de la programación didáctica las competencias básicas necesarias para el área o materia		
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
Establezco los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Adopto estrategias y técnicas programando actividades en función de los objetivos didácticos, en función de las CCBB, en función de los distintos tipos de contenidos y en función de las características de los alumnos.		

ESTRUCTURA Y COHESIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA /APRENDIZAJE

Indicadores	Valoración (0 a 5)	Propuestas de mejora
Diseño actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.		
Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de la diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).		
Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea a realizar, de los recursos a utilizar... etc, controlando siempre que el adecuado clima de trabajo.		
Utilizo recursos didácticos variados tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, ...		
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones....		

SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE

Indicadores	Valoración (1 a 5)	Propuestas de mejora
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
En caso de objetivos insuficientemente alcanzados propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.		
En caso de objetivos suficientemente alcanzados, en corto espacio de tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.		
Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc.		
Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, PT, y Departamentos de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
Adaptado el material didáctico y los recursos a la característica y necesidades de los alumnos realizando trabajos individualizados y diferentes tipos de ejercicios.		
Busco y fomento interacciones entre el profesor y el alumno		
Planteo trabajo en grupo para analizar las interacciones entre los alumnos		

2- VALORACIÓN DE LOS ALUMNOS/AS AL PROFESORADO DEL ÁREA.

1 (totalmente en desacuerdo) - 2 - 3 - 4 - 5 (totalmente de acuerdo)

-Las clases están bien preparadas-----	1	2	3	4	5
-Las explicaciones son claras-----	1	2	3	4	5
-La profesora muestra el sentido, el por qué de lo explica-----	1	2	3	4	5
-La bibliografía y otros materiales me han resultado útiles-----	1	2	3	4	5
-La profesora consigue despertar el interés por la asignatura-----	1	2	3	4	5
-Se fomenta la participación de los alumnos-----	1	2	3	4	5
-Utiliza adecuadamente los medios didácticos (pizarra digital, audiovisuales,...)para enseñar-----	1	2	3	4	5
-Se muestra con claridad cuáles son los objetivos del área-----	1	2	3	4	5
-Comienza las clases con puntualidad-----	1	2	3	4	5
-Está disponible para resolver dudas del área-----	1	2	3	4	5
-Se muestra correcta en el trato-----	1	2	3	4	5
-Los criterios de evaluación han sido bien explicados-----	1	2	3	4	5
-Considero adecuados los criterios de evaluación-----	1	2	3	4	5
-Me ha ayudado a aprender-----	1	2	3	4	5
-La información de la web dela área me ha resultado útil-----	1	2	3	4	5
-Con este área he aprendido cosas que me parecen valiosas para mi formación-----	1	2	3	4	5
-El modo de impartir el área motiva la asistencia-----	1	2	3	4	5
-Mi grado de satisfacción con el área es alto-----	1	2	3	4	5

Observaciones: Añadir cualquier opinión que se considere de interés

3- EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EVALUACIÓN DEL PROCESO

Indicadores	Valoración (1 a 5)	Procesos de mejora
Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Concreción Curricular		
Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales).		
Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.		
Utilizo diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las U.D., de los contenidos...		
Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
Utilizo diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, entrevistas individuales...) de los resultados de la evaluación.		
Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos que realiza y mejorar mi intervención docente.		
Realizo diferentes registros de observación para realizar la evaluación (cuaderno del profesor)		
Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe del Departamento de Orientación.		

ANEXOS

TABLAS DE PONDERACIÓN DE LAS **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

(Por niveles)

Criterios de evaluación EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL					1º ESO
Competencias específicas (Decreto)	Criterios de evaluación (Decreto)	Ponderación % (Depto.)	SABERES ASOCIADOS a los criterios	Descriptores relacionados C.CLAVE	Procedimiento de evaluación y calificación (Depto.)
<p>C.E.1.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>4%</p> <p><i>*Esta competencia específica se trabajará en todos los bloques de saberes</i></p>	<p>Criterio 1.1</p> <p>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.</p>	2%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>	<p>CCL1-5 STEM1 CPSAA1-2 CC1 CCEC1-2</p>	<p><i>*Desde nuestro departamento vemos que todas las competencias específicas abarcan diferentes saberes de los cuatro bloques de contenidos que marca la ley. Por tanto, serán trabajados a lo largo del curso de manera combinada según marque la necesidad de las diferentes situaciones de aprendizaje.</i></p> <p><i>Debemos recordar el carácter práctico y creativo de nuestra asignatura, por lo que no podemos proceder a separar saberes por bloques para trabajar en concreto los criterios con los que alcanzar las competencias específicas.</i></p>
	<p>Criterio 1.2</p> <p>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.</p>	2%			

<p>C.E.2.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 2.1.</p> <p>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.</p>	3,125%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1</p> <p>B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1</p> <p>D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>	<p>CCL1-5 STEM1-2 CPSAA1 CE2 CCEC1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase.</p>
	<p>Criterio 2.2.</p> <p>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.</p>	3,125%			

	<p>Criterio 2.3.</p> <p>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.</p>	3,125%			<p>-Respeto al alumnado y profesorado.</p> <p>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
	<p>Criterio 2.4.</p> <p>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.</p>	3,125%			
<p>C.E.3.</p> <p>Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p>Criterio 3.1.</p> <p>Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.</p> <p>Criterio 3.2.</p> <p>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</p>	<p>6,25%</p> <p>6,25%</p>	<p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1 Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1</p>	STEM	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o</p>

<p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>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.</p>		<p>D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>	<p>1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2</p>	<p>memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. -Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
<p>C.E.4.</p> <p>Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de</p>	<p>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.</p>	<p>3,125%</p>	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1</p>	<p>CCL1-5 STEM 1-2-3</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%</p>

<p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>			<p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 D.2 <u>Diseño de imágenes digitales</u> D.2.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>	<p>CD2 CPSAA 1-3-5 CE3</p>	<p><i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</i></p> <p><i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6%</i> <i>-Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</i></p> <p>La Observación del alumnado: 20% <i>-Atención en clase</i> <i>-Participación en clase.</i> <i>-Respeto al alumnado y profesorado.</i> <i>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i> <i>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
	<p>Criterio 4.2.</p> <p>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.</p>	3,125%			
	<p>Criterio 4.3.</p> <p>Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p>	3,125%			
	<p>Criterio 4.4.</p> <p>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.</p>	3,125%			

<p>C.E.5.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 5.1.</p> <p>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.</p>	3,125%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 D.2 <u>Diseño de imágenes digitales</u> D.2.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>	<p>STEM1-2 CCL1-5 CD1-2-3 CE3</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase.</p>
	<p>Criterio 5.2.</p> <p>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.</p>	3,125%			
	<p>Criterio 5.3.</p> <p>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.</p>	3,125%			

	<p>Criterio 5.4.</p> <p>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.</p>	3,125%			<p>-Respeto al alumnado y profesorado.</p> <p>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
<p>C.E.6</p> <p>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.</p>	<p>Criterio 6.1.</p> <p>Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</p>	3,125%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 D.2 <u>Diseño de imágenes digitales</u> D.2.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5</p>		<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14%</p>
	<p>Criterio 6.2.</p> <p>Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p>	3,125%			
	<p>Criterio 6.3.</p> <p>Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p>	3,125%			

PESO DE LA COMPETENCIA 12,5%	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.	3,125%		-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6% La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. -Responsabilidad en las tareas asignadas.
C.E.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. PESO DE LA COMPETENCIA 12,5%	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.).	6,25%	Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 D.2 <u>Diseño de imágenes digitales</u> D.2.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5	Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4% Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%
	Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos	6,25%		

	preestablecidos y mostrando interés por experimentar				<p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14%</p> <p>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6%</p> <p>-Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20%</p> <p>-Atención en clase</p> <p>-Participación en clase.</p> <p>-Respeto al alumnado y profesorado.</p> <p>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
<p>C.E.8</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p>	<p>Criterio 8.1.</p> <p>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</p>	4,16%	<p>Bloque A.</p> <p>A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1- A.1.2.</p> <p>Bloque B.</p> <p>B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.1</p> <p>B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.1-B.2.2</p> <p>B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1</p> <p>Bloque C.</p> <p>C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2</p> <p>C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3</p> <p>Bloque D.</p> <p>D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1</p>		
	<p>Criterio 8.2.</p> <p>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</p>	4,16%			

12,5%	colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.		D.2 <u>Diseño de imágenes digitales</u> D.2.1 D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.5		
	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.	4,16%			

Criterios de evaluación EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL					3º ESO
Competencias específicas (Decreto)	Criterios de evaluación (Decreto)	Ponderación % (Depto.)	SABERES ASOCIADOS a los criterios	Descriptor relacionados C.CLAVE	Procedimiento de evaluación y calificación (Depto.)
<p>C.E.1.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>4%</p> <p><i>*Esta competencia específica se trabajará en todos los bloques de saberes</i></p>	<p>Criterio 1.1</p> <p>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.</p>	2%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	<p>CCL1-5 STEM1 CPSAA1-2 CC1 CCEC1-2</p>	<p><i>*Desde nuestro departamento vemos que todas las competencias específicas abarcan diferentes saberes de los cuatro bloques de contenidos que marca la ley. Por tanto, serán trabajados a lo largo del curso de manera combinada según marque la necesidad de las diferentes situaciones de aprendizaje.</i></p> <p><i>Debemos recordar el carácter práctico y creativo de nuestra asignatura, por lo que no podemos proceder a separar saberes por bloques para trabajar en concreto los criterios con los que alcanzar las competencias específicas.</i></p>
	<p>Criterio 1.2</p> <p>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.</p>	2%			
<p>C.E.2.</p> <p>Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y</p>	<p>Criterio 2.1.</p> <p>Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación,</p>	3,125%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2</p>		<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40%</p>

<p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p>		<p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados</u> B.3.1- Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 C.3.4 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	<p>CCL1-5 STEM1-2 CPSAA1 CE2 CCEC1-2</p>	<p>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p>
	<p>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.</p>	3,125%			
	<p>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.</p>	3,125%			
	<p>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</p>	3,125%			

	expresando su opinión personal de forma abierta.				-Responsabilidad en las tareas asignadas.
<p>C.E.3.</p> <p>Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 3.1.</p> <p>Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.</p> <p>Criterio 3.2.</p> <p>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.</p>	<p>6,25%</p> <p>6,25%</p>	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1-</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	<p>STEM 1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p>

					La Observación del alumnado: 20% <i>-Atención en clase</i> <i>-Participación en clase.</i> <i>-Respeto al alumnado y profesorado.</i> <i>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i> <i>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</i>
<p>C.E.4.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 4.1.</p> <p>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.</p>	3,125%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1-</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2</p> <p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	<p>CCL1-5 STEM 1-2-3 CD2 CPSAA 1-3-5 CE3</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18%</i> <i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</i> <i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6%</i></p>
	<p>Criterio 4.2.</p> <p>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.</p>	3,125%			
	<p>Criterio 4.3.</p>	3,125%			

	Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.				-Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%
	<p>Criterio 4.4.</p> <p>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.</p>	3,125%			<p>La Observación del alumnado: 20%</p> <p>-Atención en clase</p> <p>-Participación en clase.</p> <p>-Respeto al alumnado y profesorado.</p> <p>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
<p>C.E.5.</p> <p>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.</p>	<p>Criterio 5.1.</p> <p>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.</p>	3,125%	<p>Bloque A.</p> <p>A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2.</p> <p>A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2</p> <p>Bloque B.</p> <p>B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2</p> <p>B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2</p> <p>B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1-</p> <p>Bloque C.</p> <p>C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2</p> <p>C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2</p> <p>C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3</p> <p>C.3.4</p> <p>Bloque D.</p> <p>D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2</p>	STEM1-2 CCL1-5 CD1-2-3 CE3	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40%</p> <p>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%</p> <p>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40%</p> <p>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p>
	<p>Criterio 5.2.</p> <p>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</p>	3,125%			

PESO DE LA COMPETENCIA 12,5%	y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.		D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5		-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6% La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. -Responsabilidad en las tareas asignadas.
	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.	3,125%			
	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.	3,125%			
C.E.6 Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas,	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.	3,125%	Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2 Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2		Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%

<p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 6.2.</p> <p>Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p>	3,125%	<p>B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1-</p> <p>Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 C.3.4</p>	<p>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. -Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
	<p>Criterio 6.3.</p> <p>Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p>	3,125%	<p>Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes..</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	
	<p>Criterio 6.4.</p> <p>Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>	3,125%		

<p>C.E.7</p> <p>Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 7.1.</p> <p>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.).</p>	6,25%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2 Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1- Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 C.3.4 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20% -Atención en clase -Participación en clase. -Respeto al alumnado y profesorado. -Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. -Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
	<p>Criterio 7.2.</p> <p>Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar</p>	6,25%		

<p>C.E.8</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>12,5%</p>	<p>Criterio 8.1.</p> <p>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</p>	4,16%	<p>Bloque A. A.1 <u>Historia del arte</u> A.1.1 - A.1.2. A.2 <u>Historia de la arquitectura</u> A.2.1-A.2.2 Bloque B. B.1 <u>Percepción y comunicación visual</u> B.1.2 B.2 <u>Elementos básicos del lenguaje visual</u> B.2.2 B.3 <u>Texto e imagen combinados.</u> B.3.1- Bloque C. C.1 <u>Técnicas artísticas</u> C.1.1- C.1.2 C.2 <u>El proceso creativo</u> C.2.1-C.2.2 C.3 <u>Geometría</u> C.3.1-C.3.2-C.3.3 C.3.4 Bloque D. D.1 <u>Lectura y análisis de mensajes.</u> D.1.1 – D.1.2 D.2 <u>Diseño y manipulación de imágenes digitales</u> D.3 <u>Fotografía, cómic y cine.</u> D.3.1-D.3.2-D.3.5</p>		
	<p>Criterio 8.2.</p> <p>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.</p>	4,16%			
	<p>Criterio 8.3.</p> <p>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.</p>	4,16%			

Criterios de evaluación “EXPRESIÓN ARTÍSTICA” 4º ESO					
Competencias específicas (Decreto)	Criterios de evaluación (Decreto)	Ponderación % (Depto.)	SABERES ASOCIADOS a los criterios	Descriptor relacionados C.CLAVE	Procedimiento de evaluación y calificación (Depto.)
<p>C.E.1.</p> <p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y <u>valorando tanto el proceso de creación como el resultado final</u>, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>25%</p> <p><i>*Esta competencia específica se trabajará en todos los bloques de saberes</i></p>	<p>Criterio 1.1</p> <p>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.</p>	8,33%	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas. A.1. Técnicas gráfico-plásticas. A.2. Escultura. A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.</p> <p>Bloque B. Diseño y publicidad. B.1. Proceso creativo. B.2. Lenguaje visual. B.3. Diseño B.4. Publicidad</p> <p>Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia. C.1. Fotografía. C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.</p>	CCL1-5 STEM1 CPSAA1-2 CC1 CCEC1-2	<p><i>*Desde nuestro departamento vemos que todas las competencias específicas abarcan diferentes saberes de los cuatro bloques de contenidos que marca la ley. Por tanto, serán trabajados a lo largo del curso de manera combinada según marque la necesidad de las diferentes situaciones de aprendizaje.</i> <i>Debemos recordar el carácter práctico y creativo de nuestra asignatura, por lo que no podemos proceder a separar saberes por bloques para trabajar en concreto, los criterios con los que alcanzar las competencias específicas.</i></p>
	<p>Criterio 1.2</p> <p>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.</p>	8,33%			
	<p>Criterio 1.3.</p> <p>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</p>	8,33%			

	cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.				
<p>C.E.2.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>25%</p>	<p>Criterio 2.1</p> <p>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	12,5%	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas. A.1. Técnicas gráfico-plásticas. A.2. Escultura. A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.</p> <p>Bloque B. Diseño y publicidad. B.1. Proceso creativo. B.2. Lenguaje visual. B.3. Diseño B.4. Publicidad</p>	<p>CCL1-5 STEM1-2 CPSAA1 CE2 CCEC1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% -Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14% -Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14% -Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6% -Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p>
	<p>Criterio 2.2.</p> <p>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.</p>	12,5%			

					La Observación del alumnado: 20% <i>-Atención en clase</i> <i>-Participación en clase.</i> <i>-Respeto al alumnado y profesorado.</i> <i>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i> <i>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</i>
C.E.3. 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.	<p>Criterio 3.1</p> <p>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.</p> <p>Criterio 3.2.</p> <p>Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las <u>tecnologías digitales</u> 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</p>	<p>12,5%</p> <p>12,5%</p>	<p>Bloque B. Diseño y publicidad. B.1. Proceso creativo. B.2. Lenguaje visual. B.3. Diseño B.4. Publicidad</p> <p>Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia. C.1. Fotografía. C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.</p>	<p>STEM 1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18%</i> <i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</i> <i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y</i></p>

<p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>25%</p>	<p>herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>				<p><i>procedimientos propios de cada bloque: 14%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6%</i> <i>-Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</i></p> <p>La Observación del alumnado: 20% <i>-Atención en clase</i> <i>-Participación en clase.</i> <i>-Respeto al alumnado y profesorado.</i> <i>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i> <i>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
<p>C.E.4.</p> <p>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</p>	<p>Criterio 4.1</p> <p>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.</p>	<p>8,33%</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas. A.1. Técnicas gráfico-plásticas. A.2. Escultura. A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.</p> <p>Bloque B. Diseño y publicidad. B.1. Proceso creativo. B.2. Lenguaje visual. B.3. Diseño B.4. Publicidad</p>	<p>CCL1-5 STEM 1-2-3 CD2 CPSAA 1-3-5 CE3</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 40% <i>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 18%</i> <i>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 18%</i> <i>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos, producciones o memorias gráficas o audiovisuales: 40%</p>
	<p>Criterio 4.2</p> <p>Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las</p>	<p>8,33%</p>	<p>Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia. C.1. Fotografía.</p>		

<p>compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>25 %</p>	<p>fases del proceso y seleccionando las <u>técnicas adecuadas</u> para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.</p>		<p>C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación.</p>	<p>-Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 14%</p> <p>-Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 14%</p> <p>-Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 6%</p> <p>-Creatividad a la hora de resolver la propuesta de trabajo, tanto en los procesos como en el resultado: 6%</p> <p>La Observación del alumnado: 20%</p> <p>-Atención en clase</p> <p>-Participación en clase.</p> <p>-Respeto al alumnado y profesorado.</p> <p>-Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>-Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
	<p>Criterio 4.3.</p> <p>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.</p>	<p>8,33%</p>		

Criterios de evaluación DIBUJO TÉCNICO I					
1º de Bachillerato					
Competencias específicas (Decreto)	Criterios de evaluación (Decreto)	Ponderación % (Depto.)	SABERES ASOCIADOS a los criterios	Descriptor relacionados C.CLAVE	Procedimiento de evaluación y calificación (Depto.)
<p>C.E.1.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>5%</p>	<p>Criterio 1.1.</p> <p>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.</p>	2,5%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.1 <u>Historia de la geometría</u></p> <p>A.1.1.1. Orígenes de la geometría.</p> <p>A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.</p>	<p>CCL1-5 STEM1 CPSAA1-2 CC1 CCEC1-2</p>	<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <p>- Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos)</p> <p>- Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos)</p> <p>- Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%(1 punto)</p> <p>La Observación del alumnado: (3 puntos)</p> <p>- Atención en clase.</p> <p>- Participación en clase.</p> <p>- Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>- Responsabilidad en las tareas asignadas.</p>
	<p>Criterio 1.2.</p> <p>Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.</p>	2,5%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.1 <u>Historia de la geometría</u></p> <p>A.1.1.3. campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, etc.</p>		
C.E.2.	Criterio 2.1.		Bloque A. Fundamentos geométricos.		Las pruebas objetivas, exámenes: 70%

<p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>40%</p>	<p>Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	10%	<p>A.3 <u>Relaciones geométricas:</u> <i>Proporcionalidad. Teorema de Thales. Equivalencia. Semejanza.</i></p> <p>A.6 <u>Transformaciones geométricas</u> <i>Simetría axial y radial</i> <i>Homotecias y escalas</i></p>	<p>CCL1-5 STEM1-2 CPSAA1 CE2 CCEC1-2</p>	<p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 30%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 30%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos: 20%</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 8%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 8%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>La Observación del alumnado: 10%</p> <p>- <i>Atención en clase.</i></p> <p>- <i>Participación en clase.</i></p> <p>- <i>Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i></p> <p>- <i>Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
	<p>Criterio 2.2.</p> <p>Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	10%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.4 <u>Construcción de formas poligonales</u></p>		
	<p>Criterio 2.3.</p> <p>Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.</p>	12%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.5 <u>Tangencias, enlaces y curvas técnicas.</u></p>		
	<p>Criterio 2.4.</p> <p>Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).</p>	8%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.2 <u>Trazados en el plano</u> <i>Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz, arco capaz y sus aplicaciones a construcciones fundamentales.</i></p>		
<p>C.E.3.</p>	<p>Criterio 3.1.</p> <p>Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica</p>	4%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.1 <u>Fundamentos de la geometría proyectiva</u></p>		<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 70%</p>

<p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>40%</p>	<p>oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.</p>			<p>STEM 1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2</p>	<p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 30%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 30%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos: 20%</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 8%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 8%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 4%</i></p> <p>La Observación del alumnado: 10%</p> <p>- <i>Atención en clase.</i></p> <p>- <i>Participación en clase.</i></p> <p>- <i>Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i></p> <p>- <i>Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
	<p>Criterio 3.2.</p> <p>Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p>	12%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva</p> <p>B.2 <u>Sistema diédrico</u></p>		
	<p>Criterio 3.3.</p> <p>Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p>	12%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva</p> <p>B.3 <u>Sistema axonométrico y de perspectiva caballera</u></p> <p>Bloque B. Geometría proyectiva</p>		
	<p>Criterio 3.4.</p> <p>Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p>	3%	<p>B.4 <u>Sistema de planos acotados</u></p>		
	<p>Criterio 3.5.</p> <p>Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.</p>	7%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva</p> <p>B.5 <u>Sistema cónico</u></p>		

	<p>Criterio 3.6.</p> <p>Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	2%	<p>Bloque A.Fundamentos geométricos</p> <p>A.2 <u>Trazados en el plano</u> <i>Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</i> <i>(Se valorará en general)</i></p>		
<p>C.E.4.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>13%</p>	<p>Criterio 4.1.</p> <p>Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p>	10%	<p>Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <p>C.1 <u>Escalas, normalización y acotación.</u></p>	<p>CCL1-5 STEM 1-2-3 CD2 CPSAA 1-3-5 CE3</p>	<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos)</i></p> <p>- <i>Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos)</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%(1 punto)</i></p>
	<p>Criterio 4.2.</p> <p>Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	3%	<p>Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <p>C.2 <u>Formatos y planos técnicos.</u></p>		<p>La Observación del alumnado: (3 puntos)</p> <p>- <i>Atención en clase.</i></p> <p>- <i>Participación en clase.</i></p> <p>- <i>Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i></p> <p>- <i>Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
<p>C.E.5.</p> <p>Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar</p>	<p>Criterio 5.1.</p> <p>Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.</p>	1%	<p>Bloque D. Sistemas CAD</p> <p>D.1 <u>Sistemas CAD. Representaciones 2D</u></p>	STEM1-2	<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos)</i></p> <p>- <i>Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos)</i></p>

<p>objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>2%</p>	<p>Criterio 5.2.</p> <p>Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>1%</p>	<p>Bloque D. Sistemas CAD</p> <p>D.2 <u>Sistemas CAD.</u></p> <p><u>Representaciones 3D</u></p>	<p>CCL1-5 CD1-2-3 CE3</p>	<p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza:</i> 10%(1 punto)</p> <p>La Observación del alumnado: (3 puntos)</p> <p>- <i>Atención en clase.</i> - <i>Participación en clase.</i> - <i>Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i> - <i>Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
---	--	-----------	--	-----------------------------------	---

Criterios de evaluación DIBUJO TÉCNICO II 2° de Bachillerato					
Competencias específicas (Decreto)	Criterios de evaluación (Decreto)	Ponderación % (Depto.)	SABERES ASOCIADOS a los criterios	Descriptor relacionados C.CLAVE	Procedimiento de evaluación y calificación (Depto.)
<p>C.E.1.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>9%</p>	<p>Criterio 1.1.</p> <p>Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.</p>	3%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.1 <u>Historia de la geometría</u></p>	<p>CCL1-5 STEM1 CPSAA1-2 CC1 CCEC1-2</p>	<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos)</i></p> <p>- <i>Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos)</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%(1 punto)</i></p> <p>La Observación del alumnado: (3 puntos)</p> <p>- <i>Atención en clase.</i></p> <p>- <i>Participación en clase.</i></p> <p>- <i>Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</i></p> <p>- <i>Responsabilidad en las tareas asignadas.</i></p>
	<p>Criterio 1.2.</p> <p>Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.</p>	6%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.1 <u>Historia de la geometría</u></p>		

<p>C.E.2.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>40%</p>	<p>Criterio 2.1.</p> <p>Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p>	3%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.4 <u>Métodos indirectos de construcción de triángulos y cuadriláteros</u> (ampliación de 1º Bch)</p>	<p>CCL1-5 STEM1-2 CPSAA1 CE2 CCEC1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 80%</p> <p>- Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 35%</p> <p>- Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 35%</p> <p>- Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%</p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos: 10%</p> <p>- Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 4%</p> <p>- Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 4%</p> <p>- Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 2%</p> <p>La Observación del alumnado: 10%</p> <p>- Atención en clase.</p> <p>- Participación en clase.</p> <p>- Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender.</p> <p>- Responsabilidad en las tareas asignadas.</p> <p>*Se podrá valorar en un 90% la nota de exámenes en caso de no haber trabajos prácticos o láminas que valorar.</p>
	<p>Criterio 2.2.</p> <p>Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.</p>	12%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.5 <u>Potencias y Tangencias</u></p>		
	<p>Criterio 2.3.</p> <p>Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.</p>	12%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.7 <u>Curvas cónicas</u></p>		
	<p>Criterio 2.4.</p> <p>Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología, afinidad e inversión) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	12%	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>A.6 <u>Transformaciones geométricas</u> A.6.2.1. <u>Homología y afinidad.</u> Inversión</p> <p>*(El porcentaje se aplicará a la media de la nota de varios exámenes)</p>		

	<p>Criterio 2.5.</p> <p>Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.</p>	1 %	<p>Bloque A. Fundamentos geométricos.</p> <p>Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje. <i>(Observación en la práctica)</i></p>		
<p>C.E.3.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>40%</p>	<p>Criterio 3.1.</p> <p>Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.</p> <p>Criterio 3.2.</p> <p>Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p>	<p>2%</p> <p>14%</p>	<p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.1 <u>Fundamentos de la geometría proyectiva.</u> <i>(Sistemas de representación. Ampliación)</i></p> <p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.2 <u>Sistema diédrico.</u> B.2.2.1. <i>Abatimientos y verdaderas magnitudes.</i> B.2.2.2. <i>Giros y cambios de plano. Aplicaciones.</i></p>	<p>STEM 1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2</p>	<p>Las pruebas objetivas, exámenes: 80%</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 35%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 35%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%</i></p> <p>Láminas, trabajos prácticos, proyectos: 10%</p> <p>- <i>Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 4%</i></p> <p>- <i>Realización de los trazados y adquisición de las tareas y procedimientos propios de cada bloque: 4%</i></p> <p>- <i>Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 2%</i></p>

	<p>Criterio 3.3.</p> <p>Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos</p>	14%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.2 <u>Sistema diédrico.</u> <i>B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides.</i> <i>B.2.2.4. Secciones planas y v.m. de la sección.</i> <i>B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución: cilindros y conos.</i> <i>B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</i></p> <p><i>*(El porcentaje se aplicará a la media de varios exámenes)</i></p>	STEM 1-2-3 CCL1-5 CC CPSAA1-2	<p>La Observación del alumnado: 10%</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atención en clase. - Participación en clase. - Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. - Responsabilidad en las tareas asignadas. <p><i>*Se podrá valorar en un 90% la nota de exámenes en caso de no haber trabajos prácticos o láminas que valorar.</i></p>
	<p>Criterio 3.4.</p> <p>Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.</p>	8%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.3 <u>Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.</u></p>		
		2%	<p>B.5. <u>Sistema cónico:</u> <i>Sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.</i></p>		
	<p>Criterio 3.5.</p> <p>Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p>	1%	<p>Bloque B. Geometría proyectiva.</p> <p>B.4 <u>Sistema de planos acotados.</u> <i>Cubiertas y perfiles de terreno a partir de sus curvas de nivel.</i></p>		
	<p>Criterio 3.6.</p>		<p>Bloque A. Fundamentos geométricos</p>		

	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	1%	A.2 <u>Trazados en el plano</u> <i>Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</i> <i>(Se valorará en general)</i>		
<p>C.E.4.</p> <p>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.</p> <p>PESO DE LA COMPETENCIA</p> <p>10%</p>	<p>Criterio 4.1.</p> <p>Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.</p>	6%	<p>Bloque C.Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <p>C.1 <u>Escalas, normalización y acotación</u></p>	<p>CCL1-5 STEM 1-2-3 CD2 CPSAA 1-3-5 CE3</p>	<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos) - Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos) - Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%(1 punto) <p>La Observación del alumnado: (3 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atención en clase. - Participación en clase. - Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. - Responsabilidad en las tareas asignadas.
	<p>Criterio 4.2.</p> <p>Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.</p>	4%	<p>Bloque C.Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <p>C.2 <u>Formatos y planos técnicos</u></p>		
<p>C.E.5.</p> <p>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</p>	<p>Criterio 5.1.</p> <p>Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	0,25%	<p>Bloque D. Sistemas CAD</p> <p>D.1 <u>Sistemas CAD. Representaciones 2D</u></p>		<p>Trabajo práctico individual o en equipo: (7 puntos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión de los saberes básicos relacionados con la actividad: 40% (4 puntos) - Coordinación grupal del trabajo: 20%(2 puntos) - Interés demostrado. Orden, claridad y limpieza: 10%(1 punto)
	<p>Criterio 5.2.</p> <p>Recrear virtualmente figuras planas y piezas en 3D aplicando operaciones algebraicas entre</p>	0,25%	<p>Bloque D. Sistemas CAD</p> <p>D.2 <u>Sistemas CAD. Representaciones 3D</u></p>		

indagación y experimentación. PESO DE LA COMPETENCIA 1%	primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.			STEM1-2 CCL1-5 CD1-2-3 CE3	La Observación del alumnado: (3 puntos) - Atención en clase. - Participación en clase. - Grado de esfuerzo, compromiso personal por aprender. - Responsabilidad en las tareas asignadas.
	Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.	0,25%	Bloque D. Sistemas CAD		
	Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.	0,25%	Bloque D. Sistemas CAD		

**“Taller
de Escenografía,
Teatro y Títeres”**

(4º ESO)

(Optativa de oferta propia)

“ TALLER DE ESCENOGRAFÍA, TEATRO Y TÍTERES”

CURRICULUM DE LA MATERIA

0. Introducción:

El Departamento de Artes Plásticas del IES Parque de Monfragüe propone la optativa “ TALLER DE ESCENOGRAFÍA, TEATRO Y TÍTERES ” para 4º de la ESO.

Esta programación se ha manufacturado con ilusión, buscando construir una herramienta coherente y funcional. Por eso es escueta y práctica, como práctica pretende ser la materia optativa que en ella se propone. Los saberes que aquí se reúnen no se expondrán sistemáticamente al inicio de las situaciones de aprendizaje o las actividades en ellas contenidas. Se irán aportando desde las necesidades creadas y sentidas por las propuestas concretas que se irán planteando, consensuando y trabajando con el alumnado, con la intención de que, al entenderlas como suyas, despierten la curiosidad y la voluntad de aprender, en una relación orgánica entre la acción y los conocimientos.

El modo de trabajo del que hablamos se organizará por **prácticas y proyectos**, cuya envergadura, recorrido y alcance variará desde la simple concepción en forma de idea o maqueta de una escenografía para una obra dada preexistente, o la creación conceptual y diseño de la caracterización de personajes, hasta la ideación y realización del montaje de un espectáculo en todas sus fases: desde la redacción del argumento y guion hasta la materialización de los elementos físicos o audiovisuales necesarios y su representación ante un público determinado.

Es en ese último supuesto, el del **montaje de una obra**, donde tendremos oportunidad de, por una parte, desplegar toda la potencialidad en el desarrollo competencial de los aprendizajes y utilización concreta de los saberes, y por otro de establecer el caldo de cultivo que propicie la implicación y la iniciativa del alumnado. Se trata de un proceso de creación colectiva que favorecerá, tanto el autoconocimiento y el desarrollo personal, como la cooperación, la responsabilidad ante el grupo y el reparto de tareas desde la especialización de funciones que suscitarán las diferentes capacidades, sensibilidades e intereses, ofreciendo gran cantidad de **opciones de aprendizaje**.

La materia Taller de escenografía, teatro y títeres propone, pues, un trabajo multidisciplinar que podríamos intentar conceptualizar sobre tres ejes:

- El de **exploración, análisis, expresión y acción dramática**, a través de la exposición y análisis de textos y obras y desde la práctica de dinámicas, ejercicios y ensayos en los que se desarrollarán los diferentes medios y recursos de significación escénica.
- El de **investigación, diseño y materialización** de los recursos escenográficos, técnicos, plásticos, sonoros y audiovisuales que apoyan una representación.
- El de la concepción e imbricación de todos los elementos y disciplinas que conviven en una **producción teatral, su gestión, realización y distribución**.

Gracias a las numerosas facetas de la labor de la materia, las posibilidades de **abordajes de carácter interdisciplinar** son múltiples, ya que los desempeños que se pretenden potenciar en el alumnado se complementan o confluyen con los de otras materias del currículo de Educación Secundaria como Lengua y Literatura, Educación Física, Tecnología y Digitalización, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Música o Geografía e Historia. También, por la propia naturaleza comunicativa y universal del hecho escénico, la Competencia Plurilingüe se podrá abordar en acciones conjuntas con los departamentos de idiomas.

La flexibilidad en la elección de los motivos de inspiración de los montajes escénicos (sobre los temas transversales, universales o de actualidad), propicia la **participación en proyectos de innovación educativa** que ya tienen un recorrido en el centro, como el Proyecto Lingüístico de Centro, Reserva de la Biosfera de Monfragüe, Librarium o en la radio del Centro, perteneciente a la Radio Educativa de Extremadura.

Más allá de los límites del aula y del instituto se realizarán otros tipos de **colaboraciones, con agentes externos** (centros, asociaciones, instituciones y entidades del entorno), explorando diferentes tipos de interrelación: receptores de las representaciones, colaboradores en un trabajo en paralelo, proveedores de recursos, espacios escénicos o de la temática o justificación para los montajes

Con el Taller de Escenografía, Teatro y Títeres se pretende acompañar al alumnado a experiencias y aprendizajes que desemboquen en un desarrollo de la **sensibilidad personal y social**, y además, gracias al amplio abanico de campos de aplicación de lo aprendido (en la producción de espectáculos de [teatro](#), [danza](#), [ópera](#), [circo](#), de productos audiovisuales, conciertos, [eventos](#), muestras y [exposiciones](#)) en el descubrimiento de **posibilidades de formación y de orientación laboral**.

I. Competencias específicas:

Competencia 1: *Analizar manifestaciones escénicas de diferentes épocas y tradiciones, describiendo sus características, estableciendo relaciones con su contexto e identificando posibles influencias y proyecciones, para valorar el patrimonio y enriquecer el imaginario propio*

Como ya se ha explicado la propuesta de la materia tiene un enfoque eminentemente práctico. En ese sentido, desarrollar la capacidad de identificar y a describir las características de los principales tipos de espectáculos escénicos teatrales, de diferentes épocas y tradiciones, además del enriquecimiento competencial y cultural que supone, se convertirá en una herramienta útil en los procesos de ideación, diseño y creación de productos propios.

En un paso más allá, relacionar las manifestaciones artísticas con su contexto histórico y geográfico, valorando su importancia en las transformaciones sociales de las que son origen o reflejo, favorecerá la oportunidad de comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales

Competencia 2: *Explorar las posibilidades expresivas de diferentes sistemas, medios y códigos de significación escénica, a través de actividades de carácter práctico, para incorporar su uso al **repertorio personal de recursos interpretativos y de organización escenográfica** y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a la intención comunicativa.*

La exploración y el descubrimiento de las distintas posibilidades expresivas que ofrecen los diferentes sistemas, códigos y medios escenográficos y teatrales permiten al alumnado enriquecer su repertorio personal de recursos y aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención comunicativa.

Este proceso de indagación y experimentación se empleará como un método creativo en sí mismo, que permitirá al grupo de alumnos ir construyendo colaborativamente, dentro de cada situación de aprendizaje, los mensajes (argumento, diálogos,...), formas de expresión y elementos ambientales, visuales u objetuales necesarios para cumplir con el objetivo propuesto.

Competencia 3: *Abordar la creación y representación de la acción dramática, a partir de la construcción colectiva de escenas que muestren todo tipo de emociones personajes y conflictos, para desarrollar **habilidades personales de comunicación y negociación** y reforzar el autoconocimiento, la **creatividad**, la empatía y la imaginación en diversas situaciones y contextos*

La lectura y el análisis de obras, el visionado de espectáculos, y sobretudo los procesos creativos y los ensayos, constituyen momentos y espacios adecuados, no sólo para la adquisición de destrezas constructivas y técnicas de interpretación: también son un marco idóneo para expresar, compartir y reflexionar sobre la gestión de las emociones, la motivación y la iniciativa personal, para trabajar la comunicación, la resolución de conflictos y cohesión del grupo y otros importantes aspectos a nivel individual y grupal, como la empatía y el respeto por la diversidad de actitudes y opiniones.

Es importante hacer ver que, la emoción forma parte ineludible del proceso de creación y montaje de un producto escénico, ya que, por un lado, difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si los personajes no experimentan emociones o si el grupo que lo trabaja no muestra una implicación personal, y por otro, que los aprendizajes son mucho más significativos y fáciles cuando las emociones están presentes.

Competencia 4: *Conocer y experimentar los diferentes medios de expresión posibles en la recreación de la acción escénica, usando recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías, y usar los correspondientes técnicas y procesos prácticos implicados en el **diseño y creación de escenografías: espacios, objetos, personajes, situaciones y ambientes**, siendo capaces de proyectar y transmitir sus propias propuestas, a través del uso de los medios de representación necesarios, de modo que puedan comunicarse y cooperar en la ideación, desarrollo de montajes propios.*

Todo proyecto escénico responde a un objetivo determinado: transmitir y compartir con los espectadores ideas, sentimientos y emociones. Para el desarrollo de este proceso multidisciplinar es fundamental conocer los medios, técnicas y elementos con los que articular la manifestación teatral, los procedimientos de diseño y materialización de escenarios y ambientación, caracterización de personajes y utilería. Se incentivará la búsqueda de la innovación en el uso de los recursos físicos, visuales y audiovisuales, empleando las nuevas tecnologías como medio de investigación y de creación de situaciones escenográficas, para la captación de evidencias, y como instrumento comunicación, reflexión y organización en el trabajo de grupo, y finalmente para dar publicidad al producto escénico elaborado.

Competencia 5: *Realizar proyectos de creación y difusión escénica, **planificando** sus fases, seleccionando y estructurando los elementos de significación y asumiendo diferentes funciones con iniciativa y responsabilidad y una intención comunicativa, expresiva y de concienciación, **teniendo en cuenta las características del público destinatario con el fin de** enriquecer el entorno social y cultural **e** identificando en el proceso, oportunidades y valores de desarrollo personal, social académico o profesional.*

La creación, diseño, materialización y realización de un montaje escénico y su difusión en la comunidad circundante, vertebran la propuesta pedagógica de esta materia. Tal labor requiere un trabajo planificado y de equipo. Ser partícipe de este proceso de creación conjunto, acompañado por el/la docente desde una metodología que empodere y de margen de autogestión al grupo, constituye un medio para despertar la autonomía del alumnado y el espíritu emprendedor, para provocar la asunción de responsabilidades individuales en pos de un objetivo común y la búsqueda de la resolución creativa de las dificultades encontradas.

Los alumnos/as se enfrentarán a decisiones importantes: a qué tipo de audiencia estará destinada la obra, qué quieren transmitir o qué tema transversal van a trabajar paralelamente, de qué modo lo van a llevar a cabo y qué aprendizajes y reflexiones han obtenido en el proceso, con las implicaciones en el desarrollo personal que todo ello supone.

La elección del público al que se dirige el montaje ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis.

II. Saberes básicos:

Estos son los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

Bloque 1: exploración y análisis de la expresión y acción dramática

A) Recepción y análisis de obras

Por medio de este primer apartado del bloque, se proporciona al alumnado una introducción y una visión de conjunto del Patrimonio escénico e hitos en la historia de las Artes Escénicas y la Escenografía, en tanto que manifestaciones de naturaleza social, cultural y artística muy diversas, y siempre teniendo en cuenta su contexto histórico, geográfico y cultural. En este sentido, los saberes serían:

- El espectáculo escénico: concepto y características.
- Tipologías básicas del espectáculo: clásico, de vanguardia, corporal, occidental, oriental, de objetos, títeres, musical, dancístico, de interior, de calle, happening, performance, vídeo-teatro o teatro-danza.
- Las artes escénicas y su historia: tradiciones, cambios y transformaciones.
- Estructura básica y forma de los textos teatrales.
- La escenografía como acompañante y condicionante de la representación escénica
- Historia y evolución del teatro de objeto y de títeres.

- Estrategias y técnicas de análisis de manifestaciones escénicas.
- El respeto de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad personal.

En este primer bloque de los saberes básicos se introducirá el concepto, la tipología y las principales tradiciones de las artes escénicas, tratándose solamente de una aproximación de los rasgos principales de los periodos artísticos. En ningún caso se tratará de un extenso repertorio de obras y autores, sino tan solo un acercamiento global. Tratamos de establecer un marco general en el que se sitúen las distintas manifestaciones dramáticas y diferentes hitos y sistemas escenográficos que se han dado a lo largo de la historia para que, al adquirir este conocimiento, se pueda realizar una elección adecuada del género y de los recursos escénicos y escenográficos a emplear en la obra que se va a crear y representar.

El posicionamiento del espectador y observador de una producción dramática, coreográfica o performativa es fundamental de cara a la recepción de un espectáculo. Supone este bloque un primer acercamiento al análisis y la crítica escénica como técnicas muy importantes a adquirir para la valoración de los propios espectáculos. La valoración crítica de las manifestaciones escénicas se puede orientar desde diferentes aspectos teniendo en cuenta que se desarrolla el criterio estético, se valora el patrimonio y se consigue el disfrute cultural, orientado hacia un conocimiento más profundo del teatro y de otras manifestaciones escénicas, y hacia el enriquecimiento de la capacidad de creación.

B) Expresión, interpretación y comunicación escénica: los elementos teatrales, desinhibición y expresión corporal

Este segundo bloque de saberes básicos está orientado al desarrollo de las capacidades expresivas y creativas del alumnado por medio de actividades prácticas de dramatización (en el contexto del montaje y puesta en escena de una obra de teatro propia), que permitirán la aproximación, la exploración, el análisis y la utilización de los diferentes sistemas, medios y códigos de significación escénica, que son los que establecen el valor, el sentido y el significado en una representación escénica. Dichos códigos, clasificados en verbales y no verbales, son fundamentales para que el mecanismo de sentido narrativo funcione y el espectador se sumerja en las convenciones teatrales.

Los saberes básicos de este bloque se organizan en 5 ámbitos de expresión y creación. Esos ámbitos están íntimamente interrelacionados, y se trabajarán de forma, muchas veces, simultánea. Son:

1. Voz
2. Expresión corporal
3. Interpretación
4. Manipulación de objetos y títeres
5. Creación escénica colectiva

1. Voz

- Vocalización
- Entonación
- Modulación, Proyección y volumen
- Velocidad y Ritmo y pausas
- Expresión de emociones desde la voz

2. Expresión corporal

- Expresión corporal como lenguaje no verbal
- Mímica
- Consciencia e intención expresiva y comunicativa de Movimiento y desplazamiento.
- Uso y convenciones del espacio escénico

3. Interpretación

- Interrelación entre lenguaje corporal y oral y su utilidad dramática.
- Técnicas de improvisación
- Técnicas y fundamentos interpretación
- Técnicas de memorización

4.Manipulación de objetos y títeres

- Manipulación expresiva y narración a través de objetos y títeres
- Posiciones del manipulador
- Tipos de títeres según su sistema de manipulación (dedo, guante, varillas, hilos, mixtos, ...)
- Ausencia, ocultación y presencia del manipulador
- Movimientos y desplazamientos del objeto o títere dentro y fuera de la escena

5.Creación escénica colectiva

- Juegos y dinámicas de grupo de calentamiento de voz y cuerpo, y para trabajar la desinhibición, comunicación y cohesión del grupo
- Dinámicas de improvisación y dramatización grupales
- Herramientas de documentación

El desarrollo de este bloque se llevará a cabo por medio de contenidos prácticos, con el fin de que se adquieran técnicas dramáticas aprendidas de forma progresiva, buscando una dinámica activa por parte del alumnado, ayudando a superar bloqueos o inhibiciones así como su implicación en el trabajo del aula. Improvisación, dramatización y creación colectiva son conceptos inherentes a las prácticas de dramatización y, de forma lúdica y didáctica, e introducen al alumno de lleno en el ámbito de la expresión y construcción escénica.

En el aprendizaje del uso de los títeres habrá un trabajo específico de manipulación, un análisis de lo expresivo y la animación, el estudio de las acciones, la creación de *sketches* y ejercicios de trabajo para cámara.

Bloque 2: Investigación, diseño y materialización de los recursos escenográficos, técnicos, plásticos, sonoros y audiovisuales

Se reúnen en este bloque los saberes relativos al diseño y realización del conjunto de elementos espaciales, plásticos y visuales que están presentes en el espectáculo teatral: la escenografía, la iluminación, la utilería, imágenes y proyecciones, el vestuario, el maquillaje. Es lo que Juan Ruesga Navarro, arquitecto y escenógrafo, llama la “Plástica Escénica”, condicionada además por la necesidad de una coordinación y coherencia entre todos los elementos antes mencionados.

Los saberes se estructuran en dos apartados: escenografía y títeres.

A. Escenografía

- Campos de aplicación: [teatro](#), [danza](#), [ópera](#), [circo](#), productos audiovisuales, [eventos](#), muestras y [exposiciones](#)
- Composición básica de la escena. Objetos escenográficos, corpóreos y visuales. Elementos fijos y móviles. Rol de las nuevas tecnologías
- Diseño. De la idea a la realización. Sistemas de indagación, representación y maquetismo
- La Plástica Teatral. Uso de la forma, color, textura, planos y volúmenes. Materiales técnicos y procedimientos para la creación “analógica” de elementos corpóreos y visuales
- Concepto y posibilidades de la ambientación visual y sonora. Interrelación con los actores y los otros elementos escenográficos
- Imagen fija y en movimiento. Nivel de iconicidad, valores modulables (color, textura, ritmo), nociones básicas de composición
- Los sonidos. Clasificación y cualidades básicas. Uso expresivo en ambientes sonoros. Arte sonoro y radiofónico
- Creación digital y de materiales audiovisuales. Sistemas de proyección. Uso del croma
- Caracterización de personajes. Vestuario, maquillaje y peluquería
- Iluminación. La luz: propiedades controlables de la luz.
- Objetivos y funciones de la iluminación.

- La iluminación en la escena desde una perspectiva artística. Decorado, luz y color
- Equipo de iluminación. Emplazamiento de los proyectores y tipos.

B. Títeres

- Clasificación de sistemas de manejo y construcción de títeres. Títeres planos y volumétricos.
- Técnicas y procesos graficoplásticos de experimentación para el diseño de títeres.
- Materiales y técnicas de construcción. Adición, modelado, vaciado y moldes, ensamblaje.
- Mecanismos.

Los saberes se adquirirán principalmente con la práctica, aunque el docente orientará en las decisiones a tomar ilustrando al alumnado con las diferentes opciones, tanto en la fase de ideación y proyecto, como en el proceso realización de lo concebido.

Dado que los saberes que entrarán en juego pueden variar mucho en función del tipo de expresión escénica que se plantee, en la dinámica del curso se propondrán situaciones de aprendizaje de diferente tipo y recorrido, algunas de las cuales llevarán al desarrollo y puesta en escena de un espectáculo, mientras que otras se llevarán a cabo solamente en forma de proyecto en uno de los campos de aplicación o de práctica de una técnica concreta.

Bloque 3. Producción teatral, gestión, realización y distribución

Este bloque se centra en los saberes necesarios para gestión de la puesta en escena de un espectáculo propio, a la hora de establecer y estructurar los elementos de significación a utilizar y las relaciones entre los mismos. Ya que este proyecto también requiere la organización y planificación de los ensayos y la distribución de tareas en los equipos de trabajo, se ejemplificará, con experiencias concretas, y se reflexionará sobre el proceso que lleva del texto hasta el espectáculo, para dar a comprender el papel que desempeñan los integrantes del grupo a tenor de sus funciones y responsabilidades.

Los contenidos básicos del bloque se dividen en tres fases:

1. Planificación y montaje

- El diseño de un espectáculo: equipos, fases y áreas de trabajo.
- Producción en la representación de espectáculos. Trabajos por funciones y profesiones

2. Ensayos y representación

- Estrategias de trabajo en equipo. Resolución de conflictos.
- Los ensayos: tipología, finalidades y organización.
- Organización de la representación. Montaje, desarrollo, desmontaje

3. Difusión y distribución

- Estrategias y medios de difusión físicos y digitales.
- Creación y publicación de contenidos digitales y audiovisuales

En este bloque se intensificarán los ensayos que sirven de escenario de trabajo. Se intensifican también, con ellos, las prácticas de trabajo cooperativo, así como estrategias de resolución de conflictos. Finalmente, este gran bloque conduce a la representación de la producción escénica como producto concluso y como fuente de satisfacción y de crecimiento personal.

Puesto que el espectáculo comienza para el espectador desde la visión del cartel, la lectura del programa de mano, o de su publicación en redes, se aplicarán nociones básicas de diseño gráfico y de elaboración contenidos digitales con el fin de dar difusión sobre la obra e información sobre los mensajes que contiene, es decir, sobre los temas transversales, universales o de actualidad que eligió el grupo para dar un sentido de sensibilización, concienciación o de servicio a la comunidad.

<ul style="list-style-type: none"> Manipulación de objetos y títeres 	<ul style="list-style-type: none"> Experimentar y emplear los diferentes sistemas de manipulación de títeres Experimentar y reflexionar sobre las posibilidades 	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de títeres según su sistema de manipulación (dedo, guante, varillas, hilos, mixtos, ...) Ausencia, ocultación y presencia del manipulador 	<ul style="list-style-type: none"> 2.5 Transmitir expresión, movimiento y significación dramática a elementos inertes y títeres 		
---	---	--	---	--	--

<p>B. Expresión, interpretación y comunicación escénica: los elementos teatrales, desinhibición y expresión corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> Voz Expresión corporal Interpretación 	<ul style="list-style-type: none"> Recitación de textos (poemas, cuentos, ...) Lectura y Recreación de diálogos (textos dramáticos) Elaboración de "partituras" para la expresión oral Ejercicios de exploración de la expresión corporal Expresar y narrar sin palabras: mimo Usar expresivamente el espacio escénico. Dentro y fuera del escenario Usar la voz y el cuerpo simultáneamente: <ul style="list-style-type: none"> Confluencia Potenciación Disociación Contradicción Dinámicas de improvisación Actuar, interpretar un papel Memorizar un papel Manejar objetos y títeres 	<ul style="list-style-type: none"> Modulación, Proyección y volumen Velocidad y Ritmo y pausas Expresión de emociones desde la voz Expresión corporal como lenguaje no verbal Mímica Consciencia e intención expresiva y comunicativa de Movimiento y desplazamiento. Uso y convenciones del espacio escénico Interrelación entre lenguaje corporal y oral y su utilidad dramática. Técnicas de improvisación Técnicas y fundamentos interpretación Técnicas de memorización 	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Explorar los sistemas, medios y códigos de representación escénica, a través de actividades de carácter práctico 2.2. Seleccionar las técnicas y medios de expresión más adecuadas para recrear la acción dramática y la expresión de emociones y situaciones 2.3. Emplear recursos de la voz y la expresión corporal con intención determinada en el diseño y representación de personajes 2.4 Participar en las sesiones de dramatización, interpretando la acción dramática con iniciativa, confianza y creatividad 	<p>Competencia 2: Explorar las posibilidades expresivas de diferentes sistemas, medios y códigos de significación escénica, a través de actividades de carácter práctico, para incorporar su uso al repertorio personal de recursos interpretativos y de organización escenográfica y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a la intención comunicativa.</p>	<p>CCL1 CCL2 CP3 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CCEC2 CCEC3</p>
--	--	---	--	--	--

Bloques y ámbitos	actividades	saberes	Criterios evaluación	Competencias específicas	Descriptores operativos
Bloque 2: Investigación, diseño y materialización de los recursos escenográficos, técnicos, plásticos, sonoros y audiovisuales A) Escenografía <ul style="list-style-type: none"> • Concepto y funciones • Decorados y elementos corpóreos 	1. Búsqueda de información e imágenes, para la elaboración de presentaciones sobre diferentes enfoques y tendencias de la escenografía en la historia y en la actualidad 2. Diseño de escenografías para obras existentes o imaginarias 3. Creación de proyectos para escenografías en forma de planos, maquetas y otros formatos (fotomontaje, pop-ups, ready-mades) 4. Investigación y experimentación con diferentes medios plásticos y técnicas para la materialización de maquetas y escenografías 5. Construcción de escenografías y sus elementos corpóreos (escenario, decorados, utilería), empleando los recursos técnicos y plásticos más adecuados 6. Captación, selección y edición de imágenes, ví-	18.El decorado y la escenografía. Tendencias históricas y campos de aplicación: teatro, danza, ópera, circo, productos audiovisuales, conciertos, eventos, muestras y exposiciones 19.Composición básica de la escena. Perspectiva y trampantojo en el teatro visual. Abstracción 20.Objetos escenográficos, corpóreos y visuales. Rol de las nuevas tecnologías en escenografía 21.De la idea a la realización. Sistemas de indagación, representación y maquetismo 22.La Plástica teatral. Uso de la forma, color, textura, planos y volúmenes. Materiales técnicos y procedimientos para la creación “analógica” de elementos corpóreos y visuales	<ul style="list-style-type: none"> • 4.1 Valorar la importancia de la escenografía en la expresión escénica, desde la comprensión y la puesta en práctica de sus funciones y posibilidades expresivas y narrativas • 4.2 Experimentar y usar recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías en escenografía y ambientación escénica 	Competencia 4: Conocer y experimentar los diferentes medios de expresión posibles en la recreación de la acción escénica, usando recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías, y usar los correspondientes técnicas y procesos prácticos implicados en el diseño y creación de escenografías: espacios, objetos, personajes, situaciones y ambientes , siendo capaces de proyectar y transmitir sus propias propuestas, a través del uso de los medios de representación necesarios, de modo que puedan comunicarse y cooperar en la ideación, desarrollo de montajes propios.	CCL3 STEM1 STEM3 STEM4 CD1 CD3 CPSAA3 CE1 CE3

<ul style="list-style-type: none"> • Elementos visuales, sonoros y audiovisuales • Caracterización 	<p>deos y sonidos para su utilización en montajes escénicos.</p> <p>7. Experimentación en la creación de ambientes visuales</p> <p>8. Captación, edición y recreación sonidos, de ambientes y paisajes sonoros.</p> <p>9. Grabación de programas de radio teatro y arte sonoro</p> <p>10.Realización de materiales audiovisuales simples para su proyección en una escenografía.</p> <p>11.Diseño de vestuario para los personajes de un montaje.</p> <p>12.Prácticas de maquillaje y efectos</p>	<p>23.Concepto y posibilidades de la ambientación visual y sonora. Interrelación con los actores y los otros elementos escenográficos</p> <p>24.Imagen fija y en movimiento. Nivel de iconicidad, valores modulables (color, textura, ritmo), nociones básicas de composición</p> <p>25.Los sonidos. Clasificación y cualidades básicas. Uso expresivo en ambientes sonoros. Arte sonoro y radiofónico</p> <p>26.Creación digital y de materiales audiovisuales. Sistemas de proyección. Uso del croma</p> <p>27. Caracterización de personajes. Vestuario, maquillaje y peluquería</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4.3 Conocer los procesos técnicos y plásticos implicados en el diseño y creación de espacios, utilería y títeres • 4.4. Emplear los códigos y sistemas de representación adecuados para proyectar y transmitir propuestas en el campo de la escenografía y la construcción de títeres 		
--	---	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación 	<p>13.Prácticas de iluminación</p> <p>14.Diseño y elaboración del plano y la secuencia o plan de iluminación para una representación</p>	<p>28.La luz: propiedades controlables de la luz. Objetivos y funciones de la iluminación.</p> <p>29.La iluminación en la escena desde una perspectiva artística. Decorado, luz y color</p> <p>30.Equipo de iluminación. Emplazamiento de los proyectores y tipos.</p>			
<p>B) Construcción de títeres</p>	<p>15.Selección y experimentación de técnicas de construcción de títeres</p> <p>16.Diseño de títeres. Forma, estructura y mecanismos</p> <p>17.Construcción de títeres para un montaje teatral</p>	<p>31.Clasificación de sistemas de manejo y construcción de títeres. Títeres planos y volumétricos.</p> <p>32.Técnicas y procesos grafico plásticos de experimentación para el diseño de títeres.</p> <p>33.Materiales y técnicas de construcción. Adición, modelado, vaciado y moldes, ensamblaje.</p> <p>34.Mecanismos.</p>			

Bloques y ámbitos	actividades	saberes	Criterios evaluación	Competencias específicas	Descriptor operativos
<p>Bloque 3 Producción teatral, gestión, realización y distribución.</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación y montaje Ensayos y representación Difusión y distribución 	<ul style="list-style-type: none"> Debate y elección de los aspectos clave del montaje: tema, mensaje, tipo de público y espacios donde se hará la representación Selección de los recursos escénicos: tipología, género, nivel de iconicidad escénico y escenográfico Selección, adaptación o elaboración del argumento y guión Creación de las escenas, caracterización de personajes y generación de diálogos mediante dinámicas de improvisación y dramatización Reparto de funciones y definición de tareas y responsabilidades Ensayos Elaboración de diferentes mensajes de seguimiento del todo el proceso y para la difusión: 	<ul style="list-style-type: none"> El diseño de un espectáculo: equipos, fases y áreas de trabajo. Producción en la representación de espectáculos. Trabajos por funciones y profesiones Estrategias de trabajo en equipo. Resolución de conflictos. Los ensayos: tipología, finalidades y organización. 	<ul style="list-style-type: none"> 5.1. Participar activamente en la ideación, montaje y representación de una obra de teatro u otra arte escénica, asumiendo diferentes funciones con iniciativa y responsabilidad 5.2 Entender y colaborar en la adecuación de los mensajes atendiendo al público al que van destinados, con conciencia del servicio a la comunidad y sensibilidad en la interacción con los receptores. 5.2. Escuchar, respetar y valorar las aportaciones y experiencias del resto de integrantes del grupo. En un proceso de aprendizaje y desarrollo personal 5.3. Elaborar mensajes coherentes con el contenido y el receptor, empleando medios analógicos, digitales y audiovisuales para la difusión del producto escénico. 	<p>Competencia 5: Realizar proyectos de creación y difusión escénica, planificando sus fases, seleccionando y estructurando los elementos de significación y asumiendo diferentes funciones con iniciativa y responsabilidad y una intención comunicativa, expresiva y de concienciación, teniendo en cuenta las características del público destinatario con el fin de enriquecer el entorno social y cultural e identificando en el proceso, oportunidades y valores de desarrollo personal, social académico o profesional.</p>	<p>CCL1 CD2 CD3 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC3 CC4 CE2 CE3 CCEC3 CCEC4</p>

	Cartel, programa de mano, teaser, posts para redes, makingoff • Representación. Montaje y desmontaje • Reflexión y memoria	• Organización de la representación. Montaje, desarrollo, desmontaje • Estrategias y medios de difusión físicos y digitales • Creación y publicación de contenidos digitales y audiovisuales	• 5.4 Evaluar todo el proceso realizado, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicar de forma argumentada las posibles diferencias entre ellos.		
--	--	--	---	--	--

IV Temporalización de saberes

Los bloques de saberes I (**Exploración y análisis de la expresión y acción dramática**) y II (**Investigación, diseño y materialización de los recursos escenográficos, técnicos, plásticos, sonoros y audiovisuales**) se van a trabajar de modo simultáneo y complementario en los dos primeros trimestres. El tercer bloque (**Producción teatral, gestión, realización y distribución**), se pondrá en práctica en el último periodo del curso con el montaje de una obra determinada, su puesta en escena y difusión.

V. Situaciones de aprendizaje

La materia de Taller de Escenografía, Teatro y Títeres, debido a su relación con las metodologías activas en general y con el aprendizaje basado en proyectos en particular, genera un ámbito idóneo para poner en marcha

situaciones de aprendizaje desarrolladas desde de las diferentes competencias específicas de la materia y vinculadas orgánicamente a competencias específicas de otras materias.

Al favorecerse interacciones e intercambios en un clima de confianza y respeto, se proporciona a los estudiantes un entorno de apoyo donde se sienten libres de asumir riesgos, mostrar iniciativa y ser creativos y autónomos, entendiendo la creación desde un enfoque y un proceso que implica un diálogo permanente entre teoría y práctica, acción y reflexión, experiencia y enriquecimiento cultural.

Se establecerán **ambientes de aprendizaje diferenciados** adaptados a los requisitos de creación, representación y valoración de obras escénicas, y a los de experimentación y elaboración con procesos plásticos, digitales y audiovisuales, así como un entorno rico en recursos documentales y artísticos de calidad. Para ello además de una diferenciación de los **tiempos** del proceso en una secuenciación dada, se dará uso, en la medida de su disponibilidad, de diferentes **espacios** del centro (salón de actos, gimnasio, espacios comunes, taller de Plástica, aula de informática, taller de tecnología, biblioteca) y de fuera de él, usando los espacios urbanos del entorno como recursos para la creación. Todo ello estimula la creatividad de los alumnos y proporciona elementos para la reflexión y para enriquecer su conocimiento del mundo artístico escénico en general y teatral escenográfico en particular.

Situación de Aprendizaje: “De la pantalla al escenario”

Diseño de escenografías para la adaptación teatral de un cortometraje o largometraje

1.Introducción

El material didáctico *“De la pantalla al escenario”*. *Diseño de escenografías para la adaptación teatral de un cortometraje o largometraje* es una situación de aprendizaje diseñada para ser aplicada en la materia de Taller de Escenografía, Teatro y Títeres en el 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria.

En dicha situación de aprendizaje se propone el desarrollo de **competencias específicas** referidas a la exploración de las posibilidades expresivas de diferentes sistemas, medios y códigos de significación escénica, a través de actividades de carácter práctico, para incorporar su uso al repertorio personal de recursos interpretativos y de organización escenográfica y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a la intención comunicativa (**Competencia específica 2**), así como al conocimiento y experimentación de los diferentes medios de expresión posibles en la recreación de la acción escénica, usando recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías, y uso de los correspondientes técnicas y procesos prácticos implicados en el diseño y creación de escenografías: espacios, objetos, personajes, situaciones y ambientes, siendo capaces de proyectar y transmitir sus propias propuestas, a través del uso de los medios de representación necesarios, de modo que puedan comunicarse y cooperar en la ideación, desarrollo de montajes propios (**Competencia específica 4**). Esas competencias específicas se relacionan directamente con varias de las competencias clave, y con unos determinados descriptores operativos del perfil de salida como se detalla en la tabla del apartado III de esta programación. Las **competencias clave** sobre las que se incidirá especialmente son la Competencia personal, social y de aprender a aprender, la Competencia en conciencia y expresión culturales y la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. La Competencia en comunicación

lingüística está intrínsecamente relacionada con la forma de tratar la información y la comunicación en el desarrollo de la situación. Tangencialmente, los alumnos tendrán que poner en práctica desempeños relacionados con la Competencia Digital y la Emprendedora. La elección de los materiales audiovisuales sobre los que se va a trabajar, dará la oportunidad de potenciar el desarrollo de la Competencia Ciudadana

Esta situación de aprendizaje se plantea como una **práctica** puntual de **creación escenográfica**. Tendrá utilidad para la adquisición de saberes y la maduración de desempeños necesarios para el proyecto de más largo recorrido, el montaje íntegro de una obra teatral, fin último de la materia al que conducen este tipo de prácticas. Dada la concreción de lo que se va a trabajar, se dan una serie de parámetros ya establecidos.

La propuesta consiste en poner al alumnado en la siguiente situación:

Han sido contratados como escenógrafos para diseñar el espacio y los elementos escénicos de una adaptación teatral para público infantil de un cortometraje o de un largometraje, para ser representada (hipotéticamente) en un escenario con actores y títeres.

En principio, el profesor se ocupará de la **selección del material audiovisual** sobre el que se realizará la actividad. Sin embargo, cabe la variación de que sea resultado de un proceso de búsqueda y elección de los grupos de trabajo que se van a crear. En cualquier caso, tal elección se hará en base a dos criterios: el film debe ser apto para público infantil y debe contener un mensaje patente y sustancial en educación para la ciudadanía. En cuanto a la duración, se optará por un largometraje siempre que sea posible agrupar periodos horarios (una sesión y un recreo por ejemplo) para su visualización. De lo contrario se trabajará sobre un cortometraje, con el fin de no extenderse demasiado en el tiempo.

Aunque son muchos los títulos a los que se puede recurrir, para la elaboración de la presente situación de aprendizaje se propone el cortometraje **“De Homo consumus a Homo responsabilis”**, y el largometraje **“Lorax: en busca de la tréfila perdida”**. Ambas piezas, desde diferentes estilos, formatos y abordajes, proponen una reflexión sobre los modos de producción y consumo de la sociedad actual, y por lo tanto suscitan, como se ha mencionado, la posibilidad de desarrollo de la Competencia Ciudadana.

2. Datos identificativos

- **Título:** “DE LA PANTALLA AL ESCENARIO”. Diseño de escenografías para la adaptación teatral de un cortometraje o largometraje.
- **Etapas:** Educación Secundaria Obligatoria
- **Ciclo/Curso:** 4º
- **Área/Materia/Ámbito:** Taller de Escenografía, Teatro y Títeres
- **Vinculación con otras materias:** Vinculable con Lengua Castellana y Literatura, Expresión Artística, Tecnología, Biología y Geología y Digitalización.
- **Descripción y finalidad de los aprendizajes:** A través de la creación de una escenografía basada en una película para su adaptación a una obra teatral, para lo que se plantean una serie de ejercicios previos, la situación de aprendizaje «DE LA PANTALLA AL ESCENARIO» está dirigida a promover en el alumnado una indagación vivida y participativa en torno a las posibilidades expresivas de los recursos escénicos y escenográficos, a las correspondencias e interrelaciones que se dan entre diferentes códigos como el cinematográfico y el teatral. Dicha indagación será, a su vez, el medio para el ejercicio de determinadas competencias específicas de la materia y competencias clave de la etapa.
- **Temporalización:** 8 sesiones

3. Conexión con los elementos curriculares

Competencias específicas

Competencia 2: *Explorar las posibilidades expresivas de diferentes sistemas, medios y códigos de significación escénica, a través de actividades de carácter práctico, para incorporar su uso al **repertorio personal de recursos interpretativos y de organización escenográfica** y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a la intención comunicativa.*

Competencia 4: *Conocer y experimentar los diferentes medios de expresión posibles en la recreación de la acción escénica, usando recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías, y usar los correspondientes técnicas y procesos prácticos implicados en el **diseño y creación de escenografías: espacios, objetos, personajes, situaciones y ambientes**, siendo capaces de proyectar y transmitir sus propias propuestas, a través del uso de los medios de representación necesarios, de modo que puedan comunicarse y cooperar en la ideación, desarrollo de montajes propios.*

Criterios de evaluación:

- 2.1. **Explorar** los sistemas, medios y códigos de representación escénica, a través de actividades de carácter práctico
- 2.2. **Seleccionar las técnicas y medios de expresión** más adecuadas para recrear la acción dramática y la expresión de emociones y situaciones
- 4.1 Valorar la importancia de la **escenografía** en la expresión escénica, desde la comprensión y la puesta en práctica de sus **funciones y posibilidades expresivas y narrativas**
- 4.2. **Experimentar y usar recursos** sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías en escenografía y ambientación escénica
- 4.3 Conocer los **procesos técnicos y plásticos** implicados en el diseño y creación de espacios, utilería y títeres
- 4.4. Emplear los códigos y sistemas de representación adecuados para **proyectar y transmitir propuestas** en el campo de la escenografía y la construcción de títeres

Saberes básicos:

Del Bloque 1:

- La escenografía como acompañante y condicionante de la representación escénica
- Historia y evolución del teatro de objetos y de títeres.

Del bloque 2:

- Uso y convenciones del espacio escénico
 - El decorado y la escenografía. Tendencias históricas y campos de aplicación: [teatro](#), [danza](#), [ópera](#), [circo](#), productos audiovisuales, conciertos, [eventos](#), muestras y [exposiciones](#)
 - Composición básica de la escena. Perspectiva y trampantojo en el teatro visual. Abstracción
 - Objetos escenográficos, corpóreos y visuales. Rol de las nuevas tecnologías en escenografía
 - De la idea a la realización. Sistemas de indagación, representación y maquetismo
 - La Plástica teatral. Uso de la forma, color, textura, planos y volúmenes. Materiales técnicas y procedimientos para la creación “analógica” de elementos corpóreos y visuales
- Clasificación de sistemas de manejo y construcción de títeres. Títeres planos y volumétricos.

Descriptorios operativos de las competencias clave

CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC4, CE1, CE3, CCEC2 y CCEC

Objetivos de Etapa

b, e, g, h, k, o

Metodología

Técnicas y dinámicas de grupo

Aprendizaje Cooperativo

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje basado en el Diseño

Secuencia competencial

Actividades y sesiones

La Situación de Aprendizaje consta de cuatro actividades con un total de 8 sesiones

Actividad 1. “Cineclub”. Dos sesiones (más un recreo)

Actividad 2. “De escena en escena”. Una sesión

Actividad 3. “Un poco de Historia”. Una sesión

Actividad 4. “Con las manos en la masa”. Tres sesiones

Actividad 5. Exposición y presentación. Una sesión

Actividad 1. “Organizamos el Cineclub”

Descripción

Al inicio de la 1ª sesión, presentaremos al alumnado la situación de aprendizaje, consistente en diseñar y realizar una maqueta, tras un trabajo de formación e información previo, de una escenografía para la adaptación teatral, dirigida a público infantil, de una película.

Se expondrán los pasos a seguir en el desarrollo de la situación de aprendizaje, explicando sucintamente el orden y carácter de las actividades que contiene, de modo que sean conscientes del proceso y de lo que se espera de sus desempeños.

Por otra parte, en esta sesión de introducción se encargará a los alumnos una actividad individual de investigación sobre un momento histórico determinado o una tendencia de la escenografía, informándoles de, en la actividad 3 (“Un poco de Historia”) realizarán una exposición de lo hallado y aprendido en su pesquisa, a través de una presentación google o similar y usando el apoyo de imágenes y vídeos. El listado de alumnos y de temas de búsqueda se publicará por classroom de la materia para agilizar la gestión.

Acto seguido se proyectará el corto o largometraje sobre el que se va trabajar.

En la 2ª sesión se continuará con el visionado y se realizará el debate. Previamente los alumnos discutirán en parejas a partir de las preguntas que se les proporcionarán.

Recursos

- Aula con sistema de proyección
- Listado de temas de búsqueda para la elaboración de presentaciones

Grecia, Roma, Edad Media, Baja Edad Media, Renacimiento, Finales del XVI, Siglo XVII y XVIII, Siglo XIX, Richard Wagner, Siglo XX, Gordon Craig, Adolphe Appia, Expresionismo en Alemania, Teatro de vanguardia: Escenografía mecanicista, Bertolt Brecht

- Enlace al cortometraje “De Homo consumus a Homo responsabilis”
<https://youtu.be/8a8eAqfA7qU>

- Ficha de cuestiones para el alumnado antes de abrir debate

1. ¿En qué nos parecemos?
2. ¿Con cuál nos identificamos más?
3. ¿Qué es lo que quiere transmitir el video?
4. ¿Qué consecuencias tiene actuar como esos personajes?
5. ¿Qué cosas podemos cambiar nosotras/os?

- El largometraje “Lorax: en busca de la tréfila perdida” está disponible en varias plataformas de contenidos

- Ficha de cuestiones sobre la película para abrir debate

1. ¿Cómo es el mundo donde vive Ted?.¿Por qué no hay naturaleza?.
2. El-Una-Vez, ¿qué idea novedosa tiene?
3. ¿De quién son los medios de producción?
4. ¿Qué ocurre con la sobreproducción de las fábricas?
5. Podemos decir que en la película hay dos villanos. La avaricia y la indiferencia. ¿Por qué?
6. Pero... la economía crece. Luego, ¿qué hay de malo en la producción?
7. ¿Qué vende O'Hare?. ¿Existe algo así en la actualidad?
8. “A menos que...” ... ¿qué quiere decir la frase?

Productos evaluables

- Participación en el visionado de la película y en el debate posterior

Instrumentos y técnicas de evaluación

Para la evaluación de los productos de la actividad 1 se propone realizar el seguimiento y observación directa del alumnado en relación con criterios de evaluación tales como:

- Comprensión de la tarea / relevancia de lo que se expone.
- Capacidad expresiva.
- Originalidad y creatividad; autonomía de criterio.
- Calidad de lo expuesto o creado.
- Argumentación de las propias opiniones.
- Actitud respetuosa y de escucha activa.

Actividad 2. **“De escena en escena”**

Descripción

Esta actividad se centra en indagar en el uso y convenciones del espacio escénico y ver su repercusión en el diseño escenográfico.

En un segundo momento se pedirá a los alumnos que formen grupos de tres. Estos serán los grupos de trabajo para el resto de la situación de aprendizaje, por lo que habrá que prestar atención a los problemas de comunicación o de reparto de responsabilidades y tareas.

Cada grupo dispondrá de un “Cuaderno de trabajo en equipo” con las cuestiones que se plantearán en el proceso, donde recogerán las ideas, bocetos y propuestas de los miembros

La primera acción de los grupos consistirá en analizar y acordar cuáles son los momentos clave de la película y los espacios o ambientes más representativos. Listado de momentos clave, espacios o ambientes.

A continuación, se irán lanzando otras cuestiones para ir guiando el proceso de generación de ideas de los grupos:

1. ¿En qué posición del escenario estará el actor en un momento clave determinado? (ver recurso Presentación ÁREAS DEL ESCENARIO, NIVELES Y POSICIONES DEL ACTOR EN ESCENA)

En este momento se pide la participación del alumnado para que emule al personaje en el momento clave (se le da el texto que ha de decir), experimentando las diferentes posiciones en el escenario y analizando cómo influye en la expresión, significación y recepción del mensaje.

2. ¿Dónde se emplazarán cada uno de esos lugares o ambientes en el escenario? (explicar si hay coexistencia, secuencia o alternancia)
3. ¿Cómo los vais a representar para crear la escenografía?
4. ¿Cuál será el nivel de iconicidad o abstracción idóneo desde el punto de vista expresivo y narrativo?
5. ¿Qué soluciones prácticas en cuanto materiales y elaboración proponéis (teniendo en cuenta el punto de vista del proceso de materialización y de su montaje y uso)
6. Bocetos de nuestro proyecto. Materiales necesarios

Recursos

- Presentación ÁREAS DEL ESCENARIO, NIVELES Y POSICIONES DEL ACTOR EN ESCENA

https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/2423648/mod_assign/intro/%C3%81REAS%20DEL%20ESC..pptx#:~:text=El%20escenario%20es%20el%20lugar,%2Dderecha%2C%20Arriba%2Dcentro.

- Vídeo sobre los grados de iconicidad

- “Cuaderno de trabajo en equipo”
 - A. Listado de momentos clave, espacios o ambientes.
 - B. Cuestiones
- 1. ¿En qué posición del escenario estará el actor en un momento clave determinado?
- 2. ¿Dónde se emplazarán cada uno de esos lugares o ambientes en el escenario? (explicar si hay coexistencia, secuencia o alternancia)
- 3. ¿Cómo los vais a representar para crear la escenografía?
- 4. ¿Cuál será el grado de iconicidad o abstracción idóneo desde el punto de vista expresivo y narrativo? Grados del 11 al 1
- 5. ¿Qué soluciones prácticas en cuanto materiales y elaboración proponéis (teniendo en cuenta el punto de vista del proceso de materialización y de su montaje y uso?
- 6. Bocetos de nuestro proyecto. Materiales necesarios

Productos evaluables

- Participación en la experimentación de las posiciones en escena
- Trabajo colaborativo en el seno del equipo
- Cuaderno de trabajo

Instrumentos y técnicas de evaluación

Para la evaluación de los productos de la actividad 2 se propone hacer uso de una rúbrica en relación con criterios de evaluación tales como:

- Comprensión de la tarea / relevancia de lo que se expone.
- Capacidad expresiva.
- Originalidad y creatividad; autonomía de criterio.
- Calidad de lo creado.
- Actitud de atención y colaboración en el trabajo en equipo.
- Actitud respetuosa y de escucha activa.

Actividad 3. “Un poco de Historia”

Descripción

Con la finalidad de ilustrar las variadas posibilidades de recreación del espacio escénico, en esta sesión se dará paso a la exposición por parte del alumnado de las presentaciones encargadas en la primera sesión.

Se pretende de ese modo tener una rápida visión panorámica de las opciones que se han utilizado en la escenografía a lo largo de la historia para tal fin. Las presentaciones, para tener una visión cronológica, se realizan en este orden:

- Grecia
- Roma
- Edad Media
- Baja Edad Media
- Renacimiento
- Finales del XVI
- Siglo XVII y XVIII
- Siglo XIX
- Richard Wagner
- Siglo XX
- Los renovadores de la escenografía.
- Gordon Craig[10]
- Adolphe Appia[11]
- Expresionismo en Alemania
- Teatro de vanguardia: Escenografía mecanicista
- Bertolt Brecht

Recursos

Aula con sistema de proyección

Productos evaluables

Presentaciones en soporte digital

Exposición oral

Instrumentos y técnicas de evaluación

Para la evaluación del primer producto de la actividad 3 se empleará una rúbrica diseñada al efecto.

En el segundo caso se usará la observación directa valorando criterios de evaluación tales como:

- Comprensión de la tarea / relevancia de lo que se expone.
- Profundidad y pertinencia de la búsqueda de información realizada
- Uso de material visual de apoyo
- Capacidad expresiva y comunicativa
- Organización del discurso

Actividad 4. “Con las manos en la masa”

Descripción

Las tres sesiones que ocupa esta actividad se dedicarán a la concreción y materialización de las ideas del alumnado.

En primer lugar, cada equipo plasmará en su “Cuaderno de trabajo en equipo” su Proyecto de escenografía, realizando los bocetos y anotaciones necesarias para que quede claro lo que se va a hacer (para todos los componentes y para el profesor). Indicarán los materiales necesarios y repartirán las responsabilidades para saber quién se encarga de cada uno.

En segundo lugar, se procederá a la construcción de la estructura del escenario a partir de una caja de cartón y de la Maqueta de la escenografía. Para ello será de utilidad el visionado del vídeo “IMPORTANCIA de una MAQUETA en una OBRA de TEATRO”.

Se establecerán dos zonas de trabajo diferenciadas:

Zona de proyecto, con acceso a un ordenador por grupo para realizar las búsquedas necesarias a medida que elaboran la idea

Zona taller, con las herramientas básicas necesarias organizadas en el tablón del aula por equipos. También se proporcionarán algunos materiales fungibles (cajas de cartón, papel vegetal, cinta adhesiva, cartulinas negras)

Recursos

- Vídeo “IMPORTANCIA de una MAQUETA en una OBRA de TEATRO”
<https://youtu.be/vfzIzh-gl80?si=yDMYgl1UfSM1u-qU>
- Ordenadores
- Dotación de herramientas de taller y materiales de construcción de las maquetas

Productos evaluables

- Participación en cooperación en el trabajo en equipo
- Proyecto (en el “Cuaderno de trabajo en equipo”)
- Maqueta

Instrumentos y técnicas de evaluación

El primer producto se evaluará por observación directa. El segundo y tercer caso se usará se empleará una rúbrica diseñada al efecto donde se valorará:

- la eficacia en la expresión y comunicación de ideas, tanto a través de imágenes como de textos,
- el nivel de interés y elaboración
- la consecución de los objetivos en de adecuación, claridad y valor expresivo de la escenografía ideada

Actividad 5. Exposición y presentación. Una sesión

Descripción

En esta última sesión cada equipo preparará y llevará a cabo la exposición de sus ideas, explicando el proyecto y la maqueta realizada.

Se pedirá que expliquen las razones de su diseño, los pasos para la elaboración de la maqueta y que evalúen el tanto el resultado, analizando la diferencia entre proyecto y producto, como el proceso, destacando los hallazgos y problemas que se hayan dado. Para facilitar la organización de la exposición se les pasará un documento que contenga los puntos citados

Recursos

- Documento para la organización de la exposición

- o Explicad las razones de vuestro diseño,
- o Detallad los pasos para la elaboración de la maqueta
- o Evaluad el resultado, analizando la diferencia entre proyecto y producto,
- o Valorad el proceso, destacando los hallazgos y problemas que se hayan dado

Productos evaluables

- Exposición oral
- Documento para la organización de la exposición

Instrumentos y técnicas de evaluación

Para la evaluación de los productos de la actividad 5 se realizará mediante la observación directa valorando criterios de evaluación tales como:

- Comprensión de la tarea / relevancia de lo que se expone.
- Capacidad expresiva y comunicativa
- Organización del discurso según los puntos proporcionados
- Capacidad metacognitiva en la evaluación del proceso y resultado

VI. Criterios de evaluación

Criterios para evaluar la Competencia específica 1:

- 1.1. Identificar las **principales características** de manifestaciones escénicas de diferentes épocas y tradiciones, estableciendo relaciones con su contexto.
- 1.2. Mostrar una **actitud de apertura**, interés y respeto en la recepción activa de las manifestaciones escénicas.
- 1.3. Establecer **conexiones** entre manifestaciones de diferentes épocas y tradiciones y las artes escénicas actuales
- 1.4 **Utilizar recursos** dramáticos y escenográficos de otras épocas y lugares **en creaciones propias** con una intención justificada.

El diferente grado de consecución de los indicadores de logro en la primera competencia específica se establece en la profundidad con la que se aborda el patrimonio de las artes escénicas y su evolución en diferentes épocas y tradiciones. Se trata tan sólo de que los alumnos identifiquen rasgos muy básicos de algunas épocas, estilos y tradiciones ilustrando dichos rasgos mediante ejemplos de espectáculos escénicos, a través de fragmentos audiovisuales y textos ilustrados. Este recorrido previo permitirá una adecuada elección o creación del texto a trabajar en la asignatura.

Criterios para evaluar la Competencia específica 2:

- 2.1. **Explorar** los sistemas, medios y códigos de representación escénica, a través de actividades de carácter práctico
- 2.2. **Seleccionar las técnicas y medios de expresión** más adecuadas para recrear la acción dramática y la expresión de emociones y situaciones
- 2.3. Emplear **recursos de la voz y la expresión corporal** con intención determinada en el diseño y representación de personajes
- 2.4 Participar en las sesiones de dramatización **interpretando personajes y situaciones** con iniciativa, confianza y creatividad
- 2.5 **Trasmitir expresión**, movimiento y significación dramática a elementos inertes y títeres

La práctica de la dramatización aborda diferentes sistemas, medios y códigos que abarcan desde la técnica corporal hasta la voz pasando por todos los elementos dramáticos, y performativos. En cuanto a la concreción del presente criterio de evaluación, es conveniente indicar que se refiere al uso combinado de la palabra, el gesto y el movimiento para caracterizar al personaje, la situación o la escena.

Criterios para evaluar la Competencia específica 3:

- 3.1. Participar activamente y con creatividad en la **construcción colectiva de escenas**

- 3.2 Valorar los ensayos como espacios de **escucha, diálogo** y aprendizaje. Mantener la concentración y gestionando de forma guiada la ansiedad y el miedo escénico
- 3.3 Demostrar **eficacia comunicativa** y coordinación con el resto de implicados en la representación.

La concreción de los criterios de evaluación se realiza desglosándose en dos indicadores de desempeño. El primero de ellos alude a la interiorización y empleo de las técnicas elementales de interpretación (el personaje, sus rasgos distintivos, su intención y rol en la acción dramática...) a la hora de proporcionar las propias aportaciones en el seno de los ensayos. A partir de aquí, se apela al desempeño de la innovación creativa del alumnado participante premiando el enriquecimiento de los recursos expresivos. El último indicador de desempeño incide en la importancia de la eficacia comunicativa y el sentido de equipo.

Criterios para evaluar la Competencia específica 4:

- 4.1 Experimentar y usar recursos sonoros, visuales, audiovisuales y de las nuevas tecnologías en escenografía y ambientación escénica
- 4.2 Conocer los procesos técnicos implicados en el diseño y creación de espacios, utilería y títeres
- 4.3. Emplear los códigos y sistemas de representación adecuados para proyectar y transmitir propuestas en el campo de la escenografía y la construcción de títeres
- 4.4 Cooperar en la ideación, desarrollo y difusión de montajes propios.

Criterios para evaluar la Competencia específica 5:

- 5.1. **Participar** activamente en la **ideación, montaje y representación** de una obra de teatro u otra arte escénica, asumiendo diferentes funciones con iniciativa y responsabilidad
- 5.2 Entender y colaborar en la **adecuación de los mensajes atendiendo al público** al que van destinados, con conciencia del servicio a la comunidad y sensibilidad en la interacción con los receptores.
- 5.2. **Escuchar, respetar y valorar** las aportaciones y experiencias del resto de integrantes del grupo. **En** un proceso de aprendizaje y desarrollo personal
- 5.3. **Elaborar mensajes** coherentes con el contenido y el receptor, empleando medios analógicos, digitales y audiovisuales **para la difusión** del producto escénico.
- 5.4 **Evaluar** todo el proceso realizado, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicar de forma argumentada las posibles diferencias entre ellos.

Ser conscientes del proceso que se está siguiendo en la producción de una obra, participar y debatir en las decisiones y en la creación de los elementos que la conforman, es una oportunidad de desarrollo social y personal valiosa. Esa conciencia conducirá también a la capacidad de pensar y elaborar mensajes de difusión con fundamento y adecuación al receptor elegido.

Se observará especialmente la participación activa y el trabajo colectivo en los ensayos, en los que todos los participantes asumen diferentes roles y aportan al producto cooperativo, siendo fundamentales en el mismo actitudes como la responsabilidad y el respeto.

Así mismo, se valorará la propia capacidad del alumnado para evaluar esos procesos y los productos escénicos obtenidos, observando las diferencias entre los objetivos planteados en su concepción y las metas alcanzadas en su resultado.

VII. Contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de las competencias clave y consecución de los objetivos de la etapa.

La materia Taller de escenografía, teatro y títeres contribuye a la adquisición y desarrollo de las siguientes competencias clave:

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL).

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, asignada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

La asignatura de Artes Escénicas contribuye al desarrollo de esta competencia, pues potencia la disposición al diálogo crítico y constructivo, así como el interés por la interacción con otras personas. También es importante el dominio del vocabulario adecuado para expresar e interpretar pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones presentes en las artes escénicas. Escuchar, exponer y dialogar implica ser consciente de los principales tipos de interacción verbal y corporal, es decir, ser progresivamente competente en la expresión y comprensión de los mensajes orales y gestuales que se intercambian en situaciones comunicativas diversas y que adaptan la comunicación al contexto. Supone también la utilización activa y efectiva de códigos y habilidades lingüísticas y no lingüísticas, y de las reglas propias del intercambio comunicativo en diferentes situaciones, en la comunicación del análisis, la creación e interpretación de textos teatrales y en la representación escénica en todas sus facetas, lo que permite un ejercicio socializador a través de la comunicación verbal y la corporal.

b) Competencia plurilingüe (CP).

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Por la propia naturaleza comunicativa y universal del hecho escénico, la Competencia Plurilingüe encuentra su desarrollo en el acercamiento necesario del alumnado a las fuentes primarias de los textos en lengua no materna como modelos de dramaturgia e interpretación vocal. Además, fomenta la integración intercultural de corrientes teatrales y performativas orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de afianzar e impulsar la convivencia democrática.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

La materia de Artes Escénicas contribuye a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería en el desarrollo de desempeños relacionados con la concepción, diseño, representación, materialización y experimentación de sistemas de montaje escenográficos, con elementos fijos y móviles, corpóreos y de proyecciones de materiales visuales, así como de los mecanismos necesarios para su funcionamiento.

La exploración y utilización expresiva y comunicativa del espacio escénico, del diseño luminotécnico y de sonido generan el desarrollo de la dimensión espacial y geométrica y el conocimiento de los dispositivos y tecnologías implicadas.

La investigación y experimentación de sistemas y mecanismos para la construcción de títeres, implica el desempeño de habilidades de cálculo, conocimiento de las propiedades de los materiales y los elementos destinados a transmitir y/o transformar fuerzas y/o movimientos, así como de los sistemas de representación que son necesarios para idear y transmitir los diseños

d) Competencia digital (CD).

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

En lo que respecta a la Competencia digital, integrar las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas cotidianas supone motivar activamente al alumnado en procesos de búsqueda, experimentación, reflexión, aplicación y exposición y comunicación del proceso creativo, lo que, en la elaboración de trabajos de investigación individuales o grupales, implica una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetando las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

Desde la materia se trabajará sobre la creación de contenidos digitales con dos finalidades: su utilización en los montajes escénicos y la difusión de los productos creados empleado las redes y soportes digitales disponibles.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) .

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Esta materia contribuye a la Competencia personal, social y de Aprender a aprender (CPSAA), en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos de creación y por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en la formación, en la que la motivación y la confianza son cruciales para desarrollar aprendizajes cada vez más eficaces, a través de la ampliación de las habilidades de expresión, principalmente presentes en contenidos relacionados con la interpretación y la improvisación, tanto individual como colectiva. El alumnado debe ser capaz de organizar su propio aprendizaje, de autoevaluarse y autorregularse, de tener responsabilidad y compromiso personal, saber administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de y con los demás.

f) Competencia ciudadana (CC).

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Se propicia la Competencia ciudadana, desde la interacción con otras personas dentro de un grupo, conforme a normas basadas en el respeto mutuo, en la cooperación, la asunción de responsabilidades, el seguimiento de normas e instrucciones en la realización de piezas teatrales, con el objetivo de comprender las expresiones colectivas y la organización y el funcionamiento de las artes escénicas en la sociedad pasada y presente, mostrando tolerancia, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, negociando, inspirando confianza, y sintiendo empatía. Además, se desarrolla el sentido de la responsabilidad, evidenciando comprensión y respeto a los valores e ideas ajenas y una recepción reflexiva y crítica de la información, afrontando la convivencia y los conflictos con juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, haciendo especial énfasis en el respeto a la diversidad y en la igualdad entre mujeres y hombres.

En el proceso de creación y montaje de una obra se dará la oportunidad de elegir (o descubrir en el camino) los mensajes que se quieren transmitir al público al que la obra se destina. Es ése un recurso que empodera al alumnado y facilita que sientan como propios los discursos y valores que van a transmitir, desarrollado a su vez un sentido de utilidad y colaboración con la comunidad.

g) Competencia emprendedora (CE).

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Desde la materia se proporcionan claves para la adquisición de la Competencia emprendedora, al promover la elección con criterio propio, imaginar, planificar y gestionar proyectos individuales o colectivos, responsabilizándose de ellos, tanto en el ámbito personal, como escolar y social. Asimismo, es fundamental adquirir capacidades relativas a un conjunto de valores y actitudes personales, como la responsabilidad, la perseverancia, el autoconocimiento, la autoestima, la individuación, la creatividad, la autocrítica, el sentido

crítico, la aceptación de la frustración y la capacidad de superar obstáculos, así como evaluar y asumir riesgos cuando estén justificados, transformando las ideas en actos.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Por último, la materia contribuye a la adquisición de la Competencia en conciencia y expresiones culturales desarrollando en el alumnado una sensibilidad y un sentido estético que permiten la apreciación y disfrute de las obras artísticas, así como la valoración y el respeto del patrimonio cultural y artístico propio de las distintas manifestaciones individuales, locales, nacionales e internacionales, ayudando además a concienciar y visibilizar la aportación de las mujeres. El conocimiento, comprensión y puesta en práctica de los distintos espectáculos escénicos, así como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, teniendo en cuenta en el proceso sus características y las relaciones con la sociedad en la que se crean, desarrolla en el alumnado la capacidad de expresarse y comunicar ideas, emociones y sensaciones, demostrando una actitud basada en la creatividad y en la voluntad de cultivar las capacidades estéticas mediante la expresión artística y la participación en la vida cultural.

Objetivos de etapa

La materia Taller de escenografía, teatro y títeres contribuye a la adquisición y desarrollo de los siguientes objetivos de etapa:

- 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 como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.*

A este objetivo se contribuye gracias a un planteamiento de las dinámicas de clase y de relación, que dan oportunidad a un tipo e intensidad de relación marcadamente abierto y participativo, donde habrá conflictos y espacio para su gestión, dentro de un marco de responsabilidad individual y de la consecución de un trabajo colectivo.

- b) *Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.*

Un rasgo de esta materia es que los logros que se propondrán los propios alumnos, en la implicación de proyectos y montajes, son tangibles y observables durante o al final del proceso. Ello implica que el alumnado se hará consciente de la necesidad de los hábitos de disciplina y en la adquisición de aprendizajes, que redundarán en oportunidades de desarrollo personal y profesional

- 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.*

También en el ámbito de las artes escénicas es necesario sensibilizar y desvelar la diferencia de roles por género que históricamente ha marcado la cultura y su gestión. En la programación de actividades se recurrirá a obras teatrales donde persisten estereotipos discriminatorios, proponiendo una visión crítica y una readaptación desde la igualdad y la perspectiva feminista.

- 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.*

La expresión libre de emociones en las sesiones de improvisación y dramatización y la creación colectiva predisponen a la apertura hacia una aceptación de las emociones propias y ajenas, a valorar el hecho de compartirlas para crear modelos de relación respetuosos y sensibles a cualquier tipo de discriminación o violencia

- e) *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.*

En el contexto educativo que crean las pedagogías activas, la transmisión y adquisición del conocimiento deja de limitarse a el esquema de clase magistral. El alumnado será protagonista de sus aprendizajes y, en la búsqueda y gestión de la información, desarrollará las destrezas necesarias

- f) *Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.*

Los procesos integrales de ideación, diseño, realización y puesta en práctica de los elementos escenográficos y representativos necesarios para la producción de montajes, supone un amplio campo de experimentación y desarrollo de las competencias tecnológicas

- g) *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.*

En relación con lo expuesto para el objetivo anterior, el alumnado tendrá oportunidad de estudiar las variables de los problemas a resolver, emitir hipótesis de soluciones y experimentar con vías de solución diversas.

- h) *Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.*

Se contribuirá a este objetivo al promover las elecciones con criterio propio y las labores de imaginar, planificar y gestionar proyectos individuales o colectivos, desde la responsabilidad personal, el sentido crítico, la aceptación de la frustración y la capacidad de superar obstáculos. En las creaciones, ya individuales como en grupo, deberán evaluar y asumir riesgos, transformando las ideas en actos

- i) *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.*

Tanto la lectura y recreación dramatizada de textos, como la elaboración y transmisión de ideas en proyectos propios, suponen un amplio campo de ejercicio para las competencias lingüísticas. Por otra parte el alumnado tendrá la oportunidad de descubrir y conocer los textos de diferentes géneros literarios que se empleen en las representaciones en profundidad y desde una dimensión práctica.

- j) *Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.*

Dos factores colaborarán en la adquisición del objetivo: por una parte, la lectura, cuando sea posible, de fragmentos o textos en el idioma en que fueron creados por su autor/a. Esto dará la oportunidad única de valorar las diferencias con la versión traducida

Por otra parte, se explorarán opciones de colaboración interdisciplinar con los departamentos de idiomas y otras medidas para potenciar el plurilingüismo, como incluir en las obras personajes que hablen otros idiomas.

- k) *Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.*

La recepción de obras escénicas de diversos momentos históricos y procedencias culturales, así como el empleo de textos dramáticos, desde la exploración creativa y el interés genuino que conlleva,

supone un importante factor que ayuda para la colaboración desde la materia con el desarrollo de este objetivo

- l) *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.*

El cuerpo y la voz serán los instrumentos de expresión más inmediatos para la recreación, exploración y creación escénica. Se trabajará en la conciencia y aprovechamiento de este hecho. Las sesiones dedicadas a la expresión corporal y de la voz, y en las de interpretación, se estructurarán con dinámicas que despierten y potencien la conexión y conciencia corporal, empezando siempre con ejercicios de calentamiento y acabando con una relajación

- m) *Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.*

- n) *Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.*

A estos objetivos se podrá colaborar puntualmente, en función de los mensajes que el alumnado elija para transmitir a través de sus montajes.

- o) *Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.*

Este último objetivo está directamente relacionado con las competencias específicas de la materia, y puede considerarse como su finalidad principal

VIII. Recursos materiales y medios didácticos

El centro cuenta con los siguientes medios, instalaciones y materiales didácticos:

- Espacio escénico con escenario, iluminación, equipo de sonido y proyector multimedia
- Diferentes focos y sistemas de iluminación y proyección
- Dotación de equipos informáticos con los programas de edición de imagen y vídeo necesarios
- Instalación fija y kit portátil para grabación con croma
- Sistemas de captación, edición y reproducción de imagen, imagen en movimiento y sonido

- Taller de Plástica y Tecnología con dotación de herramientas y materiales para la construcción de maquetas, escenografías y títeres
- Gimnasio, espacios comunes y aulas con mesas móviles para las sesiones de expresión corporal, improvisación y dramatización

“El verdadero signo de la inteligencia no es el conocimiento, sino la imaginación”

Albert Einstein

“ Todo lo que puedas imaginar, es real”

Pablo Picasso

NOTA FINAL: ESTA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PUEDE SER REVISADA, CORREGIDA Y MODIFICADA A LO LARGO DEL CURSO ATENDIENDO A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS DE LOS ALUMNOS.

Plasencia, 10 de octubre de 2025

Programación de

Movimientos Culturales y Artísticos 2º Bachillerato

CURSO 2025-2026

Departamento de Artes
IES Parque de Monfragüe

1	Introducción	3
2	Unidades de Programación	4
3	Evaluación y calificación	7
4	Medidas de atención a las diferencias individuales del alumnado	10
5	Planes, programas y proyectos de centro.....	11
6	Recursos materiales y didácticos.....	26
7	Seguimiento de la programación	26

1 Introducción.

El marco normativo de referencia de esta programación viene determinado por 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, conocida como LOMLOE, así como por 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, y por la concreción curricular del *IES Parque de Monfragüe*

La materia Movimientos Culturales y Artísticos, se imparte en 2º de Bachillerato, y es una optativa para el grupo de Bachillerato General. La matrícula del curso 2025-2026 es de 15 alumnos/as.

La cultura forma un tejido complejo que se articula, ordena y reestructura permanentemente. Como conjunto de rasgos distintivos de una sociedad, requiere de un proceso de aprendizaje colectivo, que incluye creencias, sistemas de valores, tradiciones, costumbres, artes, ciencia y modos de pensamiento. Una sólida comprensión de la propia cultura favorecerá que el alumnado desarrolle el sentido de la identidad cultural y que construya un vínculo social basado en referencias comunes. Por otro lado, el arte es el conjunto de creaciones humanas, enmarcadas e integradas dentro de la cultura, mediante las que se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado. También es una construcción histórica y social a la que se le atribuyen valores trascendentales de la civilización. La materia Movimientos Culturales y Artísticos, de 2º de Bachillerato, contribuye al conocimiento de la propia cultura, y, además, a una formación integral del alumnado en valores ciudadanos, en el respeto a la diversidad de las expresiones artísticas y en la promoción del diálogo entre culturas.

El mundo actual se caracteriza por unas fronteras cada vez más desdibujadas, lo que provoca que en un mismo lugar cohabiten distintas formas de ver, de sentir, de ser y de pensar, generándose lo que se conoce como «identidades deslocalizadas» y pluralizándose las culturas en un mismo espacio y momento. Como resultado de este mundo global y diverso hay una cantidad extraordinaria de información que procesar, interpretar y asimilar, lo que da lugar a una dinámica de transformación continua en la que la interpretación y la representación del mundo evolucionan de forma constante. En nuestro tiempo, el arte y la cultura ofrecen una sorprendente diversidad de manifestaciones y experiencias en las que convergen una pluralidad de miradas, pensamientos e inquietudes que demandan nuevas formas de producción y recepción. La disparidad de estas manifestaciones es una poderosa herramienta para pensar el mundo contemporáneo, puesto que la creación y la producción artística están en diálogo y evolución permanentes con los cambios culturales y sociales.

Estas particularidades, propias de la sociedad del siglo XXI, requieren la formación de personas sensibles al mundo que las rodea, con una disponibilidad continua para la recepción activa, el conocimiento y la indagación. Así, resulta necesaria una alfabetización cultural, artística y estética basada en el reconocimiento de los diferentes códigos, recursos, técnicas y discursos de las distintas manifestaciones culturales y artísticas del entorno. Para ello, esta materia facilita al alumnado el establecimiento de nuevos vínculos con la realidad, aproximándole a una apreciación empática y afectiva de las artes mediante un encuentro sensible y razonado con diferentes producciones y manifestaciones. Todas ellas pertenecen al patrimonio cultural y artístico de la humanidad, dentro del cual se debe prestar especial atención a las manifestaciones contemporáneas, para evidenciar tanto las condiciones de creación, su proceso y su contexto, como su implicación con la innovación, la libertad de expresión y el compromiso social.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se han establecido cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias están diseñadas de manera que varias de ellas puedan trabajarse de manera globalizada, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni presupone ningún tipo de jerarquía entre ellas.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas,

están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

El primer bloque de saberes básicos, «Aspectos generales» recoge los aspectos disciplinares comunes de la materia que será necesario movilizar para la consecución de las competencias específicas. Se incluyen elementos que permitan contextualizar los movimientos artístico-culturales contemporáneos más relevantes, conocer los fundamentos de los distintos lenguajes y formas de expresión artística y sus implicaciones socioculturales, así como el papel del arte como motor de cambio social y su compromiso en relación con los principales desafíos del siglo XXI, con especial mención a la lucha contra los estereotipos y a las necesarias perspectivas de género e intercultural. Cada manifestación cultural y artística forma parte de un conjunto y se inscribe en una evolución, de manera que se puede determinar una continuidad en la creación dentro de diversos dominios a lo largo del tiempo, y, a la vez, una interrelación clara entre todos los ámbitos creativos. La herencia artística está presente en todos y cada uno de ellos, de forma que lo nuevo nunca rompe totalmente con lo que le precede. Hay unos temas constantes en esta sucesión que caracteriza a la cultura y al arte, y que se pueden seguir a lo largo de la historia con diferentes reinterpretaciones. Los dos bloques de saberes básicos que siguen se han planteado alrededor de dos grandes temas muy presentes en las manifestaciones culturales y artísticas de la sociedad contemporánea: «Naturaleza, arte y cultura», y «El arte dentro del arte». Por su parte, «El arte en los espacios urbanos» recoge tanto las manifestaciones artísticas que se producen en los entornos urbanos, como los distintos tipos de espacios y formatos en los que se manifiestan. Esta organización permite enlazar producciones culturales y artísticas desde mediados –y en algún caso desde principios– del siglo XX hasta la actualidad. El quinto bloque, «Lenguajes artísticos contemporáneos», abarca otros lenguajes, incluidos los audiovisuales y multimedia, presentes actualmente en las producciones culturales y artísticas, así como las posibilidades expresivas de las tecnologías contemporáneas.

Para el desarrollo de esta materia, se deben diseñar situaciones de aprendizaje que permitan explorar, de forma progresivamente compleja, una amplia variedad de manifestaciones culturales y artísticas mediante la movilización globalizada de los correspondientes saberes (conocimientos, destrezas y actitudes). Se seleccionarán para ello producciones y manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas, de cuyo estudio se puedan inferir los lenguajes, características o referencias comunes, así como las relaciones que establece con su contexto de producción y recepción. Igualmente, a lo largo del curso se pueden elegir momentos coincidentes con el desarrollo de ferias de arte contemporáneo, festivales de cine, música o danza, exposiciones y otros eventos internacionales, nacionales o locales, para introducir el análisis de las manifestaciones artísticas presentes en ellos y acercar los contenidos de la materia al momento y el entorno del alumnado. Estas situaciones de aprendizaje proporcionarán al alumnado una perspectiva real de las aplicaciones formativas y profesionales del arte y la cultura en sus múltiples facetas, así como una oportunidad de enriquecimiento de su acervo cultural personal.

Por último, la materia de Movimientos Culturales y Artísticos ofrece al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias culturales, facilitándole el acceso al mundo de las artes, descubriéndole sus particularidades y contribuyendo a su formación como ciudadano o ciudadana y como público cultural. Al establecer relaciones cercanas, que eviten los prejuicios y se basen en el conocimiento informado, se consigue una aprehensión global e interdisciplinar de la cultura que incidirá asimismo en el desarrollo de la capacidad de disfrute estético. Esta posibilidad acerca modos de vida diferentes a través de la expresión artística, lo que favorece también la reflexión sobre la necesidad de respetar la diversidad y adoptar posturas vitales que fomenten la convivencia.

1 Unidades de Programación.

Organización y secuenciación del currículo en unidades de programación: Situaciones de aprendizaje, talleres, proyectos u otros.

En cada unidad de programación se recogen las competencias específicas, los criterios de evaluación, así como los saberes básicos que se trabajarán en ella. Asimismo, se incluyen la o las situaciones de aprendizaje vehiculares para su desarrollo.

UP 1: Movimientos de Vanguardia I, el inicio del arte contemporáneo: del Impresionismo al Arte abstracto.

Descripción:

Esta unidad es indispensable para conocer las bases del arte contemporáneo, entendiendo y estudiando tanto las principales obras, como ideas, contexto en el que se desarrollan las distintas vanguardias y los elementos esenciales de los lenguajes artísticos del impresionismo, postimpresionismo, fauvismo, cubismo, futurismo, y arte abstracto, orfismo, constructivismo, y neoplasticismo.

Todos ellos se estudiarán con especial énfasis en las aportaciones hechas por las mujeres artistas, valorando la perspectiva de género y la perspectiva intercultural. Así como de las propuestas de ruptura de estereotipos culturales y artísticos que aportan cada uno de estos movimientos de vanguardia, valorando el arte como herramienta de expresión individual y colectiva.

Fundamentación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.1. Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2. Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una</p>	<p>Bloque A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p>

<p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	<p>Bloque C: El Arte dentro del Arte.</p> <p>Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.</p> <p>La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.</p> <p>Relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda</p> <p>Bloque E: Lenguajes artísticos contemporáneos.</p> <p>Diseño industrial y artes decorativas.</p>
---	---	---

Situaciones de aprendizaje

- Primera situación de aprendizaje: Investigando vanguardias: búsquedas guiadas con la inclusión de las mujeres para una puesta en común y debate en clase.
- Segunda situación de aprendizaje: Comentario común de obras de arte seleccionadas.

- Tercera situación de aprendizaje: Investigación sobre el primitivismo en el arte y puesta en común de las investigaciones.

Periodo de aplicación:

Semanas: 1-11

Trimestre: PRIMERO

UP 2. Movimientos de Vanguardia II, manifestaciones de la expresión artística desde el Dadá al Expresionismo Abstracto y el Pop-Art.

Descripción:

Esta unidad es indispensable para conocer las bases del arte contemporáneo, entendiendo y estudiando tanto las principales obras, como ideas, contexto en el que se desarrollan las distintas vanguardias y los elementos esenciales de los lenguajes artísticos del Dadaísmo, el Surrealismo, el Expresionismo Abstracto y el Arte Pop.

Todos ellos se estudiarán con especial énfasis en las aportaciones hechas por las mujeres artistas, valorando la perspectiva de género y la perspectiva intercultural. Así como de las propuestas de ruptura de estereotipos culturales y artísticos que aportan cada uno de estos movimientos de vanguardia, valorando el arte como herramienta de expresión individual y colectiva.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p>	<p>Bloque A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque C: El Arte dentro del Arte</p>

<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	<p>Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.</p> <p>La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.</p> <p>Cultura popular y Pop art. El Arte pop en España.</p> <p>Relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.</p>
Situaciones de aprendizaje		
<ol style="list-style-type: none"> Primera situación de aprendizaje: Investigando vanguardias: búsquedas guiadas con la inclusión de las mujeres para una puesta en común y debate en clase. Segunda situación de aprendizaje: Comentario común de obras de arte seleccionadas. 		
Periodo de aplicación:		
Semanas: 12 a 15.	Trimestre: PRIMERO	

UP 3. Minimalismo, Arte Conceptual.

Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo. Instalaciones y Fluxus

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado estudiará los movimientos que priman la idea sobre la técnica en el arte, y la frialdad y el aspecto mecánico, como herencia de la Bauhaus, el expresionismo abstracto y el Pop art, preparando el inicio de la postmodernidad.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los</p>	<p>Bloque A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico- culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque E: Lenguajes artísticos contemporáneos.</p> <p>Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.</p>

<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible</p>	
<p>Situaciones de aprendizaje</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Primera situación de aprendizaje: Investigamos sobre el arte minimalista y conceptual. 2. Segunda situación de aprendizaje: Estudiamos la obra de Yakoi Kusama e 		
<p>Periodo de Aplicación</p>		
<p>Semanas 16 y 17 TRIMESTRE: SEGUNDO</p>		

UP 4 Arte conciencia y sostenibilidad: Arte Povera, Land Art y Arte Ambiental.

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado se introducirá en el arte desde la ética y el activismo ecologista, estudiando los movimientos artísticos que han tratado de concienciar sobre los daños causados por las personas en el planeta, y de llamar a la acción para promover su conservación. Se hará desde una perspectiva de género e intercultural.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes</p>	<p>que A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Esteriotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque B: Naturaleza, arte y cultura.</p> <p>Del plein air a la fotografía de naturaleza.</p> <p>Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.</p> <p>Arte Povera.</p> <p>Arte ambiental y Land Art</p>

<p>en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	
--	---	--

Situaciones de aprendizaje

1. Primera situación de aprendizaje: conocemos el bosque de Oma, de Ibarrola, lo documentamos.
2. Segunda situación de aprendizaje: Investigamos sobre arte y ecología y realizamos una obra de Arte Ambiental.

Periodo de aplicación:

Semanas: 18 a 19	Trimestre: SEGUNDO	
------------------	--------------------	--

UP 5 Explorando el cuerpo humano; Happening, Performance. Arte de acción y Body Art. El arte feminista.

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado investigará y explicará a sus compañer@s las principales obras artísticas relacionadas con el cuerpo humano, de acción y el arte feminista, explicando sus aspectos y obras fundamentales, haciendo énfasis en la libertad de expresión y el uso del arte como herramienta de expresión individual y colectiva, así como de ruptura de estereotipos y denuncia de desigualdades.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística</p>	<p>Bloque A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque E: lenguajes artísticos contemporáneos</p> <p>Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.</p>

descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2. Competencia específica 5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.	en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen. 5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen. 5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible .	
---	--	--

Situaciones de aprendizaje

3. Primera situación de aprendizaje: Investigación en pequeño grupo sobre los siguientes temas(uno por grupo)exposición en el aula, y debate posterior en el aula:
- 1 Las performances de Marina Abramovic/ Joseph Beuys /Yoko Ono y/Christo y Jeanne Claude.

2 El arte de acción de Chris Burden/Wolf Vostel/Liu Bolin/ Luarie Anderson

3 El arte feminista de Yolanda Domínguez/Ana mendieta / Guerrilla Girls/ Cindy Sherman/ Judy Chicago/ Miriam Schapiro

Periodo de aplicación:

Semanas: 20 a 23.	Trimestre: SEGUNDO	
-------------------	--------------------	--

UP 6 El arte en los espacios urbanos: Arquitectura y sociedad, Arquitectura y Arte contemporáneo, Arte mural, trampantojo y Arte urbano.

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado estudiará la importancia y repercusión de la arquitectura en la vida de las personas, y su poder de transformación y mejora de ciudades, su importancia en el cuidado del medio ambiente y para el desarrollo de la equidad e igualdad de oportunidades, mejora energética y cuidado del medioambiente.

Se estudiarán intervenciones urbanísticas significativas en proyectos de urbanismo, así como la intervención artística en el medio urbano con trampantojos y arte urbano, su significado e impacto económico. La libertad de expresión, y censura. El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades</p>	<p>Bloque A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico- culturales contemporáneos.</p> <p>Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque D: El Arte en los espacios Urbanos</p> <p>La arquitectura en el arte contemporáneo.</p> <p>Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.</p> <p>Arte mural y trampantojo. Arte urbano</p>

<p>los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible</p>	
---	--	--

Situaciones de aprendizaje

- Primera situación de aprendizaje: Análisis de la arquitectura en nuestra vidas, nuestras calles, nuestro día a día.
- Segunda situación de aprendizaje: Estudiamos a Banksy y Sentydoart, exploramos la aplicación Street art Cities y visitamos Pola de Siero o Langreo para realizar fotografías que aportar a la misma sobre las obras de arte Urbano existentes.

Periodo de aplicación:

Semanas: 24 a 27.

Trimestre: SEGUNDO Y TERCERO

UP 7 Los espacios contemporáneos del arte: museos, salones, ferias, festivales, galerías, talleres, exposiciones inmersivas.

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado estudiará la arquitectura de los espacios de arte: los grandes museos dinamizadores de entornos urbanos como el Guggenheim o el Niemeyer, pero también los que renuevan edificios como Laboral Ciudad de Cultura, o El Museo de BBAA de Asturias, los museos franquicia, las exposiciones, ferias, festivales, talleres, galerías, etc, Todos ellos espacios para el arte en mayor o menor medida.

Se explicará el concepto de "Gestión de proyectos artísticos", estudiando la metodología proyectual, la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos, el emprendimiento cultural y las oportunidades de desarrollo ligadas a este ámbito, así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y</p>	<p>que A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque E: El arte en los espacios urbanos.</p> <p>Arquitectura y sociedad.</p> <p>Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.</p>

<p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	
--	--	--

Situaciones de aprendizaje

<p>1. Primera situación de aprendizaje: El alumnado elegirá un espacio de arte de cada uno de los ejemplos estudiados en el aula y realizará una presentación en la que explique su tipología, influencia, las actividades que realiza, su carácter (publico o privado), temporalidad, etc.</p>

Periodo de aplicación:

Semanas: 28 a 31 .	Trimestre: TERCERO	
--------------------	--------------------	--

UP 8 Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Arte virtual, NFTs

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado ahondará sobre el uso de las nuevas tecnologías para crear arte o como soporte del mismo, la reflexión sobre los medios tecnológicos que hacen posible la creación, con múltiples soportes. Estudiará sus obras más representativas.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>Explorar y valorar los lenguajes y los códigos</p> <p>De diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. 2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p>	<p>que A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos.</p> <p>s. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque E: Lenguajes artísticos Contemporáneos</p> <p>Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte</p>

<p>Competencia específica 4. Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	
Situaciones de aprendizaje		

1. Primera situación de aprendizaje: "Creo mi edificio sostenible con CAD".		
Periodo de aplicación:		
Semanas: 32 a 34.	Trimestre: TERCERO	

UP 9 Narrativa y videojuegos. Narrativas seriales en el audiovisual de SXX

Descripción:

En esta unidad de programación el alumnado ahondará en la narrativa audiovisual y la creación de videojuegos, vinculando el arte y la necesidad de comunicación y expresión de las personas creadoras, y la interacción entre tecnología, arte y narrativa. Así como las conexiones estéticas, filosóficas expresivas y sociales entre manifestaciones culturales y artísticas.

Fundamentación curricular.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>Competencia específica 1.</p> <p>Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 2.</p> <p>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</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>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</p>	<p>1.1 Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa</p> <p>1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables</p> <p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p>	<p>que A: Aspectos Generales</p> <p>La evolución del concepto de arte.</p> <p>Las distintas manifestaciones de la expresión artística.</p> <p>Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.</p> <p>Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.</p> <p>La expresión artística en su contexto social e histórico.</p> <p>Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.</p> <p>La libertad de expresión. La censura en el arte.</p> <p>Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.</p> <p>El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.</p> <p>Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.</p> <p>Bloque E: Lenguajes artísticos Contemporáneos</p> <p>Narrativas seriales en el audiovisual del siglo XXI.</p> <p>Narrativa multiverso y videojuegos</p>

<p>potenciar las posibilidades de disfrute estético.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida</p> <p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p> <p>Competencia específica 4.</p> <p>Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	
<p>Situaciones de aprendizaje</p>		
<p>1. Primera situación de aprendizaje: Análisis de una serie/ video juego con perspectiva de género, multidisciplinar buscando las influencias de los movimientos culturales y artísticos estudiados.</p>		
<p>Periodo de aplicación:</p>		
<p>Semanas: 35 a 37.</p>	<p>Trimestre: TERCERO</p>	

2 Evaluación y calificación.

Instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación.

2.1 Instrumentos y procedimientos de evaluación.

El proceso de evaluación se lleva a cabo de manera continua, estableciendo diferentes instrumentos que permitirán conocer en todo momento la evolución del alumnado con un doble objetivo: adoptar las medidas necesarias para reconducir el proceso de aprendizaje cuando no se obtengan los resultados deseados y calificar el grado de consecución de las competencias específicas de la materia según los criterios de evaluación.

Dependiendo de la situación de aprendizaje que se esté desarrollando en cada momento, se propondrán diferentes tareas o actividades a desarrollar en el aula. Estas actividades estarán claramente definidas atendiendo a los dispositivos a utilizar, sesiones dedicadas, organización grupal, producto resultante exigible y los criterios de evaluación/calificación. La profesora realizará las explicaciones pertinentes mientras se desarrollan las actividades, bien para toda la clase, en pequeños grupos o de manera individual.

2.2 Criterios de calificación de acuerdo con los criterios de evaluación.

Se recoge cómo se determinará la calificación en cada momento, de acuerdo con los criterios de evaluación.

COMPETENCIA	CRITERIOS DE EVALUACION	DESCRIPTORES	PONDERACIÓN
Competencia específica 1. Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.	1.1. Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa 1.2. Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época. 1.3. Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables	CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.	20%

<p>Competencia específica 2. Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural</p>	<p>2.1. Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>2.2. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p>	<p>CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p>	<p>20 %</p>
<p>Competencia específica 3. Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.</p>	<p>3.1. Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>3.2. Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>3.3. Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p>	<p>CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2</p>	<p>20%</p>

<p>Competencia específica 4. Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional</p>	<p>4.1. Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>4.2. Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>4.3. Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p>	<p>CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>20 %</p>
<p>Competencia específica 5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</p>	<p>5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>5.2. Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.</p>	<p>CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1</p>	<p>20 %</p>

3 Metodología

Para la adquisición de competencias se planificarán situaciones de aprendizaje y actividades educativas que favorezcan la capacidad del alumnado de aprender de forma autónoma, trabajar en equipo y aplicar métodos de investigación apropiados para la construcción de su propio conocimiento.

Se utilizarán metodologías de trabajo activas: aprendizaje cooperativo, proyectos y/o codocencia. Se favorecerán los debates y el ejercicio de la crítica desde el respeto, como pilar básico del comportamiento democrático. Ya que las manifestaciones culturales y artísticas son un producto social e histórico del momento en el que son creadas, será habitual la lectura de los medios de comunicación en los que se reflejan el contexto político, económico y cultural en que se enmarca la producción artística y cultural contemporánea.

Por ello se incidirá especialmente en los condicionantes sociales que afectan al hecho creativo en sí, valorando y analizando críticamente las desigualdades existentes entre hombres y mujeres, impulsando la igualdad real, y la no discriminación por razón de género o condición o circunstancia social.

Se hará un especial hincapié en visibilizar a las artistas en todos y cada uno de los Movimientos Culturales y artísticos estudiados, en sus aportaciones y la desaparición u ocultación de las mismas en la mayor parte de los documentos o materiales relativos a estos movimientos, que habitualmente sólo nombran la obra de los varones.

4 Medidas de atención a las diferencias individuales del alumnado.

Se tendrán en cuenta las diferencias individuales del alumnado, para el curso 2025-2026, entre los que no hay alumnado con necesidades educativas especiales, para, sobre todo dar posibilidad de mayor desarrollo de las actividades y profundidad en las investigaciones y contenidos que se aborden para los alumnos/as con mayor disposición y capacidad.

4.1 Alumnado con la materia no superada en el curso anterior.

Es una asignatura de creación nueva, se imparte por ` primera vez en el IES Parque de Monfragüe con la LOMLOE, por tanto, no se puede dar el caso

4.2 Alumnado que permanece en el mismo curso.

Es una asignatura de creación nueva, se imparte por ` primera vez con la LOMLOE, por tanto, no se puede dar el caso.

5 Recursos materiales y didácticos

Para el desarrollo de la materia a lo largo del curso 2025-2026 se cuenta con los siguientes recursos materiales y didácticos:

Recurso	Referencia	Forma de acceso
Presentaciones en powerpoint, enlaces a videos, cortos o textos informativos sobre tendencias artísticas, obras, movimientos culturales y/o artistas.	Material elaborado por la profesora	A través del Classroom de la materia, y del Drive asociado donde están todos a su disposición
Pantalla /panel interactivo	Dotación Consejería de Educación	De uso en el aula
WEBS		Disponibles en la plataforma Classroom y Drive

6 Seguimiento de la programación.

Se tendrán en cuenta los siguientes indicadores de logro para evaluar la aplicación y desarrollo de esta programación docente. Las propuestas de mejora surgidas de dicha evaluación se recogerán en la memoria final de curso del departamento y se tendrán en cuenta para el curso 2026-2027.

Área	Indicador de logro	SI/NO	PROPUESTAS DE MEJORA
Temporalización	Idoneidad de la temporalización prevista.		
	Hay lugar a ampliar temas o modificar en función del alumnado.		
Organización del aula	La distribución del alumnado favorece la metodología elegida.		
	Se utilizan agrupaciones diversas según lo necesario, adaptándose a las distintas metodologías.		
Recursos en el aula.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
	Se cuenta con los espacios y recursos necesarios para una metodología variada y dinámica.		
Metodología	Se utilizan metodologías variadas en función de las actividades.		
	Se utilizan metodologías activas.		
Atención a la diversidad	Se realizan actividades Multinivel para dar respuesta a los distintos tipos de aprendizaje.		
	Es posible atender a la diversidad teniendo en cuenta el número de alumn@s por aula.		
Implicación del alumnado.	Se muestran participativos y con iniciativa.		
	Proponen actividades y traen materiales, noticias, ideas al aula.		
	Participan del aprendizaje cooperativo o los proyectos con autonomía e implicación.		