



IES ISABEL DE  
CASTILLA  
DEPARTAMENTO DE PLÁSTICA

PROGRAMACIÓN

# ÍNDICE

<b><u>0.- MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA EL CURSO 2022-2023</u></b>	Pág. 2
<b><u>1.- OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS</u></b>	Pág. 2
<b><u>2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.</u></b>	Pág. 6
<b><u>3.- METODOLOGÍA</u></b> <b><u>3.1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES</u></b> <b><u>3.2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA</u></b> <b><u>3.3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</u></b> <b><u>3.4.- LA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS</u></b> <b><u>3.5.- MATERIALES Y LIBROS DE TEXTO</u></b> <b><u>3.6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</u></b>	Pág. 9
<b><u>4.- CONTENIDOS</u></b> <b><u>4.1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN</u></b> <b><u>4.2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES</u></b>	Pág. 17
<b><u>5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</u></b> <b><u>5.1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN.</u></b> <b><u>5.1.1.- Criterios de calificación y recuperación.</u></b> <b><u>5.1.2.- Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.</u></b> <b><u>5.1.3- Evaluación de la práctica docente</u></b>	Pág. 18
<b><u>6.- MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</u></b> SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. <b><u>6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º, 3º, 4º</u></b> <b><u>6.2. TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º</u></b>	Pág. 26
<b><u>7.- MATERIAS DEL BACHILLERATO.</u></b> SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. <b><u>7.1. DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º</u></b> <b><u>7.1.1 DIBUJO TÉCNICO 1ºBACH.</u></b> <b><u>7.1.2 DIBUJO TÉCNICO 2ºBACH</u></b>	Pág. 56
<b><u>8.- ANEXO.</u></b>	Pág. 86

## **0. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA EL CURSO 2022-2023.**

Beatriz Herráez García. Imparte:

**EPVA en 2 grupos de 1ºESO (1ºC y C Bilingüe, y 1ºD), y comparte con el Departamento de Tecnología.**

D José Antonio Elvira García, jefe de Departamento, Imparte:

**EPVA en 1 grupo de 1º de ESO (1ºA), Taller de artes plásticas 3º ESO (3ºA ,3º A Bilingüe, 3ºB, 3ºB Bilingüe, 3ºC), EPVA Optativa en todos los grupos de 4º de ESO (4ºA, B, B Bilingüe y C), Dibujo Técnico I en 1º de Bachillerato BIE, Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato**

D. Rafael Sánchez Martín, Imparte:

**EPVA en 1 grupo de 1º de ESO (1ºB), EPVA II en 3º ESO (3ºA, 3ºA Bilingüe, 3ºB, 3ºB Bilingüe,3ºC y 3ºC Diversificación), Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato, Dibujo Técnico I en 1º de Bachillerato (Tercer Bloque de Nocturno).**

## **1. OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS**

### **1.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

#### **LOMLOE 1º/ 3º ESO**

La **Educación Secundaria Obligatoria** contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación,

- el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
  - i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
  - j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
  - k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
  - l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### **LOMCE 4º ESO**

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a 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.

## **1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO:**

### **LOMLOE 1º BACHILLERATO**

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución

de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

### **LOMCE 2º BACHILLERATO**

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos 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 la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y 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.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.



## 2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

### **LOMLOE/LOMCE**

#### ***a) Competencia en comunicación lingüística (CCL) b) Comunicación lingüística***

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación. Todo proceso de creación plástica se basa en una motivación conceptual que se articula como un mensaje. Su tratamiento, gestión y articulación abstracta no difieren de las propias de la comunicación lingüística, por lo que la contribución a la adquisición de la competencia es significativa.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales, valorando su potencial posibilidad de ser expresados o reforzados mediante el lenguaje de la imagen.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

#### ***b) Competencia plurilingüe (CP)***

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Se valorará y respetará la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo para fomentar la cohesión social

Los descriptores que entrenaremos son:

- Conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
- 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.

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

##### ***a) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología***

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan



procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis. Los bloques de contenidos relativos al dibujo técnico y la geometría favorecen especialmente la adquisición de esta competencia.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, plástico, proyectivo, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc., en sus dimensiones gráficas y geométricas.
- Organizar la información utilizando procedimientos sistemáticos.

#### **d) Competencia digital (CD) c) Competencia digital**

Dentro del área aparecen numerosos contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento y productos audiovisuales.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

#### **e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) g) Aprender a aprender**

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

#### **f) Competencia ciudadana (CC); e) Competencias sociales y cívicas**

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

#### **g) Competencia emprendedora (CE); f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

#### **h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC); d) Conciencia y expresiones culturales**

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de 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 se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

### 3.- METODOLOGÍA

El IES Isabel de Castilla se caracteriza por ser un centro activo que acomete numerosos proyectos educativos, tanto a nivel interno, como externo, que precisan de múltiples infraestructuras de desarrollo, entre las que cabe destacar aquellas que se relacionan directamente con las disciplinas de la imagen. El departamento de Dibujo ha asumido la responsabilidad de satisfacer estas necesidades, con el convencimiento de que su acometida puede -y debe- convertirse en una oportunidad inmejorable de reforzar la efectividad del acontecimiento educativo.

La posibilidad de adaptar nuestras metodologías a procesos de creación útiles y con resultados tangibles, permite a los alumnos identificar los desarrollos del aprendizaje con situaciones reales, que concluyen en la obtención de productos específicos, funcionales y prácticos, que se alejan de los habituales planteamientos abstractos o puramente teóricos, mucho más difíciles de contextualizar. Los principios pedagógicos de esta programación se basan en la idea de compatibilizar las utilidades prácticas de nuestros recursos, con sus potenciales pedagógicos, con el convencimiento de que ambos aspectos se verán doblemente reforzados.

Incorporamos en todos los procesos específicos de cada nivel, cometidos o tareas que nos permitan simultanear el tratamiento de temas y contenidos pedagógicos con la satisfacción de las necesidades corporativas (audiovisuales, de diseño, artísticas, etc.) ya mencionadas. Insistiremos en las indudables ventajas de esta opción:

- ✓ La incorporación activa de los alumnos en actividades no estrictamente académicas o propias de las materias (proyectos de cooperación, actos académicos, intercambios, campañas de difusión, etc.) incrementa su integración y refuerza el vínculo con la institución, pues les permite participar de manera real en facetas de la actividad del centro, que habitualmente les son vetadas. Otorgar responsabilidades organizativas o ejecutivas ofrece magníficos resultados.
- ✓ La posibilidad de que todas estas actividades sean completadas o enriquecidas con coberturas audiovisuales o plásticas, permite su consideración como material curricular de campo de primer orden, más allá de que sean tenidas en cuenta como meras actividades extraescolares.
- ✓ La participación en procesos de creación activos, con resultados específicos y tangibles, refuerza considerablemente la efectividad de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Artes plásticas o audiovisuales.
- ✓ La disponibilidad de colaboración en múltiples actividades permite la participación con diferentes departamentos y el equipo directivo, favoreciendo un modelo educativo de responsabilidad global y compartida, que acomete proyectos y acciones interdisciplinares.

### 3.1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

Entendemos como **metodología**, al conjunto de decisiones, acciones y recursos que nos permitan la más efectiva consecución de los objetivos pedagógicos. La amplitud curricular de las distintas materias, así como la necesidad de simultanear tratamientos y prácticas de diversa índole, nos obliga a diseñar un plan de acción combinado, que pretenda abarcar en la mayor medida las posibles orientaciones. Nos parece oportuno establecer unos principios metodológicos generales que sirvan de base y definan originalmente la manera de ejecutar los proyectos.

Los principios descritos, así como sus aplicaciones, son comunes para los diferentes niveles y materias, por lo que se deben considerar como de utilización general. En las posteriores descripciones de concreción curricular específica, se mencionarán sólo las adaptaciones metodológicas pertinentes dado que la aplicación descrita a continuación es de uso general.

El primero de estos principios se puede definir como **principio de flexibilidad**, que pretende satisfacer la necesidad de establecer una pauta metodológica adaptable, basada en actitudes susceptibles de ser adecuadas a las necesidades particulares de cada realidad, el contexto académico o el proyecto acometido. No pretendemos recomendar una aplicación arbitraria, sino aquella que deviene en un segundo principio fundamental, el de la **máxima efectividad**, que nos obliga a insistir en los aspectos más favorables y productivos, según las características particulares de cada alumno, del grupo o el centro, o las de los proyectos de creación acometidos.

En tercer lugar, nos atenderemos al **principio de la práctica creativa**. Busca la aplicación de métodos y procedimientos habituales en los procesos de creación plástica y audiovisual, con la intención de que los alumnos se familiaricen con un tipo de disciplina que obliga a la consideración de las metas desde un punto de vista amplio, global, en el que la vinculación personal y el desarrollo de mecanismos de dedicación y decisión son fundamentales. Así, el alumno se enfrentará a procesos de resolución completa, en los que a través de sus diferentes fases (valoración de condiciones, búsqueda de fuentes, recursos y materiales, propuesta de soluciones posibles, discriminación teórica, discriminación práctica, investigación metodológica, investigación procedimental, proceso de producción, evaluación de resultados, etc.) deberá acometer un trabajo de amplia magnitud que se verá culminado con la obtención de un producto final.

Este proceso permite constatar la validez de los contenidos, al ser aplicados en la práctica y provoca en los alumnos un fuerte efecto motivador (pues observan como sus esfuerzos por aprender se ven recompensados finalmente con una creación tangible).

Como consecuencia lógica de lo anterior, debemos esforzarnos en crear un sólido vínculo entre el alumno y su trabajo, a través de una valoración suficiente, incluso exagerada, de la participación en el proceso de creación y de las producciones obtenidas. Podemos definir este principio como el de la **dignificación de la autoría**, dotando a los trabajos realizados de una cierta trascendencia artística, visual o funcional y significando la importancia del componente creativo personal como elemento diferenciador, al que todos, en mayor o menor medida, si somos capaces de superar nuestras naturales trabas o prejuicios, tenemos acceso. La posibilidad de difundir suficientemente las obras, presentarlas a concursos o certámenes, realizar proyecciones públicas, etc., incrementa el efecto de este principio, provocando orgullo y satisfacción en los alumnos.

En relación con lo que definimos en nuestra introducción como la intención fundamental de nuestro departamento, así como con los principios descritos anteriormente debemos, ineludiblemente, incluir un principio de adecuación o de

**finalidad práctica.** Una adecuada planificación, así como un trabajo de coordinación con otros departamentos, nos pueden permitir la acometida de proyectos concretos que justifiquen un uso específico del material curricular tratado a lo largo del curso. No resulta difícil contextualizar la totalidad de posibilidades de los proyectos específicos y convertirlas en recursos idóneos para que la asignatura se convierta en herramienta al servicio de la comunidad, ofreciendo la cobertura de las necesidades plásticas y audiovisuales del centro y el medio para su difusión. Los productos obtenidos mediante el trabajo creativo en el taller, pasarán de ser meras aplicaciones académicas, a productos con finalidad real y específica, lo que incrementará su efectividad educativa.

Este proceso de producción “didáctico- práctica” precisa de un uso constante del material curricular tratado, por lo que no debemos considerar superadas o solventadas unidades didácticas o bloques de contenidos, sino recurrir constantemente a aquellos aspectos que nos serán necesarios a lo largo de todo el curso. Podemos definir esta circunstancia como **principio de reversibilidad**, que nos permite recurrir a la totalidad del material impartido en todo momento. Si bien la aplicación estructural de las unidades requiere de un planteamiento cronológico, que detallamos en los apartados dedicados a materias concretas, debemos extraer los conceptos o procedimientos de uso constante y obligado de cada una de ellas para que se conviertan en material depositado y de recurso constante a lo largo del curso.

### 3.2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA.

Hemos determinado las características fundamentales del proyecto, en relación con su finalidad y nuestras intenciones, por lo que debemos afrontar la creación de una estructura que nos permita desarrollarlo de modo efectivo. Justificada su necesidad y el potencial motivador que pretendemos, es fundamental una óptima puesta en práctica, para que nuestros objetivos se vean cumplidos. En las líneas siguientes se intentará ofrecer un modelo concreto de aplicación.

En primer lugar, nos gustaría destacar que todas las asignaturas que emplean los lenguajes plásticos y audiovisuales, deben ser tratadas simultáneamente en sus dimensiones *teóricas y prácticas*, como se indica explícitamente en los distintos desarrollos curriculares oficiales que las han venido regulando.

De esta circunstancia se deriva que debemos tratar los **contenidos**, en sus aspectos y circunstancias de carácter **conceptual, técnico y actitudinal** en proporción similar y que la magnitud de las situaciones a abarcar con nuestros métodos, se verá considerablemente incrementada (en otras materias suele primar alguno de los caracteres, lo que orienta el tratamiento en su sentido y subordina a los otros como recurso complementario). Debemos proporcionar a los alumnos recursos intelectuales suficientes para la comprensión del fenómeno plástico-visual y audiovisual en sus dimensiones históricas, sociológicas, comunicativas, morales o filosóficas, dotarles de competencias técnicas y metodológicas para su creación y producción, así como fomentar, educar y orientar su contribución personal, su trabajo y su esfuerzo en los procesos de creación de los productos plásticos.

Frente a esta gran amplitud de objetivos, corremos el riesgo de ofrecer un tratamiento superficial o disperso y fracasar en nuestra expectativa de abarcarlos todos, por lo que una buena planificación, una evaluación suficiente de condiciones y recursos y la determinación de un objetivo concreto de producción, son elementos fundamentales para una aplicación efectiva. A continuación, describimos el método propuesto y que hemos venido empleando en los últimos cursos:

1. Debemos **considerar en la misma proporción los recursos conceptuales, técnicos y actitudinales**, siendo conscientes de que su aplicación simultánea es indispensable en los procesos creativos audiovisuales. Para ello debemos distinguir con claridad el material que incide específicamente en las dimensiones siguientes:

- ✓ *El que proporciona **fundamento conceptual o intelectual**, teórico.*
- ✓ *El que facilita recursos **técnicos y procedimentales**, práctico.*
- ✓ *El que aporta material **histórico y documental**, informativo.*
- ✓ *El que fomenta los recursos **expresivos y creativos**, abstracto.*

2. El **trabajo de taller**. Creemos haber dejado suficientemente claro que nuestra opinión sobre la orientación de la asignatura apunta prioritariamente a la consecución de uno o varios proyectos prácticos que nos permitan la obtención de productos plásticos o audiovisuales. Esta convicción se fundamenta en la idea, ya expresada, de que es de esta manera como obtendremos los mejores resultados académicos y formativos.

Todas las actividades que acometamos deben ser condicionadas por su posible consecuencia productiva. En aras de conseguir un ambiente de trabajo generador, debemos supeditar todas las dimensiones abarcables, a aquellas circunstancias que nos proporcionen una estructura procedimental práctica y constatable. No pretendemos con esta idea restar importancia a las dimensiones curriculares que se orientan o afectan al desarrollo del conocimiento declarativo de los alumnos, que deben ser atendidas suficientemente, sino proponer que, según nuestro criterio, los desarrollos procedimentales activos favorecen su asimilación. Las actividades de carácter teórico (lecciones magistrales, exposiciones, trabajos personales de investigación) deben ser contextualizadas y adecuadas a los entornos creativos que reproduciremos en la práctica.

El modelo de *trabajo de taller* es una magnífica opción para la consecución de estos fines, pues permite la investigación de situaciones en un marco activo, que aplica inmediatamente los conceptos, recurre a los ejemplos documentales, resuelve las exigencias técnicas, y valora los resultados obtenidos.

El profesor, tras proponer un determinado proyecto, en relación con los contenidos temporalizados, deberá coordinar y dirigir las acciones, conducir el trabajo en el sentido más efectivo y distribuir los cometidos de manera razonable, con la prioridad de culminar los proyectos acometidos.

Hemos venido empleando, los últimos cursos, de manera general, un método de trabajo en el taller, que podemos definir como un procedimiento de puesta en común, en el que los hallazgos individuales son puestos a disposición del grupo. A partir de un estímulo o problema a resolver, sobre el que es conveniente los alumnos hayan trabajado previamente, de manera individual, se proponen sesiones de trabajo conjunto en las que se depositan las diversas propuestas para ser:

- ✓ *Desarrolladas y enriquecidas.*
- ✓ *Discutidas.*
- ✓ *Analizadas.*
- ✓ *Disecionadas.*
- ✓ *Contrastadas.*
- ✓ *Valoradas.*

No se trata de seleccionar las mejores soluciones, pues atentariamos contra el principio de autoría, discriminando a los alumnos con menores aptitudes, sino de construir una propuesta común, configurada a partir de múltiples propuestas particulares, a ser posible de la totalidad de los alumnos, en la que todos, en mayor o menor medida, hayan participado y que puedan hacer suya.

La aplicación de este método para la realización de los diferentes proyectos es muy ventajosa, pues permite:

- *Una acumulación inestimable de diferentes propuestas de resolución de circunstancias contextuales, que enriquecen la decisión final.*
- *La posibilidad de extraer conclusiones estructurales, deducidas de las diversas tendencias de cada propuesta.*
- *Disponer de un grupo numeroso de dedicación específica o especializada (cuando se trabaja un guion, tienes 20 guionistas o más)*
- *Fomentar los mecanismos de trabajo en grupo, la superación de trabas o complejos, la participación activa, etc., etc.*
- *Comprobar el efecto que cada propuesta, o la construida finalmente a partir de las originales, produce en un grupo potencial de espectadores.*
- *Que la idea o solución sea asumida por la totalidad de los alumnos y no se establezcan distinciones provenientes de selecciones eliminatorias, en relación con uno de los principios fundamentales de este proyecto: el de la autoría.*

**3. El proyecto específico.** Tal y como hemos venido declarando desde un principio, nuestra intención de supeditar nuestras acciones educativas a la consecución de proyectos específicos que satisfagan determinadas necesidades del centro, nos ha permitido, durante los últimos cursos, construir una infraestructura articulada, abierta, flexible y coordinada, que permita a los diferentes departamentos contar con nuestros recursos para el enriquecimiento de sus actividades.

Dicha estructura se fundamenta en lo siguiente:

- La Comisión de coordinación pedagógica aprueba la posibilidad de empleo de los recursos del Departamento de Artes plásticas en relación con las actividades generales. Se plantea la necesidad de solicitarlos de manera ordenada y con el suficiente tiempo para la consideración de las necesidades, y la conveniencia de su aplicación.
- El responsable de actividades extraescolares comunica los proyectos o actividades que precisan de intervención, para que puedan ser planificados, distinguiendo aquellos que precisen una intervención puntual (la cobertura fotográfica de una excursión o visita) de los que precisen una dedicación a largo plazo (la realización de decorados para una obra de teatro, o de un video corporativo de presentación del centro, por ejemplo)
- El Departamento determina la estrategia de la cobertura, asignando según materias y niveles, a quien corresponde, e incorporando su acometida al desarrollo pedagógico del curso.
- Este trabajo de asignación y coordinación, se realiza al principio del curso, sin perjuicio de que sean consideradas eventuales solicitudes que surgiesen a lo largo del mismo y que, siempre que fuesen abarcables, se satisfarían.

### **3.3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos, inteligencias múltiples y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

Atenderemos las necesidades del alumnado teniendo en cuenta los principios del DUA (Diseño Universal de Aprendizaje)

Partimos de una evaluación inicial de condiciones, al principio del curso, que se ejecuta según las siguientes acciones:

- ✓ Juntas docentes de inicio de curso, en las que se advierten de los alumnos

que precisan de Atenciones específicas.

- ✓ Informes del Departamento de Orientación en los que se significan los alumnos con diagnóstico que requerirán medidas de intervención.
- ✓ Valoración inicial de las condiciones del grupo mediante evaluación. Deberá tratarse especialmente la competencia conceptual previa, así como determinar las diferentes edades gráficas de los alumnos. Es interesante, también, constatar los hábitos referentes al trabajo específico del área.

### **3.3.1. Descripción del grupo después de la evaluación inicial**

Tras las aportaciones anteriores y con el fin de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión, hemos de recabar en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

### **3.3.2. Necesidades individuales**

Las aportaciones de Departamento de Orientación, así como la evaluación inicial, nos facilitan no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporcionan información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ellas podremos:

- Identificar a los alumnos o alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.). Para esto se realizarán adaptaciones curriculares significativas, en coordinación con el Departamento de Orientación.
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual, adaptaciones curriculares no significativas, etc.).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.



- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

La realización de los proyectos prácticos que proponemos permite un reparto de tareas adecuado a las posibilidades de cada participante y una distribución de cometidos coherente con la acción diversificada, de tal manera que, a través de la optimización de las condiciones particulares de cada alumno, consigamos la mejor evolución académica, la corrección de déficits, y su concurso en el proyecto a través de lo mejor de sus capacidades.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. La realización de los proyectos proporciona un efecto de beneficio recíproco: mejora el rendimiento en nuestras materias y en las demás.

### **3.4.- LA ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS**

Se cuenta con dos **aulas-taller** adecuadas y un departamento-almacén. Es importante tener en cuenta la necesidad de disponer de espacios amplios, tanto para la libertad de movimientos de los alumnos/as como para la utilización de materiales de diferentes características y tamaños. Taller específicamente habilitado para el trabajo gráfico- plástico y está provisto de pila para el aseo personal y la limpieza del utillaje. La llamada Aula de Plástica II, proporciona un espacio versátil, adaptable a la ejecución de múltiples actividades y proyectos.

La distribución realizada en las dos aulas, si lo permitiera la ocupación simultánea por otros grupos, favorece tanto el trabajo individual como en grupo, el intercambio de experiencias y las exposiciones audiovisuales para grandes grupos.

### **3.5.- MATERIALES Y LIBROS DE TEXTO**

#### **Libros de Texto:**

Emplearemos libros de texto para todas las materias, excepto Taller de artes plásticas de 3º ESO.

En Bachillerato: Dibujo Técnico I y II, Ed. Donostiarra; En ESO: Ed. Casals.

#### **Materiales de trabajo:**

Es intención del Departamento, para el presente curso, la optimización de los recursos presupuestarios, de manera que se aporte a los alumnos la mayor cantidad posible de materiales de trabajo, reduciendo la obligación de adquirirlos. Nos planteamos como obligación prioritaria, en los tiempos que corren, liberar a las familias de cargas excepcionalmente costosas y, no siempre justificadas, así como la gestión racional y responsable de partidas de presupuesto cada vez más exiguas.

Exigimos, sin embargo, a los alumnos un mínimo material de uso personal para la toma de apuntes y la realización de bocetos e ideas:

- Lápiz de grafito
- Goma
- Pegamento de barra.
- Caja de ceras blandas.
- Cuaderno de trabajo personal A4.

También se pedirá en 1º , 3º y 4º de ESO la adquisición de material personal para las unidades de Dibujo Técnico (escuadra, cartabón, compás con adaptador, transportador de ángulos, portaminas de 2mm., rotuladores calibrados 0,2 /0.4/0,8, rascador, goma de

borrar, lápiz HB y 8B, sacapuntas) y se insiste en que resulta más económico, a largo plazo, hacerse con un juego de calidad, pues se va a utilizar durante los cursos siguientes y el material de baja calidad, más barato originalmente, a duras penas aguanta un curso y debe ser reemplazado constantemente.

En cualquier caso, el departamento atenderá a los alumnos que, por circunstancias económicas desfavorables, acrediten la imposibilidad de adquirir estos materiales. Cada caso será tratado con la máxima discreción y gestionado a través del departamento o jefatura de estudios.

Para los **Dibujos técnicos** (especialmente en 1º y 2º de Bachillerato) también se recomienda a los alumnos que adquieran material de cierta calidad (juego de escuadra, cartabón y compás) por la razón anteriormente mencionada.

En coordinación con la Dirección del instituto, se proveerá a los alumnos que justifiquen la necesidad, del material fungible no inventariable necesario para sus prácticas de carácter artístico (lápices de colores, soportes, ceras, témperas, acrílicos, etc.).

### **3.6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

En principio se prevén actividades extraescolares y complementarias, salidas al entorno inmediato del centro para realizar alguna actividad al aire libre o visitas a exposiciones, museos... relacionadas con las asignaturas que imparte el Departamento.

Esto no descarta que a lo largo del curso se puedan planificar actividades complementarias y extraescolares no previstas en este momento o que colaboremos en aquellas que hayan sido programadas por otros Departamentos.

Este Departamento viene participando en las semanas culturales con visitas a museos y exposiciones. También celebramos días señalados, como el 10 de diciembre, día de los Derechos Humanos. En torno a estas fechas, organizamos conferencias y exposiciones.

A petición del Equipo Directivo participamos la recepción de los nuevos alumnos organizando actividades al aire libre. Así mismo colaboramos en las jornadas de puertas abiertas.

## **4.- CONTENIDOS.**

### **4.1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN**

*Consultar sección y apartados correspondientes en:*

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1º, 3º, 4º ESO

TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO.

DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º BACHILLERATO.

### **4.2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES**

Los contenidos transversales a tratar en las diferentes materias serán los propuestos en el currículo oficial y que aluden respectivamente a:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional
2. El desarrollo de los valores que potencien la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
3. La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
4. El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
5. El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
6. La práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.
7. La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor.

Son grandes temas a cuyo valor formativo contribuyen las presentes áreas desde diversos ángulos y con diferente intensidad. Nuestras materias permiten la incorporación de los mencionados contenidos de manera natural. En principio, pueden servir de temáticas de referencia que permitirán trabajar productos específicos divulgativos, educativos, o concienciadores, etc. (vídeos, carteles, señalética, reportajes, etc.).

Por otro lado, nuestras materias procuran cobertura documental de todas aquellas actividades que en relación con los contenidos transversales se acometan en el Centro por los diferentes Departamentos (Campañas de concienciación, conferencias, participación en proyectos globales, etc.)

Ha sido siempre nuestra intención utilizar la temática transversal como punto de partida de nuestras actividades y situarla como elemento inspirador de los proyectos. Dedicamos especial atención a los contenidos recogidos en el punto 4, que hacen referencia al acceso responsable y crítico al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información pues son recurso indispensable de nuestras materias.

## 5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

### 5.1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Distinguiremos tres ámbitos simultáneos para la aplicación del proceso evaluador:

- ✓ *Un mecanismo de **evaluación general**, en relación con las características y respuesta del grupo, tanto en lo que respecta a sus posibilidades académicas, como a su disposición y efectividad para acometer los posibles proyectos de creación plástica o audiovisual.*
- ✓ *La **evaluación individual** de cada alumno.*
- ✓ *La **evaluación de resultados y grado de efectividad** del proyecto aplicado.*

#### **Evaluación general.**

Nos referimos a todas aquellas acciones que nos permitan la determinación de las condiciones particulares del conjunto y, en consecuencia, el empleo de los recursos y orientaciones más adecuados para obtener los mejores resultados.

La versatilidad propia de la asignatura nos ofrece la suficiente elasticidad para el ofrecimiento de respuestas acordes con las distintas necesidades, pues las características específicas del grupo exigirán un diseño de aplicación adecuado a su perfil (máxime cuando en la actualidad las diferencias que encontramos en relación con los entornos sociales o físicos de procedencia, las nacionalidades o los intereses del alumnado son enormes). La determinación inicial de estas condiciones va a permitirnos también valorar nuestra capacidad de afrontar los proyectos de realización que propongamos durante el curso, y seleccionar de este modo los más abarcables. Debemos prestar especial atención a los siguientes aspectos:

- 1. Composición del grupo.** En relación al número de alumnos. Un grupo muy numeroso puede dificultar la realización de los proyectos, obligándonos a optar por un modelo tendente a lo conceptual. Cualquier incremento inusual o forzado, por desgracia muy habitual en estos tiempos, disminuye considerablemente nuestra capacidad de abarcar acciones educativas coherentes con los principios que inspiran esta programación. El efecto en las asignaturas optativas es especialmente devastador.
- 2. Características humanas del grupo de alumnos.** A través del estudio de sus trayectorias personales en relación con las condiciones del centro y el entorno (potencial de conflictividad, problemáticas particulares, actitud, capacidad de colaboración, autonomía, independencia, motivación, lugares de origen, etc.)
- 3. Características académicas.** Valorando las trayectorias académicas de los alumnos, sus procedencias en relación con los diversos itinerarios, pues cada caso tendrá un efecto distinto en la disposición aptitudinal y actitudinal del alumno.
- 4. Nivel curricular específico.** En relación con la asignatura y establecido mediante la realización de una evaluación inicial que indague sobre aspectos

conceptuales, metodológicos, procedimentales, aptitudinales, actitudinales y culturales en general, así como la madurez de los alumnos.

**5. Recursos materiales y técnicos.** Dada la naturaleza práctica de nuestro proyecto, la determinación de la infraestructura material de la que disponemos, es fundamental. Los recursos del centro, su disposición a facilitarlos, los que pueden aportar los propios alumnos, etc., son elementos a tener en cuenta para determinar nuestras intenciones.

El acopio de la información descrita ha de ser suficiente para el establecimiento de un modelo inicial que, lejos de ser definitivo, tendrá que ir adaptándose a través de su constante puesta en cuestión y evaluación, tal y como trataremos más adelante.

### **Evaluación individual formativa.**

Establecidas las condiciones anteriores, estaremos en disposición de afrontar el proceso de **evaluación individual** que también va a exigirnos un tratamiento diversificado y fundamentado en los aspectos siguientes:

- ✓ **Evaluación continua y retroactiva.**
- ✓ **Evaluación individualizada.**
- ✓ **Evaluación orientadora.**

1. El proceso de **evaluación continua** nos permite el control de los aspectos evolutivos del alumno a lo largo del curso, así como la determinación del grado de consecución sucesiva de los objetivos didácticos. El depósito formativo que desde el inicio del curso se va acumulando, facilita la acometida de temáticas posteriores que, aunque significadas curricularmente de manera independiente, precisan del manejo y dominio de los conceptos adquiridos previamente. En el entorno de la expresión plástica o audiovisual, no se deben considerar superados aspectos curriculares por haber sido tratados con anterioridad, pues su recurso resultará necesario en todo momento. La valoración de este proceso acumulativo permite el control de una evolución continua y adaptada a las características de cada alumno, además de facilitarnos, en cada momento del curso y en cada trabajo, prácticamente toda la información evaluable de los aspectos tratados. Esta dimensión, la que definimos como **retroactiva**, nos permite ir y venir constantemente, e investigar si los alumnos han solventado carencias previas, insistir en los conceptos menos comprendidos, y obtener siempre una visión global de su trayectoria.

En el desarrollo de este proceso evaluador distinguimos tres momentos de aplicación cronológica:

1. **Evaluación inicial:** *permite diseñar un modelo específico de actuación en función de la situación original del alumno.*
2. **Evaluación continua o de proceso:** *que facilita la valoración del desarrollo de los aprendizajes a través de la recogida de datos continua y sistemática y tiende al ajuste optimizado de las condiciones inicialmente planificadas. Valora la trayectoria del alumno durante el curso.*
3. **Evaluación final:** *Que resuelve y constata la consecución última de los objetivos del curso.*

Para la obtención del suficiente material evaluable recurriremos simultáneamente a los métodos de valoración subjetiva, a través del control y observación del trabajo en clase (listados y anotaciones) y a los de evaluación objetiva mediante prácticas de experimentación y rendimiento (trabajos prácticos, ejercicios y pruebas).

**2.** La **evaluación individualizada** es también de recurso inevitable en un diseño como este, en el que los aspectos expresivos o comunicativos personales y las inteligencias múltiples son un principio fundamental. Existen tanta cantidad de respuestas diferentes para los ejercicios propuestos, como alumnos o personalidades, y resultaría absurdo atentar contra el principio de la diversidad, tratando de exigir uniformidad o unicidad en las resoluciones. Así como hemos justificado anteriormente un modelo de adaptación curricular aplicado al grupo y sus características, tanto más oportuna será su aplicación en relación con el individuo, sus tendencias expresivas, capacidades plásticas, ritmos de aprendizaje y peculiaridades específicas, en definitiva. Los modos de resolución individual, además de enriquecer la competencia del grupo, mediante el aporte de propuestas múltiples, deben ser valorados generosamente, más si queremos reafirmar nuestras intenciones de fomento de la autoría y responsabilidad del producto plástico o audiovisual, y ser considerados prioritarios, tal y como describo en el apartado siguiente.

**3.** La **evaluación orientadora** tiende a determinar las destrezas y aptitudes más favorables del alumno, en clara relación con el concepto de las inteligencias múltiples, animándole a utilizarlas como la base para la obtención de los mejores resultados. Resulta tan sencillo como descubrir lo mejor de cada uno, y ser capaces de convertirlo en su recurso principal para la consecución de los objetivos. Dado que el proyecto que presentamos se caracteriza por un uso simultáneo de acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales, que van a abarcar un campo amplio de posibilidades teóricas, creativas, expresivas o plásticas, es fácil pensar que cada alumno demostrará una mayor facilidad en alguno de los ámbitos. La propuesta es supeditar los demás al más favorecido, tratando de resolverlos a través de él.

Una prospección tan específica requiere de un gran esfuerzo, pero es inevitable en nuestra materia, si asumimos un principio de efectividad creativa basado en las respuestas personales, la expresividad particular y el respeto a la autoría. La evaluación orientadora tiene la función de revelar capacidades específicas del alumno que no sólo deben servir para superar con éxito la asignatura, sino que se muestren como instrumentos aptitudinales que el alumno reconozca y explote en su ejercicio comunicativo futuro. Debemos valorar prioritariamente estas capacidades singulares, y explotarlas como mejor recurso metodológico en cada caso, lo que facilita una mejor disposición actitudinal y favorece en muchos casos, una respuesta entusiasta que incrementa el trabajo y anima a la superación personal y colectiva.

### 5.1.1.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

Como norma general hemos venido proponiendo la realización de actividades prácticas para el mejor aprovechamiento de los recursos pedagógicos de las diferentes materias. Para la calificación de las diversas actividades atenderemos a los siguientes criterios:

- ✓ *El número de trabajos a realizar por evaluación estará condicionado por su vínculo con los proyectos prácticos acometidos. **La nota final resultará de la obtención de la media de las notas obtenidas en cada uno de los trabajos realizados, independientemente de su naturaleza. Bien sean trabajos preparatorios, bocetos, guiones, actividades de documentación, obras plásticas, rodajes, fotografías, montajes, etc., todas las actividades serán tratadas con igual consideración, pues es nuestro convencimiento que todas son igual de necesarias e importantes para los procesos de creación.***
- ✓ *Para cada actividad estableceremos un **criterio ponderado**, que nos permita valorar todas las dimensiones diversificadas de la participación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que deben fundamentarse cuatro criterios de calificación:*

- El que valora la adecuación de la actividad con la propuesta **conceptual**, es decir, la realización estricta de lo pedido en relación con los contenidos o la necesidad del desarrollo del proyecto. Tiene carácter teórico y arroja información sobre el rendimiento abstracto o declarativo.
  - El que determina el nivel de resolución **técnica o procedimental** específico de la actividad. Está en relación con el aprendizaje manipulativo o constructivo.
  - El que se ocupa de aspectos **actitudinales**, valorando cuestiones como el esfuerzo, la atención, el comportamiento, la capacidad de colaboración, etc.
  - Por último, aquel que nos permite valorar el aspecto **aptitudinal**, evaluando los niveles de creatividad, brillantez artística, solvencia y competencia finalizadora, etc.
- ✓ *La valoración de los aspectos descritos en el apartado anterior debe ofrecernos suficiente información evaluadora como para no obviar dimensión alguna del proceso de trabajo además de exigir una aplicación de los criterios de evaluación constante. En este sentido y, sin ánimo de contradecirnos, debemos indicar que con la intención de respetar los principios que se describieron anteriormente, especialmente el de la evaluación **individualizada** y el de la evaluación **orientadora**, nos permitiremos relativa flexibilidad en la aplicación de los porcentajes de valoración, haciendo que las capacidades personales, que favorecerán el resultado en uno u otro, se conviertan en factores de compensación. Si un alumno se revela menos competente en los aspectos creativos, pero más capaz en los técnicos, tenderemos a incrementar la valoración de estos últimos, favoreciendo sus aptitudes naturales.*
- ✓ *En 1º y 3º de ESO, se podrán realizar **Exámenes o pruebas teóricas**, cuando las condiciones del grupo así lo aconsejen, especialmente en aquellos que, por falta de madurez o autonomía y poca costumbre de responsabilizarse de sus trabajos, demanden una metodología menos abierta.*

Para las asignaturas de 1º ESO, la nota de cada evaluación se obtendrá de la siguiente manera:

- La media de trabajos realizados supondrá el 50% de la nota.
  - La participación, actitud, trabajo en clase un 10% y el restante 40% en relación con los resultados de la prueba teórica, si se realizase. En el caso de que no se realizara la prueba teórica, este 40% se sumará al 50% de la media de trabajos realizados.
- La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.

✓ **En 3º y 4º de ESO,**

Para las asignaturas de EPVA II 3º, Taller de Expresión Plástica 3º ESO y EPVA de 4º ESO la nota de cada evaluación se obtendrá de la siguiente manera:

- la media de trabajos realizados supondrá el 50% de la nota final.
- La participación, actitud, trabajo en clase un 10% y
- el restante 40% en relación con los resultados de la prueba teórica, si se realizase. En el caso de que, por decisión del docente, no se realizara la prueba teórica, este 40% se sumará al 50% de la nota de trabajos, resultando una ponderación del 90% en este apartado.

La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.

✓ **En las asignaturas de Dibujo técnico (1º y 2º de Bachillerato) atenderemos a la siguiente valoración:**

- ✓ Al menos 1 examen por trimestre (80%)
- ✓ Pruebas y ejercicios parciales aplicados (10%)
- ✓ Participación, trabajo en clase (10%)

*La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.*

### ***Plazos de entrega para los trabajos para todos los cursos.***

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear el proyecto, el trabajo, el ejercicio o la lámina. Este extremo es de capital importancia, pues el retraso de alguna tarea influirá significativamente en la posibilidad de terminar el trabajo final. Después de esa fecha no se recogerá ninguna práctica, salvo que, en atención a circunstancias especiales, así lo decida el profesor/a con el visto bueno del departamento.
- Si, el no entregar, una o varias prácticas acarree el suspenso de una evaluación, el profesor/a podrá pedir las de nuevo, si lo considera conveniente, como parte del proceso de recuperación, o mandar un nuevo trabajo.

### **Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes.**

Para la recuperación de las evaluaciones pendientes, con carácter general, se recurrirá a una o varias de las siguientes medidas:

- Realización de las **actividades, trabajos o proyectos no presentados** durante la evaluación y -por tanto- calificados negativamente.
- Realización de un **examen de recuperación de contenidos teóricos.**
- Realización de **actividades de refuerzo de Competencias, Criterios y Estándares** no alcanzados.

En todo caso, regirá el principio de evaluación continua, que debe poner especial énfasis en la valoración de la evolución del alumno durante el curso completo.

### **Procedimientos de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.**

Debemos distinguir dos situaciones diferentes:

- **Alumnos con materia pendiente que la cursan en un nivel superior** (por ejemplo, con EPV de 1º pendiente y que cursan EPV en 3º). En estos casos, el Departamento considera que la superación de la materia del curso superior es condición suficiente para obtener el aprobado en la pendiente. No obstante, se pueden proponer, a discreción del profesor, actividades de refuerzo y complementarias durante el curso.
- **Alumnos con materias pendientes, que ya no las cursan en el nivel superior** (EPV de 1º y 3º de ESO, Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato). El jefe del Departamento convocará a los alumnos de los diferentes niveles y materias para la descripción de las actividades, proyectos o exámenes que se exigirán antes de cada convocatoria, para verificar la superación de las materias durante el curso. En último extremo los alumnos dispondrán del derecho de concurrir a la convocatoria extraordinaria de junio.

### ***Procedimientos de recuperación para alumnos con pérdida de la evaluación continua.***

Para la calificación de alumnos que hayan perdido su derecho a la evaluación continua se diseñarán actividades y proyectos similares a los realizados en la clase, para que los completen por su cuenta. Además, serán remitidos a la prueba final de contenidos que se realiza en junio, siendo indispensable para poder realizarla, que presenten previamente (con 30 días de antelación) las actividades anteriormente mencionadas.

### ***Pruebas extraordinarias de recuperación. Bachillerato***



La estructura de las pruebas extraordinarias de recuperación será la siguiente:

- Para los **Dibujo técnico I y II** solo se realizará un examen, de estructura similar a los realizados durante el curso.

Las calificaciones obtenidas en la convocatoria extraordinaria, sustituirán a las obtenidas en el curso, sin merma o menoscabo algunos.

Los criterios de calificación que hemos descrito, **serán comunicados a los alumnos al principio del curso en cada grupo y materia respectivos**. Es nuestra costumbre que sean **dictados y anotados por los alumnos en su cuaderno** pues, nos indica la experiencia, que es la mejor manera para que sean conservados durante todo el curso. Completaremos estos criterios de calificación con la respuesta a algunas cuestiones prácticas, de interés para los alumnos.

### **Preguntas frecuentes**

#### **¿Es obligatoria la entrega de todos los trabajos para ser evaluado?**

- Sí, como principio general exigimos la realización de todas las actividades propuestas durante el trimestre, como condición primera para obtener el aprobado. Para aprobar hay que entregar todos los trabajos, aunque entregar todos los trabajos, no garantiza el aprobado, sin embargo.

#### **Los trabajos, ¿se pueden traer hechos de casa?**

- Sólo podrán hacerse en casa aquellas actividades de documentación o de acumulación de recursos materiales (fondos de imágenes, información sobre autores, prácticas de visionado de productos televisivos o cinematográficos, etc.) que, por razones obvias no se pueden acometer en el instituto en todas las ocasiones. El resto del trabajo debe realizarse en el taller, pues nos resulta más interesante, desde el punto de vista de la evaluación individual, el proceso que el resultado. El Departamento, sin duda, se encuentra en mejores condiciones para ofrecer los recursos, de todo tipo, que faciliten una evolución satisfactoria de los proyectos.

#### **Exámenes, ¿sí o no?**

- A criterio del profesor se podrán realizar pruebas teóricas, si considera oportuno su recurso. A pesar de la mayor incidencia de trabajos prácticos, no descartamos la realización de exámenes sobre los contenidos teóricos, que serán considerados, para la nota final de la evaluación, en la misma proporción que el resto de las actividades.

#### **¿Cuántos exámenes y prácticas por evaluación?**

- El número de prácticas y exámenes por evaluación será a discreción del profesor/a, según su criterio, y condicionados por la exigencia coherente de los proyectos acometidos. No obstante, éste siempre procurará no excederse en dicho número en relación al empleado por sus compañeros/as de departamento, en especial por aquellos/as con los que comparta nivel en una determinada materia.

#### **¿Puede el mal comportamiento influir en las notas de los alumnos?**

La educación de los jóvenes no sólo consiste en el desarrollo de aptitudes y destrezas, sino también de actitudes cívicas y de comportamiento correcto con el profesorado y los compañeros. Es por ello no sólo aconsejable, sino de todo punto imprescindible unir ambos objetivos en los criterios de corrección y calificación.

El mal comportamiento influye objetivamente en el trabajo desarrollado en los talleres, menoscabando la capacidad productiva. Dado que hemos declarado que nuestra prioridad es la valoración del proceso, cualquier actitud que lo deteriore, debe ser considerada negativamente.

#### **¿Cómo se obtienen las notas de las evaluaciones y la nota final?**

La nota media de todas las prácticas y exámenes realizados durante la evaluación dará la nota de cada evaluación, según se recoge en los criterios de esta programación. La nota media de las tres evaluaciones dará la nota final de junio. Si la nota de una evaluación es un suspenso y el alumno aprueba la recuperación, la nota que obtenga en la recuperación sustituirá a la nota de la evaluación para la media final. No es necesario aplicar ningún criterio de ponderación (que tenga en cuenta las notas de los trabajos, el comportamiento, la actitud, etc.) para la obtención de las notas finales de las evaluaciones, pues, como quedó reflejado anteriormente, ya se aplica individualmente en el procedimiento de calificación de cada actividad.

### **5.1.2.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

*Consultar sección y apartados correspondientes en:*

[EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1ºESO,](#)  
[EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 3ºESO,](#)  
[EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO](#)  
[TALLER DE ARTES PLÁSTICAS, 3º ESO.](#)

[DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º BACHILLERATO.](#)

### **5.1.3 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

La aplicación constante de los ámbitos anteriores nos debe procurar suficiente información para constatar que nuestras intenciones originales, se van consiguiendo, a lo largo del curso. Si somos capaces de tener en cuenta día a día, diversos aspectos fundamentales, como la motivación del grupo, el grado de acceso y aprovechamiento de los recursos materiales, la disposición para colaborar de los distintos departamentos, equipo directivo, etc., podremos establecer si la orientación de nuestro proyecto, tanto en sus aspectos conceptuales, como en los prácticos y creativos, es la correcta.

Nuestras determinaciones y expectativas originales provocan respuestas muy diferentes incluso en grupos de alumnos de características supuestamente similares. La cantidad de circunstancias o avatares que a lo largo de los cursos pueden condicionar el funcionamiento de los procedimientos y orientaciones, escapa a nuestra previsión en la mayoría de los casos y sólo en la capacidad responsable del profesor para adaptarse a aquellas líneas de trabajo más favorables, para descartar las propuestas inválidas o poco motivadoras o para reconducir situaciones poco productivas, encontraremos las condiciones necesarias para encajar las exigencias curriculares del proyecto que presentamos. Es, sin duda un mecanismo de autoevaluación que apela, en todo caso, a nuestra capacidad de convertir el acontecimiento educativo en un proceso vivo, que evoluciona y se asienta en relación con causas y efectos constantes, a los que no podemos volver la espalda y que nos van a exigir la suficiente elasticidad como para adaptar, modificar, interrumpir o desdecirnos, en el momento en el que detectemos que las cosas no marchan como teníamos previsto.

Debemos prestar especial atención a la valoración constante de los proyectos acometidos, pues nuestras condiciones de trabajo, al ser muy justas, pueden revelarnos rápidamente la incapacidad para finalizarlos. Una detección temprana de tal circunstancia nos puede permitir modificar nuestras intenciones originales. Realizamos un seguimiento periódico de los desarrollos de las programaciones en las reuniones periódicas del Departamento. Asimismo, nos planteamos la aplicación del siguiente modelo de evaluación aplicable tras cada unidad y en último extremo, tras la finalización del curso:

<b>ASPECTOS A EVALUAR</b>	<b>A DESTACAR...</b>	<b>A MEJORAR...</b>	<b>PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL</b>
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptorios y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portafolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			

En relación con los principios de actuación referidos en los apartados anteriores, podemos concluir que nuestra intención es la de priorizar el trabajo práctico en los diferentes niveles y asignaturas, por lo que consideramos fundamental la evaluación de procesos en el taller, así como la constatación de que los paquetes de contenido conceptual se asimilen en relación con sus ámbitos de aplicación y no de manera meramente abstracta. Sin embargo y siempre a criterio del profesor y en relación con las características del grupo, se podrán realizar ejercicios de control o exámenes que refuercen la adquisición de determinadas competencias o estándares de aprendizaje.

## 6. MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

**Secuenciación de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.**

### 6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, 1º, 3º, 4º ESO.

#### *Introducción*

**Atendiendo al real decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León**

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia debería partir de los contenidos trabajados en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollando, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Es indispensable tomar conciencia de la necesidad de trabajar a partir del entorno del alumnado, el mundo cotidiano de imágenes que le proporciona la naturaleza y la actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la escultura, etc., como también las imágenes visuales –cada vez más absorbentes- transmitidas por los distintos medios: Internet, cine, vídeo, fotografía y, evidentemente, televisión. La referencia básica sobre la que trabajar ha de ser que nuestros alumnos asimilen todo este entorno con una actitud reflexiva y crítica, y que tengan la capacidad, a partir de aquí, de elaborar nuevas propuestas de trabajo, de crear y experimentar.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: **saber ver para comprender**, y **saber hacer para expresarse**, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

**Saber ver para comprender** implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. La adquisición de estos

conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que hagan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer el desarrollo de su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. Es precisamente la capacidad de disfrutar de todo esto lo que tenemos que buscar como objetivo para nuestros alumnos, ya que nos permitirá poder estimular al alumnado a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos. Al mismo tiempo la plástica tiene que incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto de la comunicación audiovisual.

**Saber hacer para expresarse** necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Todas estas consideraciones generales tendrían que ligarse, siempre que fuera posible, con el sustrato cultural de nuestra Comunidad Autónoma, con las manifestaciones del arte popular y de la artesanía propia de nuestro pueblo.

Durante la Educación Primaria, nuestra materia se ha trabajado de forma intuitiva y ha dado respuesta a propósitos de cariz explorador, como aprender a ver, descubrir el entorno o la expresión personal. Enlazando con este nivel, y de una forma progresiva, en la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalicen los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión, y aquellas otras acciones que dinamicen una parte del conocimiento, desarrollando aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición, actitudes de reflexión y de autonomía. Resumiendo, la educación plástica y visual, tratará de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual; y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: Punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el primer curso, se iniciará el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se tratará de que el alumno comience a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico. Durante el curso de 3º ESO, el alumno progresará en los conocimientos sobre la percepción, analizando su entorno natural y cultural y sintetizando los elementos constitutivos, en un proceso creativo personal. En el cuarto curso de la ESO, los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del saber ver para comprender y el saber hacer para expresarse, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura.

### ***Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.***

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. 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 se experimenta e investiga con diversas de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y la autonomía personal dentro de la ética de la plástica y la comunicación.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

## EPVA. PRIMER CICLO ESO.

### **COMPETENCIAS. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y SU TEMPORALIZACIÓN.**

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el primer ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

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

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.**

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

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengán estas de donde vengán, y basado en el conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.**

**3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.**

Las producciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Aprenderlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte

del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.**

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

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

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

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.



Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruirle para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultas de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

**Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE				CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
Competencia Específica 1	✓								✓						✓					✓			✓	✓							✓	✓			
Competencia Específica 2	✓	✓																	✓	✓			✓	✓							✓	✓	✓		
Competencia Específica 3	✓	✓												✓	✓					✓	✓		✓	✓							✓	✓	✓		
Competencia Específica 4	✓	✓	✓											✓	✓					✓				✓							✓				
Competencia Específica 5	✓								✓		✓							✓	✓	✓	✓			✓					✓			✓	✓		
Competencia Específica 6	✓	✓	✓											✓						✓			✓						✓	✓	✓	✓			
Competencia Específica 7	✓	✓							✓		✓	✓		✓				✓				✓	✓	✓					✓			✓	✓		
Competencia Específica 8	✓										✓			✓	✓					✓			✓						✓					✓	

## 1º ESO.

### CONTENIDOS Y SU TEMPORALIZACIÓN

<b>BLOQUE TEMÁTICO</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	<i>2º trimestre</i>
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	<i>2º trimestre</i>
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	<i>1º trimestre</i>
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	<i>3º trimestre</i>

#### A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> <small>(La numeración corresponde a los anexos del Decreto 61/2022; el primer número de cada criterio es el de la</small>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> <small>(Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)</small>
1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.	– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.	-Realización de una visita a la sección de arqueología del Museo Provincial de Ávila y recorrido por algunos de los palacios medievales y renacentistas de la ciudad y planteamiento de una actividad de investigación en torno a lo visto.	<i>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos : 80 %</i>  <i>Participación, Trabajo de clase: 10 %</i>
1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.	– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.	-Realización de una visita al museo de la diputación de Ávila donde veremos las primeras esculturas Vetonas. -planteamiento de un ejercicio de interpretación de dichas esculturas titulado "Neoverracos".	<i>Examen : 10 %</i>
1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento. 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	-Visita al Almacén del Museo provincial donde podemos analizar los mosaicos geométricos y otros elementos de la historia basados en esta ciencia para después hacer un ejercicio en el aula.	

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.	– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	-Realización de un análisis sobre distintas obras artísticas e identificación de los elementos plásticos básicos: puntos, líneas y planos. - Experimentación con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de lápiz de grafito o de color y la presión ejercida en la aplicación.	Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 %  Participación, Trabajo de clase: 10 %  Examen: 10 %
2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	- El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	- Elaboración de imágenes con diferentes niveles de iconicidad realizando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos y miméticos.	
4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.	-Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	- Apreciación de la relación entre signifiante y significado en un signo visual. Diferenciación entre símbolos de iconos. - Diseña símbolos e iconos. - Realización de a la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma - Realización del análisis de una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.	– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	- Realización de un análisis de manera oral en el que se valore la importancia del punto, la línea, el plano y la textura en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. . -Experimentación con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	

<p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>	<p>-Realización de un análisis de las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. -Elaboración de ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	
	<p>– Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p>	<p>-Realización de un análisis de los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas</p>	
	<p>– Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p>	<p>-Realización de una red modular teniendo en cuenta los conceptos geométricos de traslación simetría y giro -Elaboración de composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos aplicándolas al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>	
	<p>– El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p>	<p>- Experimentación con los colores primarios y secundarios, estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. - Realización de composiciones en las que se aplican distintas posibilidades cromáticas: primarios, secundarios y complementarios. -Elaboración de gamas de color reconociendo los colores que intervienen en distintas mezclas. - Valoración de las cualidades del color: tono, valor y saturación, sabiendo aplicar los distintos grados en sus composiciones.</p>	

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p>	<p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>- Realización de composiciones utilizando con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>– Elaboración de composiciones con materiales reciclados, de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>	<p>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 %</p> <p>Participación, Trabajo de clase: 10 %</p> <p>Examen: 10 %</p>
<p>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p>	<p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>-Realización de composiciones que transmitan emociones básicas. Experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios,</p>	
<p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o</p>	<p>– Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</p>	<p>- Reflexión y evaluación, oralmente y por escrito, sobre el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	

<p>audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>			
<p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.</p> <p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p> <p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>	<p>– Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p>	<p>- Realización de ejercicios variados con el compás en el cuaderno de ideas.</p> <p>-Realización de trazados de rectas paralelas y perpendiculares, bien con compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón, en el cuaderno de ideas. - Elaboración de ángulos con el juego de escuadra y cartabón</p>	
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la</p>	<p>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos: Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p>	<p>-Realización de ejercicios de suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>	

<p>geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p> <p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>			
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p>	<p>Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.</p>	<p>-Elaboración de diferentes trazados de rectas paralelas y perpendiculares, bien con regla o compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón, en el cuaderno de ideas.</p>	
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p>	<p>Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.</p>	<p>- Identificación de ángulos de 30°, 45°, 60°, y 90° -Realización de suma o resta de ángulos positivos o negativos con regla y compás. Realización de diversas operaciones con ángulos</p>	
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos</p>	<p>Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.</p>	<p>- División de un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales. -Representación de polígonos proporcionales aplicando el teorema de Thales.</p>	



<p>disponibles. 7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones 7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>			
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. 7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones 7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>	<p>Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realización del trazado de la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla y también utilizando regla, escuadra y cartabón.</li> <li>- Verbalización, oralmente o por escrito, de los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...).</li> <li>-Construcción de la bisectriz de un ángulo cualquiera con la regla y el compás.</li> </ul>	
<p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. 7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la</p>	<p>Resolución de trazados con rectas y curvas.</p>	<p>-Construcción de una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.</p>	

<p>realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p> <p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>			
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones</p>	<p>Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.</p>	<p>-Clasificación de cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos.  - Construcción de un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.  -Determinación del baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.  - Construcción de un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>	
<p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados</p>	<p>Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</p>	<p>- Clasificación correcta de cualquier cuadrilátero según sus lados y sus ángulos-  - Realización de composiciones creativas con diferentes cuadriláteros  - Construcción de un paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal</p>	

en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones			
7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones 7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.	Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.	-Realización de la clasificación correcta de cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. -Construcción de polígonos dado el radio de la circunferencia circunscrita	

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.	– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	- Realización de un análisis de los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. - Realización de un estudio de la función o funciones que predominan en los diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	<i>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos : 80 %</i>  <i>Participación, Trabajo de clase: 10 %</i>  <i>Examen : 10 %</i>
4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes	– Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.	-Realización en equipo, de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes	

<p>plásticos, visuales y audiovisuales. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p>		<p>lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización.). Valoración de los resultados de manera crítica   - Identificación de los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	
<p>4.5. 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. 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>	<p>– Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>	<p>.- Identificación de los distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía - Realización de fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. - Realización del diseño de un cómic utilizando de manera adecuada viñetas, cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	

## 3º ESO

### CONTENIDOS Y SU TEMPORALIZACIÓN

Bloque temático	Temporalización
Bloque 1. Expresión plástica.	Segundo Trimestre
Bloque 2. Comunicación audiovisual	Tercer Trimestre
Bloque 3. Dibujo Técnico.	Primer Trimestre

#### **Bloque 1. Expresión plástica.**

Para ser desarrollado durante el primer trimestre del curso. Las unidades 1, 2 y 3 aportan temáticas conceptuales que pueden ser simultaneadas con recursos procedimentales y metodológicos propios de las demás, por lo que se pueden realizar proyectos plásticos en los que se trabaje globalmente el bloque.

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción de estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
  - Significado del color.
  - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las temperas y técnicas mixtas

#### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

Para el segundo trimestre se recurrirá a un tratamiento más conceptual, al principio, mediante la realización de ejercicios de comprensión e identificación teóricos, para desembocar en un ciclo de visionado de diferentes productos cinematográficos y publicitarios para su mejor comprensión.

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación
  - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

#### **Bloque 3. Dibujo Técnico.**

A desarrollar en el tercer trimestre. Se realizarán láminas y ejercicios teóricos de clase, así como pruebas de control o exámenes.

1. **Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.**
2. **Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.**
3. **Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.**
4. **Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.**
5. **Sistemas de representación y sus aplicaciones.**
6. **Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.**
7. **Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.**

## Unidad 1 (Línea y claroscuro)

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Valorar la importancia expresiva de las líneas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.</li><li>2. Apreciar el sentido de las formas en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</li><li>3. Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.</li><li>4. Apreciar el sentido de las formas y los volúmenes en los trabajos artísticos, y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</li><li>5. Saber presentar y defender los trabajos realizados al resto de la clase.</li></ol>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 6)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 2 y 5)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 6)</p>

CONTENIDOS	Competencias específicas	Criterios de evaluación	DESCRITORES/ INDICADORES DE LOGRO.
<p>Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p>	<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>1.1 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 propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e</p>	<p>Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas y planos.</p>

		<p>identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)</p> <p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	
--	--	--	--



Propiedades gráficas de la línea: grafismo y trazo Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	2. Experimentar las variaciones formales del punto, línea y plano.	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas  2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de lápiz de grafito o de color y la presión ejercida en la aplicación.	Realiza una composición a línea trabajando los valores tonales.  Dibujo a línea utilizando lápices de colores.
Clarascurro La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos como el claroscuro.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas propias y ajenas	El alumno realiza una lámina utilizando el claroscuro como valor expresivo.  Participación: Trabajo en clase 10% Examen 10%

## Unidad 2: La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Comunicación lingüística  Aprender a aprender  Conciencia y expresiones culturales  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<b>Las formas en la composición</b> Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.	OBJETIVO: Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.  2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3) 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1,	Realización de una paleta de IIMM en la que se trabajarán distintas actividades:  -Realiza mediante collage una composición equilibrada según sus leyes. -Estudia la proporción aurea en la naturaleza (utilizando tablets para buscar la información.) -Estudia el canon de belleza a lo largo del tiempo (en cooperativo y presentándolo a la clase). -Compone un ritmo tanto musical como gráficamente y presentarlo a la clase.

	<p>experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2) 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)</p>	<p>-Utiliza la lógica para crear una vidriera mediante simetría radial.</p> <p>-Reconoce las líneas compositivas en distintas obras de arte.</p> <p>-Utiliza y recicla el papel como material, lo manipula, rasga o pliega para crear texturas visuales y táctiles creando composiciones.</p> <p>- crea composiciones, <i>collages</i> y figuras tridimensionales.</p> <p>-Reflexiona, oralmente y por escrito sobre el proceso de creación realizado.</p>
<p><b>Equilibrio, ritmo, proporción y simetría.</b></p> <p>La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.</p> <p>Construcción de estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p>			

<p><b>Composición y collage</b>  La composición.  Formato y encuadre.  Estructuras compositivas.  Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.  Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.  El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación  - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>OBJETIVO: Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas: El <i>collage</i>.  Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>Competencia específica 7</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma</p>	
---	---	---	--

		<p>colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	
--	--	---	--

### Unidad 3 Textura

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer los diferentes tipos de texturas y saber utilizarlas en una composición.</p> <p>2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de las texturas.</p> <p>3. Desarrollar un sentido estético de la composición a través de la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 2)</p>

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRITORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Tipos de texturas y su aplicación plástica.</b></p> <p>La textura los diferentes tipos de textura.</p> <p>Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> <p>La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>OBJETIVO: Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p>	<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4) 5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3) 5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1,</p>	<p>Realiza varios bocetos de un paisaje en su cuaderno hasta llevarlo a la abstracción. Después aplica la técnica del <i>collage</i> con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas para crear una composición propia abstracta. Realiza apuntes y bocetos con diferentes niveles de iconicidad de forma intencionada</p>

		<p>CPSAA3, CCEC3, CCEC4</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	
	<p>OBJETIVO: Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas: <b>El collage.</b>  <b>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</b>  3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para</p>	<p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3). 3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4) 4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p>	

	<p>expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4) 5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4) 8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y</p>	
--	--	---	--

		defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)	
	<p>OBJETIVO: Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1,</p>	



		CPSAA3, CCEC3, CCEC4)	
		6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3	

### Unidad 4 El color

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas: primarios y secundarios.</li> <li>2. Conocer las relaciones existentes entre los colores y apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático: armonías de color.</li> <li>3. Apreciar el sentido del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)  Competencia digital (Objetivo 3)  Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)  Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p><b>La luz y el color</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</li> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar</li> </ul> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras</li> </ul>	<p>OBJETIVO: Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las</p>	<p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el</p>	<p>Realiza composiciones con colores primarios, secundarios y terciarios, utilizando la armonía y el contraste entre colores para expresar diferentes emociones.</p> <p>Realiza composiciones figurativas en las que a través del claroscuro recrea la sensación de volumen y perspectiva.</p>

	<p>diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p>	
<p><b>Cualidades del color</b> Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos</p>	<p>OBJETIVO: Comprende las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las</p>	<p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada</p>	<p>Realiza diferentes composiciones utilizando la técnica más adecuada teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas</p>

<p>dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y</p>	
---	--	--	--

		<p>desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4) 8.2</p> <p>Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p>	
<p><b>Técnicas</b></p> <p>- Los géneros y los estilos artísticos</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual.</p> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.</p> <p>- La composición.</p> <p>Formato y encuadre.</p> <p>Estructuras compositivas.</p> <p>Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio</p>	<p>OBJETIVO: Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de color.</p> <p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los</p>	<p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3</p> <p>4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e</p>	<p>Realiza diferentes composiciones utilizando la técnica más adecuada teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas</p>

	<p>sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</p>	<p>imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p>	
--	---	--	--

## Unidad 5 Lenguaje visual

OBJETIVOS DE UNIDAD		COMPETENCIAS	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.</li> <li>2. Diferenciar los principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.</li> <li>3. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.</li> <li>4. Conocer las leyes de la Gestalt</li> </ol>		<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)                      Competencia digital (Objetivo 3)                      Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3 y 4)                      Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)                      Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)                      Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p>Elementos de la comunicación                      El lenguaje y la comunicación visual.                      Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.                      Elementos básicos, contextos y funciones                      Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p>	<p>OBJETIVO: Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</li> <li>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</li> <li>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</li> <li>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</li> <li>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</li> <li>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</li> <li>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</li> </ol>	<p>Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones.</p>

	<p>cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>(CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p> <p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)</p> <p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</p> <p>4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p> <p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales,</p>	
--	--	---	--

		<p>analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)</p> <p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)</p> <p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	
<p>Lectura de imágenes: niveles de representación legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros y los estilos artísticos.</li> <li>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p>Patrimonio arquitectónico</p>	<p>OBJETIVO: Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las</p>	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de</p>	<p>Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones para después representarlas a través del dibujo</p>



	<p>opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2</p> <p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p> <p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)</p> <p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales,</p>	
--	---	---	--

		<p>históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2) 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p> <p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)</p> <p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2) 6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)</p> <p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	
<p><b>Leyes de la Gestalt</b> legado histórico-cultural de la humanidad. - Los géneros y los estilos artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas</p>	<p>OBJETIVO: Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de</p>	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y</p>	<p>Realiza composiciones con ilusiones ópticas apoyándose en las leyes de la Gestalt</p>

<p>más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</p> <p>Patrimonio arquitectónico</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual.</p> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p> <p>Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <p>- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción.</p> <p>Imagen representativa y simbólica</p>	<p>las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así</p>	<p>respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</p> <p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</p> <p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana</p>	
---	--	--	--

	<p>como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>actual. (CCL1, CCL2, CC1) 3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2) 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p> <p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)</p> <p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2) 6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1. CCEC2, CCEC3)</p>	
--	--	---	--

		8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	
<p><b>Análisis de imágenes</b>  Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros y los estilos artísticos.</li> <li>- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</li> </ul>	<p>OBJETIVO: Identificar significativo y significado de un signo visual.  Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.  Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute</p>	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)</p> <p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos</p>	<p>Analiza, verbalmente y por escrito, el significativo y significado de las obras de arte más significativas, describiendo los diferentes elementos que componen la imagen</p> <p>Realiza composiciones con diferentes niveles de iconicidad y abstracción</p>

	<p>estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario</p> <p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o creativas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3) 3.2</p> <p>Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4) 3.3</p> <p>Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1) 3.4</p> <p>Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</p> <p>4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2) 4.2</p> <p>Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)</p> <p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)</p>	
--	--	--	--

		<p>6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)</p> <p>8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>	
--	--	--	--

### Unidad 6 Trazados geométricos

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer las características de la geometría y utilizarla en composiciones de dibujo técnico y artístico.</p> <p>2. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.</p> <p>3. Conocer elementos geométricos básicos tales como polígonos, tangencias, óvalos, espirales... y estructuras modulares.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3)</p>

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Construcción de polígonos regulares.</b></p> <p>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <p>- Introducción a la geometría plana.</p> <p>Lugares geométricos.</p>	<p>OBJETIVO: Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos,</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto,</p>	<p>Traza polígonos de 3 a 5 lados si conoce el radio de la circunferencia circunscrita</p> <p>Traza polígonos de 3 a 5 lados si conoce la medida del lado</p>

<p>Trazados geométricos básicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras planas, Polígonos.</li> </ul> <p>Clasificación y construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul> <p>Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	
<p><b>Tangencias y enlaces.</b></p> <p>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la geometría plana.</li> </ul> <p>Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras planas, Polígonos.</li> </ul> <p>Clasificación y construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul> <p>Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimientos en el plano:</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones</p>	<p>Realiza casos sencillos de tangencias entre circunferencias</p> <p>Realiza casos sencillos de tangencias entre circunferencias y rectas</p>



<p>Simetrías y Traslaciones.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>personal, cultural y social</p>	<p>artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	
<p><b>Óvalo y ovoide</b></p> <p>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <p>- Introducción a la geometría plana.</p> <p>Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</p> <p>- Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.</p> <p>- Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <p>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus</p>	<p><b>OBJETIVO:</b></p> <p>Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5,</p>	<p>Traza óvalos y ovoides conociendo el eje mayor, el eje menor o ambos</p>

características expresivas.		CCEC4) 6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	
<b>Enlaces</b> Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Tales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	OBJETIVO: Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social	7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4) 6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	Traza espirales de 2, 3, 4 centros utilizando como núcleo un triángulo equilátero o un cuadrado
<b>Giros y simetrías</b> Instrumentos y materiales de dibujo técnico.	OBJETIVO: Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño	7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de	Realiza una red modular aplicando en la repetición del módulo el giro y la simetría

<p>- Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>de composiciones con módulos. 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4) 6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	
---	---	---	--

## Unidad 7 Sistemas de representación

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
1. Conocer los distintos sistemas de representación que existen.	<p>Comunicación lingüística</p> <p>Aprender a aprender</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</p>

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Sistema diédrico</b></p> <p><b>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</b></p> <p>- Introducción a la geometría plana.</p> <p>Lugares geométricos.</p> <p>Trazados geométricos básicos.</p> <p>- Figuras planas, Polígonos.</p> <p>Clasificación y construcción.</p> <p>- Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.</p> <p>- Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p> <p>Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>OBJETIVO:</p> <p>Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de los objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad.</p>	<p>Traza con corrección la planta, alzado y perfil de una pieza</p>

		(CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)	
<p><b>Perspectiva Caballera</b> Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>OBJETIVO: Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4) 6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	<p>Dibuja la perspectiva caballera de piezas sencillas teniendo en cuenta el coeficiente de reducción</p>
<p><b>Perspectiva isométrica</b> Instrumentos y materiales de dibujo técnico. - Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. - Figuras planas, Polígonos.</p>	<p>OBJETIVO: Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos,</p>	<p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4) 7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades</p>	<p>Dibuja la perspectiva isométrica de piezas sencillas utilizando escuadra y cartabón para trazar las aristas paralelas</p>

<p>Clasificación y construcción.  - Proporcionalidad.  Teorema de Thales.  Igualdad y semejanza. Escalas.  - Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.  - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.  Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico  6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p>	<p>expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.  (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4) 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4) 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)  6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</p>	
--	--	--	--

## Unidad 8 Comunicación visual: Cómic, diseño y estructura cinematográfica

OBJETIVOS DE UNIDAD		COMPETENCIAS	
<p>1.Reconocer los distintos tipos de encuadre y puntos de vista para analizar una imagen.</p> <p>2.Diferenciar los distintos tipos de viñetas, cartelas y logos necesarios para crear un cómic.</p> <p>3.Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.</p>		<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES/ INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Encuadre y cómic</b> El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales</p>	<p>OBJETIVO: Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos</p> <p>OBJETIVO: Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para</p>	<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)</p> <p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p>	<p>Diseña un cómic haciendo uso de los diferentes encuadres y angulaciones, utilizando correctamente bocadillos, cartelas, líneas cinéticas y onomatopeyas</p>

	<p>expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza</p> <p>6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Utilizar correctamente la</p>	
--	--	---	--



		<p>terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2) 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	
<p><b>Diseño</b> El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. - Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales - Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>OBJETIVO: Conocer y aplicar los métodos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la</p>	<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2) 2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e</p>	

	<p>intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público</p>	
--	---	--	--

		<p>destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4) 8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2) 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	
<p><b>Cine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</li> <li>- El lenguaje y la comunicación visual.</li> </ul> <p>Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. - El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</li> <li>- Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO:</b> Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. Appreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute</p>	<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2) 2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3) 3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las</p>	<p>Realiza, a través de dibujos esquemáticos, una animación sencilla para un zootropo</p>

	<p>estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza</p> <p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social</p> <p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</p> <p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 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. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y</p>	
--	---	---	--

		<p>desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4) 8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2) 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4</p>	
--	--	--	--

## EPVA. 4º ESO.

### TEMPORALIZACIÓN

Para el desarrollo del 4º curso de EPVA el Departamento ha decidido emplear una serie de recursos que sirvan de hilo conductor temático y que permitan el desarrollo de los contenidos y el trabajo de las competencias básicas, y que detallamos a continuación:

La temática global girará en torno a un recorrido por la Historia del Arte, que nos procurará suficiente documentación, para la contextualización de las acciones. Los procesos de generación conceptual, desarrollos metodológicos y procedimentales, o las dinámicas creativas se apoyarán en los ejemplos y producciones de las diferentes épocas históricas, con el objetivo principal de que los alumnos contacten con un conocimiento básico, pero suficiente de nuestro Patrimonio cultural y artístico.

En el primer trimestre se ofrecerán los recursos procedimentales y técnicos necesarios para acometer un proyecto plástico de interpretación personal sobre una obra de arte, lo que obliga a desarrollar, de manera aplicada, los contenidos de los bloques 1 y 2.

En el 2º trimestre se continuará con el desarrollo del proyecto acometido, además de registrar su proceso mediante algún medio audiovisual, lo que permitirá un tratamiento de campo de los contenidos del bloque 4. En el 3º trimestre, se abarcará el fenómeno de la producción artístico- plástica desde un punto de vista conceptual o humanístico, con especial atención al campo del diseño, para completar contenidos del bloque 3.

### CONTENIDOS

#### *Bloque 1. Expresión plástica.*

- Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
- Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los
- significados del color.
- La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza,
- ritmos visuales.
- Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos,
- presentación final y evaluación colectiva.
- Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

#### *Bloque 2. Dibujo técnico.*

- Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
- Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
- La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica,
- caballera y cónica.
- Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

#### *Bloque 3. Fundamentos del diseño.*

- Elementos de la comunicación visual en el diseño.
- Forma y función en el diseño.
- Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
- Fases de un proyecto de diseño.
- Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
- Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

#### *Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.*

- Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación

- Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
- Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
- El proyecto audiovisual y sus fases.
- Lectura de la imagen audiovisual.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA EL 4º CURSO DE ESO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>	
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>	
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>

	<p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
--	---

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>	
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales. adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>



## 6.2. TALLER DE ARTES PLÁSTICAS. 3º ESO.

### **Introducción**

La revolución de las Tecnologías de la Comunicación y la Información ha cambiado la forma de relacionarnos, de vivir y de trabajar condicionados por la influencia del mundo digital. El alumnado debe estar preparado para una sociedad en continua transformación. La expresión oral y escrita, hasta finales del siglo pasado ha sido la principal forma de expresión, pero en la época actual la imagen ha ido adquiriendo un gran protagonismo acorde al desarrollo de los medios tecnológicos. Hoy en día, la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen a través de imágenes fijas o en movimiento, un lenguaje universal con mayor aceptación en el mundo de la comunicación globalizado.

La materia es necesaria para afrontar los nuevos retos de la comunicación en medios como el ordenador, los teléfonos móviles, entre otros. El lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones. El estudio de este lenguaje universal desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales, así como la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la autoestima y favorecer el razonamiento crítico ante la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

La materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “*saber ver*” y expresarse “*saber hacer*” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen.

Es necesario “*saber ver*” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que se recibe. La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial.

Es necesario “*saber hacer*” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación, producción y creación. La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado expresarse y desarrollar su potencial creativo.

La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal. El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

Los contenidos se distribuyen en cinco bloques:

El bloque de La Expresión Plástica: comprende el conocimiento de los elementos fundamentales, materiales y técnicas del lenguaje gráfico-plástico.

El bloque de El lenguaje audiovisual y multimedia: comprende el conocimiento de los elementos y características del lenguaje audiovisual. La importancia de este lenguaje a través de las Tecnologías de la Comunicación y la Información y un análisis crítico de las imágenes que nos rodean.

La materia posibilita la comprensión de imágenes, códigos visuales y producciones audiovisuales, artísticas y técnicas y por otro lado la creación artística a través de distintos medios.

El bloque de Geometría: comprende el conocimiento teórico-práctico de los trazados elementales de la geometría plana, construcción de figuras y curvas y la aplicación de transformaciones geométricas.

El bloque de Volumen y Sistemas de Representación: comprende el conocimiento de los sistemas de representación y las posibles aplicaciones en los distintos campos.

El bloque de Diseño y Artesanía: comprende el conocimiento de la artesanía y el diseño y su importancia en la sociedad. En el desarrollo de un proyecto sencillo, el alumnado podrá aplicar los conocimientos adquiridos en el resto de los bloques.

### **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

La materia Taller de Artes Plásticas permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es una materia de carácter eminentemente práctico, necesitando un soporte teórico, que debe proporcionar al alumnado los conocimientos básicos de distintos materiales, así como el manejo de diferentes técnicas gráfico-plásticas con los que se puede trabajar.

Esta práctica de técnicas y materiales les permitirá representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas de todo tipo, con la intención de expresarse y comunicar, sin miedo a experimentar, a probar, valorando el proceso tanto como el resultado final, contribuyendo con ello a la mejora de la autoestima y a valorar la creatividad, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad, disfrutando del aprendizaje y los resultados obtenidos.

Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumnado tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística.

La materia Taller de las Artes Plásticas también ayudará al alumnado a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad.

Los alumnos, gracias al uso de softwares específicos, realizarán sus propias creaciones, alcanzando nuevas habilidades y destrezas, así como motivación y ganas de aprender por sí mismos.

### **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

La materia Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

**Competencia en comunicación lingüística**

Se potenciará a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como ilustración o diseño gráfico.

**Competencia plurilingüe**

Se potenciará con desarrollo simultáneo a la anterior, favoreciendo a través del diseño o la ilustración el desarrollar sus habilidades lingüísticas y necesitando el idioma para la búsqueda de información en internet. **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**

Se ven potenciadas por los métodos científicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a la aplicación de la geometría para la creación de formas planas o al análisis espacial para trabajar formas en el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

**Competencia digital**

Es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y por el uso de software específico de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y

destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

**Competencia personal, social y aprender a aprender**

Se reforzará a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, por lo que la experimentación para buscar resultados óptimos les ayudará a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.

**Competencia ciudadana**

Se enriquecerá trabajando los proyectos de manera que permita desarrollar habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.

**Competencia emprendedora**

Se fomentará al potenciar que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.

**Competencia en conciencia y expresión culturales**

Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación de imágenes, que llevan al alumnado a expresarse mediante imágenes de todo tipo con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

## SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y SU TEMPORALIZACIÓN.

### TEMPORALIZACIÓN

Para el 1º trimestre se tratarán, de manera teórica y conceptual, los contenidos de los bloques A, B y C, con la intención de proporcionar a los alumnos la formación suficiente para idear, diseñar y acometer un proyecto personal de creación plástica, visual y audiovisual de su elección, seleccionando personalmente su carácter funcional (publicitario, documental, de ficción, etc). Dedicaremos especial atención al contenido Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible, para introducir a los alumnos en los fundamentos de los procesos de Pre-producción, Producción y Post-producción artística.

El 2º trimestre se centrará en la producción del proyecto, iniciando a los alumnos en la práctica de la creación de un proyecto artístico y la experimentación con nuevos medios y técnicas desde las dos dimensiones a las tres dimensiones.

En el 3º trimestre se acometen las tareas de Post-producción finalizando el proyecto acometido.

Si las condiciones de realización de los proyectos y los equipos disponibles en el centro lo permiten, el bloque D, será tratado en el 3º trimestre y a lo largo del curso se implementarán los contenidos de forma aditiva para la documentación artística del proyecto realizado.

### **CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
A. El proyecto creativo.		
- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.	1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes	Competencia específica 1 1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas,

<p>- Estrategias y técnicas creativas.</p> <p>- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.</p> <p>- Acabado y conservación de las obras.</p> <p>- Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.</p>	<p>momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.</p> <p>2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.</p> <p>3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones</p> <p>4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo</p> <p>5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.</p>	<p>contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)</p> <p>1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)</p> <p>2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 3</p> <p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)</p> <p>4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria</p>
--	---	---

		<p>para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)</p> <p>Competencia específica 5</p> <p>5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</p>
--	--	--

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>B. Técnicas de Expresión Bidimensionales</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soportes. Tipos.</li> <li>- El papel como soporte y material. Aplicaciones</li> <li>- Técnicas de dibujo</li> <li>- Encajado, proporción y técnicas de medida.</li> <li>- Luces y sombras.</li> <li>- Técnicas de pintura.</li> <li>- Técnicas mixtas.</li> <li>- Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.</li> <li>- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.</li> <li>- La comunicación visual y el diseño.</li> <li>- Las formas básicas del diseño.</li> <li>- Áreas de aplicación del diseño gráfico.</li> <li>- Análisis y estudio de materiales reciclables.</li> <li>- Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.</li> </ul>	<p>1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.</p> <p>2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.</p> <p>3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y</p>	<p>Competencia específica 1</p> <p>1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)</p> <p>1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)</p> <p>2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 3</p>

	<p>personalizar las producciones</p> <p>4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo</p> <p>5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.</p>	<p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)</p> <p>4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)</p> <p>Competencia específica 5</p> <p>5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</p>
--	---	---

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>C. Técnicas de Expresión Tridimensionales</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soportes. Tipos.</li> <li>- Herramientas y utensilios.</li> <li>- El papel como soporte y material. Estructuras.</li> <li>Aplicaciones</li> <li>- Taller del escultor.</li> </ul>	<p>1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes</p>	<p>Competencia específica 1</p> <p>1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas,</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas aditivas básicas.</li> <li>- Técnicas sustractivas básicas.</li> <li>- Técnicas de ensamblaje básicas.</li> <li>- Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.</li> <li>- Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.</li> <li>- Maquetas.</li> <li>- Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.</li> <li>- Análisis y estudio de materiales reciclables.</li> <li>- Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.</li> <li>- Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.</li> <li>- El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.</li> <li>- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.</li> <li>- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.</li> </ul>	<p>momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.</p> <p>2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.</p> <p>3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones</p> <p>4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo</p> <p>5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.</p>	<p>contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)</p> <p>1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)</p> <p>2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 3</p> <p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)</p> <p>4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria</p>
---	---	---

		<p>para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)</p> <p>Competencia específica 5</p> <p>5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</p>
--	--	--

CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.</li> <li>- La cámara fotográfica.</li> <li>Fotografía digital con cámaras y móviles.</li> <li>- Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.</li> <li>- Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.</li> <li>- Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.</li> <li>- Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.</li> <li>- Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.</li> <li>- Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.</li> <li>- Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas</li> </ul>	<p>1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.</p> <p>2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.</p> <p>3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones</p>	<p>Competencia específica 1</p> <p>1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)</p> <p>1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)</p> <p>Competencia específica 2</p> <p>2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)</p> <p>2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 3</p> <p>3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que</p>



	<p>4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo</p> <p>5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.</p>	<p>respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)</p> <p>3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)</p> <p>Competencia específica 4</p> <p>4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)</p> <p>4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)</p> <p>Competencia específica 5</p> <p>5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)</p>
--	--	--

## 7. MATERIAS DEL BACHILLERATO

**Secuenciación de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.**

### 7.1 DIBUJO TÉCNICO I Y II.

#### **ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y SU TEMPORALIZACIÓN.**

##### **INTRODUCCIÓN**

Atendiendo al real decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

Para poder abordar todo lo anterior se establecen criterios de evaluación como referentes del nivel de consecución de las competencias específicas de la materia. La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso. Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados.

En el bloque «**Fundamentos geométricos**», desarrollado durante los dos cursos, se comienza con los contenidos necesarios para la resolución gráfica de problemas geométricos y sus aplicaciones en diferentes ramas del conocimiento y se profundiza al llegar al segundo curso. Se potenciará el uso del croquis o dibujo a mano alzada, como herramienta para las figuras de análisis en los problemas a resolver.

En el bloque «**Geometría proyectiva**» se trabaja la correcta utilización de los diferentes sistemas de representación de objetos tridimensionales en el plano y se avanza progresivamente en el conocimiento del sistema diédrico y de planos acotados, sistema axonométrico y perspectiva cónica en situaciones que impliquen en el alumno la iniciativa y creatividad necesaria mediante una metodología práctica que favorezca la toma de decisiones para la utilización del sistema más idóneo según el fin buscado.

En el bloque «**Normalización y documentación gráfica de proyectos**» se tratará la

representación objetiva normalizada de objetos para aplicar lo aprendido en contextos de la vida real con la realización de proyectos simples de ingeniería, arquitectura, tanto individuales como en grupo, que les ayude a comprender mejor la realidad y prepare para el trabajo colaborativo en su futuro profesional.

Por último, en el bloque «**Sistemas CAD**» contiene una aproximación a las aplicaciones de dibujo vectorial, que puede abordarse de forma separada o imbricada con los bloques anteriores.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje debe potenciarse el pensamiento deductivo en el alumnado y plantear actividades que faciliten asimilar los trazados geométricos. Por ejemplo, una actividad para facilitar la comprensión del arco capaz como lugar geométrico sería analizar la construcción de su trazado y ponerla en relación con los ángulos en la circunferencia y la construcción de triángulos. De esta forma, el alumno podría intuir que si buscamos el lugar geométrico en el que se observe un ángulo dado desde los extremos de un segmento, ese lugar geométrico deberá ser un arco de circunferencia. Si queremos trazar ese arco de circunferencia debemos conocer el centro, que deberá estar en la mediatriz del segmento, asimismo, desde los extremos del segmento se debe observar un ángulo central de dicha circunferencia que deberá ser el doble del ángulo inscrito. La construcción de estas deducciones, así como la descomposición de un problema en problemas más pequeños permitirá la consecución de aprendizajes significativos.

**A lo largo del segundo curso** se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos.

El primer bloque, denominado **Geometría**, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque dedicado a los **Sistemas de representación** desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque: la **Normalización**, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El cuarto bloque, denominado **Proyectos**, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

## **Competencias específicas.**

### **1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.**

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

### **2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.**

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

### **3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.**

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos

técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores 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 diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando 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 constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores 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. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.**

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Desing) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

## DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

### TEMPORALIZACIÓN:

1º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I	SESIONES	SEMANAS
TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.	20	5
PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA, ESCALAS.	12	3
POLÍGONOS	16	4
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.	12	3
TANGENCIAS.	16	4
CURVAS TÉCNICAS. DEFINICIONES Y TRAZADO COMO APLICACIÓN DE TANGENCIA.	12	3
CURVAS CÓNICAS. DEFINICIÓN Y TRAZADO.	12	3
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	32	8
NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN.	12	3
<i>TOTAL</i>	<i>144</i>	<i>36</i>

### A. Fundamentos geométricos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p> <p>1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.</p>	<p>– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>– Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.</p>	<p>Búsqueda de información en grupo sobre los diferentes aplicaciones del dibujo técnico en las diferentes áreas de la ingeniería, la arquitectura, el urbanismo, la industria, geografía... (Libros e internet) y elaboración de un dossier con el material recogido.</p> <p>Búsqueda de información sobre hitos importantes en la arquitectura y la Ingeniería a lo largo de la Historia estudiando sus formas y estructura en relación con la geometría.</p> <p>Elaboración de una presentación y exposición oral en grupo con apoyo de soporte digital</p> <p>Elaboración de un banco de imágenes procedentes de la Naturaleza ( plantas, animales y minerales) en las que haya una relación clara con la geometría</p>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios, proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>

<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</p>	<p>– Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.</p> <p>– Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.</p> <p>– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos:</p> <p>- Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.</p> <p>-La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.</p>	<p>-Realización, con la ayuda de regla y compás, de los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>- Realización de redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>Realización de ejercicios encaminados a la comprensión de las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones</p>	
<p>2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p>– Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.</p> <p>– Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>– Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.</p>	<p>-Realización de ejercicios en los que el alumno relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>-Realización de diversas construcciones de triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>-Realización de diferentes construcciones de cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por</p>	

		triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.	
2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.</li> <li>- Construcción y uso de escalas gráficas.</li> </ul>	-Elaboración de figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	
2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.</li> </ul>	-Realización de ejercicios en los que el alumno muestre su comprensión de las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.	
2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Realización de ejercicios en los que el alumno identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</li> <li>-Resolución problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</li> <li>-Construcción de óvalos, ovoides y espirales, aplicando los conocimientos de tangencias y relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</li> <li>- Realización de diseños a partir de un boceto previo, reproduciendo a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</li> </ul>	



3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> <li>– Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.</li> </ul>	-Resolución de ejercicios en los que muestra un uso correcto de los materiales y precisión, claridad y limpieza en los trazados de Dibujo Técnico, mostrando rigor en los razonamientos del proceso de resolución de todos los trazados	

### B. Geometría proyectiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>– <b>Fundamentos de la geometría proyectiva:</b> Clases de proyección. Sistemas de representación: disposición normalizada. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.</p>	<p>-Establecimiento de la relación de los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>- Establecimiento del ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	<p><i>Pruebas escritas:</i> 70 %</p> <p><i>Ejercicios. proyectos:</i> 20 %</p> <p><i>Trabajo en el aula:</i> 10 %</p>
3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el	– <b>Sistema diédrico:</b>	-Representación de formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas,	

<p>espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.</p> <p>3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.</p> <p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p>	<p>Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</li> <li>- Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias.</li> <li>- Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos.</li> <li>- Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.</li> </ul>	<p>fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>- Resolución de ejercicios en los que se muestre la comprensión el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>- Determinación de secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	
<p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p>	<p>– <b>Sistema de planos acotados.</b> Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p>	<p>Realización de ejercicios que muestren el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	
<p>3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo</p>	<p>– <b>Sistema axonométrico:</b> Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p>	<p>- Realización de perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos</p>	

<p>en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas</p>	<p>Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.</p>	<p>en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>-Realización de perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	
<p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.</p>	<p><b>- Sistema cónico:</b> Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.</p>	<p>-Realización de perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	

### C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.</p> <p>4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>- Formatos. Doblado de planos.</p> <p>- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</p> <p>- Representación normalizada de cortes y secciones.</p>	<p>Descripción de los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>- Obtención de las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>. Representación de piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas</p>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 1 0 %</p>

		<p>imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acotación de piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</li> <li>- Acotación de espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</li> <li>- Representación de objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</li> </ul>	
--	--	--	--

#### D. Sistemas CAD.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>– Modelado de caja.</li> <li>Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creación de figuras planas mediante programas de dibujo de diseño vectorial</li> <li>-Realización de figuras de tres dimensiones mediante programas de dibujo de 3D</li> </ul>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>

## DIBUJO TÉCNICO II, 2º BACHILLERATO

### TEMPORALIZACIÓN:

<b>2º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO II</b>	<b>SESIONES</b>	<b>SEMANAS</b>
TRAZADOS EN EL PLANO	12	3
PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA	8	2
POTENCIA	8	2
POLÍGONOS	8	2
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	12	3
TANGENCIAS	12	3
CURVAS TÉCNICAS	12	3
CURVAS CÓNICAS. TANGENCIAS E INTERSECCIONES CON UNA RECTA	8	2
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	44	11
NORMALIZACIÓN	24	6
<i>TOTAL</i>	<i>144</i>	<i>36</i>

### ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>BLOQUE 1</b>		
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. 3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o</p>

<p>afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones</p>		<p>por homología respecto a la circunferencia. 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones. 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada</p>
---	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 2</b>		
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas Intersecciones.</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. 2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. 3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. 2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa</p>

		de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.
--	--	---

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 3</b>		
<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. 2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. 2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>

## **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

Ejercicios y trabajos de clase: 30% de la nota del trimestre (20% trabajos de clase, 10 % disposición).

Se aplicará de la herramienta de portfolio donde se recopilarán todos los trabajos realizados durante el curso con el fin de poder evaluarlos mediante una rúbrica final. En ella se especificarán los niveles de desempeño y contendrá los aspectos necesarios para su calificación.

La disposición quedará a criterio del profesorado, que recogerá mediante un registro anecdótico tanto la participación como la actitud hacia la materia, los ejercicios propuestos y la implicación para el buen funcionamiento de la clase y el desarrollo de un aprendizaje integral.

Se realizará una prueba final o examen que contará 70% de la nota del trimestre para poder evaluar los conocimientos adquiridos a lo largo del mismo.

## **8. ANEXO(P.A.S.)**

### **PLAN DE ACCIÓN Y SEGUIMIENTO PARA LA MEJORA DE RESULTADOS**

#### **DEPARTAMENTO DE DIBUJO CURSO 2022-2023**

<b>ÁREA DE MEJORA: Todas las materias y niveles impartidas por el departamento</b>					
<b>OBJETIVO: Fomentar el hábito de trabajo autónomo y responsable a través del uso de las plataformas educativas online.</b>					
<b>INDICADOR DE LOGRO: Que los alumnos manejen dichas plataformas de manera autónoma, convirtiéndolas en recurso habitual de sus procesos de aprendizaje.</b>					
<b>ACTUACIÓN 1: Utilización de plataformas digitales (Aula Virtual Moodle)</b>					
<b>TAREAS</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>INDICADOR DE SEGUIMIENTO</b>	<b>RESPONSABLE DE CUMPLIMIENTO</b>	<b>RESULTADO TAREA</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>		
Uso autónomo de las plataformas	Durante todo el curso	Los alumnos .	Observación directa	El profesor.	