

IES EL ESCORIAL



Programación didáctica del Departamento de Dibujo

Curso 2025/26

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES.....	5
1. Composición y organización del departamento.....	5
2. Etapas y materias impartidas por el departamento.....	5
3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento.....	6
4. Acuerdos comunes y objetivos del departamento para este curso.....	6
I. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO PARA LA ETAPA E.S.O.....	7
A. ASPECTOS GENERALES DE PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO EN LA ETAPA ESO.....	7
1. Contribución a los objetivos generales de la etapa ESO.....	7
2. Contribución de las materias del departamento a las competencias clave en la etapa ESO.....	8
3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias del departamento en la etapa ESO.....	21
4. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares.....	24
5. Tratamiento de elementos transversales en la etapa: comprensión y expresión oral y escrita. Educación en valores y utilización de las tecnologías de la información y comunicación.....	28
6. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO.....	31
7. Plan de fomento de la lectura.....	33
8. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en ESO.....	33
9. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en la ESO.....	35
9.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria.....	36
9.2 Criterios y procedimientos de calificación para aquellos alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua.....	40
9.3 Sistemas generales de recuperación de las materias del departamento pendientes de cursos anteriores.....	40
10. Evaluación de los procesos de aprendizaje y práctica docente.....	43

B. PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA DE LAS MATERIAS DE LA ETAPA E.S.O.....	44
PROGRAMACIÓN DE EPVA DE 1º ESO.....	44
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	44
2. Criterios específicos de calificación y recuperación en EPVA 1º ESO.....	58
PROGRAMACIÓN DE EPVA DE 2º ESO.....	61
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	61
2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia.....	74
PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EN LA CREACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO.....	78
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	78
2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia.....	88
PROGRAMACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO.....	90
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	90
2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia.....	100
PROGRAMACIÓN DE DISEÑO 2D-3D DE 4º ESO.....	100
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	100
2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia.....	109
II. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO PARA LA ETAPA BACHILLERATO.....	109
A. ASPECTOS GENERALES DE PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO EN LA ETAPA DE BACHILLERATO.....	109
1. Contribución de las materias del departamento a los objetivos generales del Bachillerato.....	109
2. Contribución a la adquisición de competencias clave.....	111
3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias y asignaturas del departamento en Bachillerato.....	123
4. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato.....	125
5. Elementos transversales del currículo.....	125
6. Plan de fomento de la lectura.....	126
7. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato.....	126
8. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en Bachillerato.....	128
9. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en Bachillerato.....	129

9.1. Criterios generales de calificación de Dibujo Técnico durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.....	134
9.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua.....	137
9.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.....	138
9.4. Pruebas extraordinarias.....	139
. PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DE BACHILLERATO DEL DEPARTAMENTO.....	139
PROGRAMACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO I DE 1º DE BACHILLERATO.....	139
1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.....	139
Objetivos de Dibujo Artístico I.....	145
Contenidos, criterios de evaluación de Dibujo Artístico I.....	147
2. Criterios específicos de calificación y recuperación de Dibujo Artístico I.....	154
C. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS ACADÉMICOS DE MATERIAS Y ASIGNATURAS DEL DEPARTAMENTO.....	187
D. ACTIVIDADES PREVISTAS POR EL DEPARTAMENTO PARA EL PERÍODO EXTRAORDINARIO DE JUNIO. ALUMNADO DE 1º BACHILLERATO CON MATERIAS SUSPENSAS Y ALUMNOS SIN MATERIAS SUSPENSAS.....	191
1. Alumnado con materias suspensas.....	191
2. Alumnado sin materias suspensas.....	191

INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES

1. Composición y organización del departamento

El departamento está compuesto por Carmen Guerrero, profesora interina de Enseñanza Secundaria bilingüe y Sonia Leal López, profesora de Enseñanza Secundaria bilingüe con destino definitivo en el centro y jefa de departamento.

Los componentes del departamento se reunirán con una periodicidad semanal, fijando como día de reunión según los horarios en hora lectiva, el miércoles a las 11:35 h.

Además de esta vía organizativa de seguimiento del departamento, estamos en plena comunicación entre los componentes, y en ocasiones, cuando se requiere por la urgencia del asunto, nos reunimos durante el recreo. Las comunicaciones, escritas, convocatorias de reunión o cualquier tipo de información relativa a nuestra área, serán comunicadas por correo electrónico de centro o institucional o de forma verbal.

2. Etapas y materias impartidas por el departamento

Primer ciclo E.S.O:

En 1º ESO, cinco grupos de EPVA. Uno de sección, tres mixtos y uno de programa. En todos ellos, la asignatura se imparte en Inglés y en Castellano también cuando el alumnado lo requiere.

En 2º ESO, cuatro grupos de EPVA, uno de sección, dos mixtos y uno de programa. En todos ellos, la asignatura se imparte en Inglés y en Castellano también cuando el alumnado lo requiere.

Segundo ciclo E.S.O. (donde se imparten las asignaturas en español)

En 3º ESO, dos grupos de Proyectos de Creación Artística, con alumnos procedentes de los grupos A, C, D, E y Diversificación.

En 4º ESO, un grupo de EPVA, con alumnos procedentes de los grupos A, B y C y un grupo de 2D-3D, con alumnos de A, B, C y Diversificación

Bachillerato (donde se imparten las asignaturas en español)

En 1º Bachillerato, un grupo de Dibujo Artístico I, compuesto por alumnos procedentes del grupo A, con una disparidad importante de niveles.

3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento

Carmen Guerrero imparte clase a cinco grupos de 1º ESO de EPVA, a un grupo de 2º ESO de EPVA, siendo tutora de 2º ESO C y un grupo de 1º Bachillerato de Dibujo Artístico I. Además de impartir la asignatura de Atención Educativa en 1º ESO C.

Sonia Leal López imparte el resto de las materias: a tres grupos de 2º ESO de EPVA, siendo tutora de 2º D, a dos grupos de la optativa de 3º ESO de Proyectos Artísticos, a un grupo de 4º ESO de Expresión Artística y a un grupo de 2D-3D. Además, de llevar la Jefatura del Departamento. Lo que implica que se hace cargo de la atención del alumnado con alguna asignatura pendiente de Dibujo de manera online a través del Aula Virtual de Pendientes creada en Google Classroom y de manera presencial durante los recreos. Además de impartir la asignatura de Atención Educativa en 1º ESO D.

4. Acuerdos comunes y objetivos del departamento para este curso

Transmitir la información y asuntos tratados en la Comisión de Coordinación Pedagógica, y discutir aquellos que competan al Departamento, dejando constancia de ello en las actas del departamento.

1. Seguimiento de las programaciones didácticas, de los criterios de evaluación y calificación, de la elaboración de materiales didácticos por niveles intentando unificar actividades, intercambio de las propuestas de trabajo en los grupos del mismo nivel. Preparación de las programaciones de aula, y de las adaptaciones curriculares individuales y colectivas si fuese necesario.
2. Seguimiento del alumnado con asignaturas pendientes y de los repetidores/as con refuerzo o ampliación. Análisis y seguimiento de los programas, adecuación de contenidos y criterios de evaluación
3. Atención al bilingüismo en las reuniones y en el trabajo con el asistente de inglés, con el que se trabaja una sesión quincenalmente en los cinco grupos de 1º ESO y en los cuatro grupos de 2º ESO con una sesión semanal en el aula por asignatura e incorporar los criterios comunes acordados.
4. Preparación y valoración de los resultados de las evaluaciones de la ESO y de bachillerato.
5. Organización del uso de aulas y de los recursos tecnológicos a nuestro alcance, para poder atender a la asistencia presencial y online.

El departamento de Dibujo y sus alumnos/as disponen solamente del aula 101 de Dibujo, este espacio no puede cubrir las necesidades de todos los grupos, al incorporarse la asignatura de Dibujo Artístico en Bachillerato. Es necesario un aula más para el uso de los caballetes, el tórculo y la arcilla, y para trabajar con mayor comodidad diferentes técnicas pictóricas, de estampación y escultóricas.

6. Diseño, preparación, organización y posterior balance y seguimiento de las actividades extraescolares y complementarias si los horarios nos permiten hacerlo.

I. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO PARA LA ETAPA E.S.O.

A. ASPECTOS GENERALES DE PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO EN LA ETAPA ESO.

1. Contribución a los objetivos generales de la etapa ESO

Art. 13 del Decreto 65/2022:

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, 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.

2. Contribución de las materias del departamento a las competencias clave en la etapa ESO

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 educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetizar al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

EPVA DE 1º Y 2º ESO

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se impartirá en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, se plantean actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

Los contenidos de ambos cursos se ordenan en torno a cuatro bloques de contenido, sin que ello implique la necesidad de una secuencia para impartir los mismos, dado que pueden impartirse de forma integrada a través de actividades que faciliten el trabajo de varios contenidos de diferentes bloques de forma simultánea.

El primer bloque de contenidos – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis –aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin necesidad de realizar un recorrido exhaustivo, se subrayan los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos, con indicación de su contexto social, como factor determinante para entender la obra artística. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

En el segundo bloque – Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica – incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

El tercer bloque – expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos – recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximan las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

El cuarto bloque – Imagen y comunicación visual y audiovisual – incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. En ambos cursos se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

En definitiva, la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno/a identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la

experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

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

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales, se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

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

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, vengan estas de donde vengan, 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). Apreciarlas 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, defintorios 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 resultados 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.

PROYECTOS EN LA CREACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO

Esta asignatura se encuadra en el ámbito de Proyectos del mismo nombre: **Proyectos en la creación plástica y audiovisual.**

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación y de transmisión de ideas, sensaciones y emociones. Un lenguaje universal cada vez más presente en nuestro mundo globalizado, capaz de configurar nuestro pensamiento y nuestras creencias.

Con esta materia de Proyectos en la Creación Audiovisual queremos dotar a nuestras alumnas y alumnos de la capacidad para idear y **generar productos artísticos y audiovisuales** que les permitan comunicar sus ideas y transformar el mundo en el que vivimos.

Además, a través de estos proyectos se pretende que el alumnado desarrolle la capacidad de **reconocer, analizar y comprender** los estímulos visuales a los que se enfrenta en el día a día y sea capaz de discernir los mensajes simbólicos que operan sobre su inconsciente a través de recursos relacionados con la composición, el color, la textura (cuestiones propias de la gramática visual) así como el ritmo y el montaje.

Por último consideramos que la creación audiovisual es un medio tremendamente eficaz para tratar temas importantes para el alumnado relacionados con su **educación emocional y cívica, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad.**

Competencias específicas.

1. 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.

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.

2. 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.

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.

3. 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.

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

4. 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.

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.

5. 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.

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.

6. 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.

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.

7. 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.

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.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º ESO

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador.

La materia de expresión artística se imparte al alumnado del último curso de Educación Secundaria Obligatoria como materia elegida por este y se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación. Los contenidos se estructuran en los siguientes bloques:

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

Diseño y publicidad: en este bloque se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario.

Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia: en este bloque se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas. Se trabajará la creación de proyectos sostenibles y responsables con el medio ambiente.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales. Se pueden plantear trabajos individuales o en grupo en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta. Así, a modo de ejemplo, se podría plantear la realización de un story-board para un cortometraje publicitario en el que se persiga el respeto al medioambiente del espectador, utilizando diferentes elementos del lenguaje visual que provocan en el espectador las emociones y los sentimientos buscados.

Competencias específicas.

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

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

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, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición

de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. Debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

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.

PROYECTOS DE DISEÑO 2D Y 3D EN 4º ESO

Esta asignatura de “Proyectos de Diseño 2D y 3D” se encuadra en el ámbito de **Proyectos en la creación plástica y audiovisual**.

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.

Competencias específicas.

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

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, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1 y CCE2.

2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.

4. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.

5. 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.

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, CCE4.

3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias del departamento en la etapa ESO

Aparte de lo anteriormente desarrollado, para el trabajo con los grupos de programa es necesario utilizar una metodología más flexible que potencie el gusto por la lengua inglesa y por buscar y escuchar documentos y vídeos en este idioma. Trabajando la adquisición de vocabulario artístico y el uso de esta lengua para comunicar sentimientos intenciones y análisis artísticos en inglés.

Para ello se va a establecer una colaboración con los distintos profesores del departamento de inglés con el objeto de utilizar la clase de EPVA para afianzar y sustentar la adquisición de nuevo vocabulario y práctica de estructuras lingüísticas para cada tema siempre que sea posible.

Por otra parte, se cuenta con asistentes de idioma una hora semanal por grupo en los grupos de 1º y 2º ESO. En dicha hora se desarrollará el trabajo más lingüístico aplicado a la asignatura, tanto comprensión como expresión oral en lengua inglesa, en forma de exposiciones, performance, presentaciones y debates. Nos planteamos como objetivo que todos las alumnas/os realicen al menos una presentación oral en lengua inglesa sobre un tema de su interés relacionado con la asignatura; los “assistants” irán preparando a los alumnos para ello, trabajando en pequeños grupos o parejas.

En el presente curso cada alumno trabajará la presentación escrita y oral sobre el artista o el museo que más le guste, desde el Paleolítico al Renacimiento en 1º ESO y sobre un movimiento artístico escogido libremente desde la Edad Moderna hasta nuestros días en 2º ESO.

Por otro lado, al alumnado que no domine el inglés en los grupos de programa, se les traducirá el contenido de las lecciones, así como las instrucciones para los ejercicios y exámenes.

Teniendo en cuenta art. 4.2 y 4.5 de Decreto 65/2022:

En la práctica docente de todas las materias se fomentará la correcta expresión oral y escrita en español y el uso de las matemáticas como elementos instrumentales para el aprendizaje.

Se pondrá especial atención en la potenciación del aprendizaje de carácter significativo para el desarrollo de las competencias, promoviendo la autonomía y la reflexión, así como en la aplicación de métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

. Se fomenta la utilización de recursos motivadores:

- Recursos informáticos, aula virtual.
- Materiales manipulativos de asociación y descubrimiento, materiales geométricos, experiencias fuera del aula, etc.

Se plantea el trabajo del alumno con actividades secuenciadas que, partiendo de lo que ya se sabe, suponen la superación de pequeñas dificultades, y conducen de forma escalonada a la asimilación de aprendizajes nuevos, de forma individual y grupal.

Metodología didáctica

Se parte del nivel de desarrollo del alumno/a, teniendo en cuenta al revisar las memorias del curso pasado, los temas que quedaron pendientes de desarrollar.

Se realiza una evaluación inicial individual en los distintos aspectos relacionados con la asignatura, para construir, a partir de ahí una mejora con aprendizajes que favorezcan y enriquezcan dicho nivel de desarrollo.

Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

Se da prioridad a la comprensión y uso de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Se fomenta el uso de las aulas virtuales en el aula presencial, para favorecer una mayor autonomía en el trabajo y una mayor confianza y exigencia, en el trabajo realizado sin la profesora y en casa.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos **varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:**

1) Actividades de presentación y motivación: Hay que luchar contra la creencia de que sólo pueden crear o diseñar los artistas o de que hay que tener una habilidad innata .

Actividades que fomentan la correcta expresión oral y escrita en español y el uso de las matemáticas como elementos instrumentales para el aprendizaje.

Debemos tratar de darle un sentido amplio a su estudio, viendo que sus aplicaciones son muy diversas y pudiéndose relacionar como instrumento de otras materias como las matemáticas, la biología, la historia, etc., no olvidando la importancia de las artes en numerosos avances técnicos que sean interesantes para los alumnos/as, como por ejemplo en el mundo de la informática.

2) Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

3) Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez o de nuevo los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

4) Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes. Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

5) Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él

tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

6) Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

7) Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria y rápida las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

8) Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

No es necesario que siempre que se trabaje un tema se realicen todo este tipo de actividades, sino las que mejor se ajusten a él o ella.

Metodología EPVA 1º ESO y 2º ESO dentro del Programa Bilingüe

Para fomentar la lectura, comprensión y expresión en lengua inglesa, las tareas, documentos y vídeos se presentan en inglés en el aula virtual de Google Classroom de cada grupo de 1º y 2º ESO. Se potencia la introducción en el conocimiento de nuevo vocabulario específico de la asignatura en inglés, de tal manera que el entendimiento de dicho idioma no dificulte el buen desarrollo del aprendizaje de la materia de Dibujo.

4. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares

Se adoptan las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas de los alumnos/as, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje y que puedan alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades

Estas medidas están dirigidas a aquellas alumnas/os que requieran una atención educativa diferente a la establecida con carácter general, por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje, por desconocimiento grave del español, por encontrarse en situación de vulnerabilidad, por sus altas capacidades, por haberse incorporado tardíamente al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar u otras dificultades que sean identificadas y valoradas.

La identificación de las necesidades educativas de este alumnado, su valoración e intervención educativa, se realiza de la forma más temprana posible.

4.1 Aspectos generales propios del departamento respecto al tratamiento de la diversidad

La Educación secundaria obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa están orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias básicas y específicas; no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichas competencias y la titulación correspondiente.

Entre estas medidas se contemplarán:

- . El apoyo en grupos ordinarios por el profesor a alumnos/as que así lo requieran.
- . Las medidas de refuerzo o de ampliación cuando sea necesario.
- . Las adaptaciones del currículo cuando se requiera.
- . Los programas de tratamiento personalizado para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
- . El tiempo y el ritmo de aprendizaje es flexible, la metodología más personalizada, reforzando las técnicas de aprendizaje, para mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes y aumentar la atención orientadora.

Por otro lado, las profesoras cuentan con amplio material para repasar, reforzar o consolidar cada una de las destrezas trabajadas a lo largo de cada unidad. La atención individualizada a las alumnas/os, según sus necesidades y su ritmo de aprendizaje es constante en nuestra forma de trabajo.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos **varios tipos de actividades para la atención a la diversidad existente en cada grupo:**

1. Evaluación de conocimientos previos:

Como ya se ha dicho antes partimos del nivel de desarrollo de cada alumno/a, teniendo en cuenta al revisar las memorias del curso pasado, los temas que quedaron pendientes de desarrollar.

Se realiza una evaluación inicial individual en los distintos aspectos relacionados con la asignatura, para construir, a partir de ahí una mejora con aprendizajes que favorezcan y enriquezcan dicho nivel de desarrollo.

- 2. Actividades de recuperación o refuerzo:** Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

3. **Actividades de ampliación:** Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria y o rápida las actividades de desarrollo de propuestas o alumnos repetidores que sin embargo aprobaron la asignatura de Dibujo. Pudiéndose añadir actividades que no son imprescindibles en el proceso.
4. Se plantea así mismo **el aprendizaje cooperativo**, con alumnos que “hacen de profesores o ayudantes” de aquellos que más lo necesitan, valorando positivamente su aportación dentro del apartado de nota que corresponde a la actitud. Con esta metodología se pretende : afianzar el conocimiento de éstos, la educación en valores, y una mayor atención individualizada en grupos tan diversos y numerosos.

4.2 Alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales

. Se realizarán **Adaptaciones curriculares** para los alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo. Estas adaptaciones serán significativas, lo que supondrá la eliminación de contenidos, objetivos y los consiguientes criterios de evaluación referidos a aprendizajes que pueden considerarse básicos o nucleares. Estos alumnos/as seguirán teniendo en todo momento como referencia los objetivos generales de la etapa, pero accederán a ellos a través de otro tipo de contenidos y actividades. Dichas adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias y contendrán los referentes que serán de aplicación en la evaluación de estos alumnos/as, sin que este hecho pueda impedirles la promoción o la titulación.

Para los alumnos/as que requieran **ACS** se realizarán pruebas de evaluación ajustadas a los objetivos y contenidos de las adaptaciones realizadas.

Las modificaciones en la programación del trabajo de aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. Constituyen, junto con la optatividad, el recurso de individualización más frecuente. En términos generales, se contemplan dentro de este apartado todas aquellas medidas que se encaminan a diversificar el proceso de aprendizaje con arreglo a las diferencias personales del alumnado en cuanto a estilos de aprendizaje, capacidades, intereses y motivaciones. Se engloban dentro de este capítulo las medidas referentes a agrupamientos, contenidos, actividades, metodologías, materiales curriculares específicos y evaluación.

a) La atención a la diversidad en la programación de contenidos y actividades.

Una medida aplicable puede ser la diferenciación de niveles en los contenidos y en las actividades. Esta diferenciación de niveles responderá tanto a las distintas capacidades y estilos de aprendizaje como a los divergentes intereses y motivaciones del alumnado.

- **Contenidos.** Dentro del conjunto de conceptos, procedimientos y actitudes que hayamos asignado para su aprendizaje por parte del alumnado a cada área y curso, estableceremos una diferenciación entre información básica e información complementaria. Es decir, en primer lugar fijamos un cuerpo de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por todos para alcanzar los objetivos previstos. A partir de ahí,

consideraremos otra serie de contenidos que podrán ser trabajados o no en función de las peculiaridades y necesidades de cada alumno.

- **Actividades.** Las actividades se organizan por categorías en función de su distinta finalidad. Por un lado, contemplamos actividades de refuerzo, de consolidación de aquellos aprendizajes que consideramos básicos; para ello, el nivel de dificultad de las tareas propuestas estará en consonancia con la asequibilidad media que caracteriza a la información esencial. Por otro lado, diseñaremos otro tipo de actividades más diversificadas que impliquen bien una complejidad mayor, bien una ampliación de la perspectiva del tema trabajado.

b) La atención a la diversidad en la metodología. En el aula se contemplarán tanto la funcionalidad y uso real de los conocimientos como la adecuación de éstos a los conocimientos previos del alumno/a.

c) La atención a la diversidad en los materiales. La utilización de materiales complementarios distintos del libro base permite la diversificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. De forma general, este tipo de materiales persiguen lo siguiente:

- Consolidar contenidos cuya adquisición por parte del alumnado supone una mayor dificultad.
- Ampliar y profundizar en temas de especial relevancia para el desarrollo del área.
- Practicar habilidades instrumentales ligadas a los contenidos de cada área

. Para los **alumnos/as de altas capacidades**, se facilitan contenidos y material de ampliación, priorizando su motivación e interés hacia el estudio y la asignatura. Se propicia la participación en planes y programas que permitan el máximo desarrollo de sus capacidades, como por ejemplo en el proyecto STEAM. Les ofreceremos actividades más abiertas y menos dirigidas, dándoles más responsabilidad en el trabajo de grupo y estimulándoles para que recopilen información para la clase y la expongan a sus compañeros/as.

. En el caso del **alumnado atendido por el SAED**, se les ofrece una atención individualizada a través del aula virtual, con trabajos mucho más asequibles que los del resto del grupo, ya que deberán hacerlo por sí mismos en su casa. Los materiales utilizados (témperas, lápices, ceras, reglas...) son exactamente los mismos para toda la clase.

. Para el **alumnado con discapacidad motórica** se hace una adaptación metodológica, ampliando la proporción de ejercicios realizados con medios digitales. Si se requiriese reducir contenidos mínimos se les adaptará la materia con el fin de que puedan tener acceso a ella.

. Quienes tengan **dificultades económicas**, podrán utilizar el material del que dispone el Departamento para dichos casos.

4.3 Alumnos del Programa de Compensatoria

. Para **los alumnos con capacidades diferentes y dificultades de aprendizaje**, se priorizan los procesos, los procedimientos y las actitudes, buscando la integración social, ante la imposibilidad de lograr un progreso suficiente en contenidos conceptuales. Hay que insistir en los contenidos instrumentales o de material considerados como tales.

Para **el alumnado con integración tardía** al sistema educativo se adoptan las medidas de refuerzo necesarias que faciliten su integración escolar y la recuperación de su desfase y le permitan continuar con aprovechamiento sus estudios.

4.4 Alumnos con Dificultades específicas de aprendizaje

. Para el alumnado diagnosticado como **TDHA** se adaptarán los materiales de evaluación a sus necesidades especiales. Trabajarán los mismos contenidos que el resto de sus compañeras/os, es decir, las mismas unidades didácticas, pero se les dejará más tiempo para las entregas. Se les ofrecerá la posibilidad de moverse por el aula y/o exterior en caso de exceso de energía, siempre bajo supervisión del profesorado.

En el caso de realizar alguna prueba o examen se tomarán las siguientes medidas:

1. El tiempo de cada actividad o examen podrá ser incrementado.
2. La información sobre la actividad o el examen se presentará de forma seccionada con instrucciones sencillas.
3. Se realizará la revisión del examen con la alumna/o.
4. Se podrá realizar una lectura de las preguntas o instrucciones de la actividad o del examen en voz alta.

5. Tratamiento de elementos transversales en la etapa: comprensión y expresión oral y escrita. Educación en valores y utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

En todas las materias de Dibujo se trabaja con los contenidos transversales: la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las

materias. En todo caso se fomenta de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

5.1 Comprensión y expresión oral y escrita

El departamento quiere mostrar su interés en este punto realizando varias y variadas actividades a lo largo del curso:

1. La realización de una ilustración de un libro o fragmento escogido por el alumnado.
2. La exposición de trabajos y presentaciones en Power Point de diferentes temas escogidos por las propias alumnas/os, defendiendo la importancia de la expresión oral y escrita frente a un grupo de compañeros/as.
3. La participación en un concurso de Cómic, en torno al Día de la Mujer y la Ciencia. Para lo cual nuestro alumnado debe hacer un trabajo de investigación previo al desarrollo de su propia tira de cómic.
4. La creación y exposición de poemas visuales “Blackout poetry” y escritos en lengua inglesa, en el día del Libro.
5. La participación oral durante la visita a un museo o a una exposición.
6. La exposición oral pública de un proyecto fotográfico que aúna Arte y Ciencia.

5.2 Educación en valores

Se fomenta 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.

Actividades como el diseño de un Cartel contra la Violencia de Género, la creación de un Cómic para mostrar el descubrimiento de una científica durante la semana de La Mujer y la Ciencia y la creación de Pinturas murales en torno a la Convivencia y a la Diversidad de Culturas muestran nuestro compromiso en una educación en valores.

Asimismo, se fomenta el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la

libertad, la justicia, la igualdad, 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. Se evitan los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Incorpora la atención a elementos relacionados con 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.

Nuestra participación en el Proyecto “Clorotipia” (técnica fotográfica que se vale de la cualidad fotosensible de las hojas de las plantas) junto con el Departamento de Biología y el de Tecnología, demuestra nuestra inquietud por llevar a cabo actividades más sostenibles y que muestran un gran respeto hacia la naturaleza.

Se atiende al 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. Se potencia la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

El departamento adopta medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil con comentarios, carteles, actividades, juegos y actitudes que yo apoyen.

En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporan ejercicios próximos a estos o conocimientos que lo refuerzan y adecuan con el fin de prevenir los accidentes de tráfico y sus secuelas.

La materia facilita también el desarrollo de las competencias sociales y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral.

Para cumplir con este apartado se realizan prácticas, tanto individuales como en grupo con una posterior puesta en común. Como ejemplo , nuestro alumnado trabaja durante el curso en el Proyecto “Clorotipia” para su exposición final en el Círculo de Bellas Artes en la

feria "Concienciarte" frente un público de todas las edades y distintos municipios de la Comunidad de Madrid.

5.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la etapa ESO

Después de lo vivido tras dos años de pandemia, se continúa trabajando con la ayuda de un aula virtual en Google Classroom por grupo en todos los cursos. Este recurso se puede utilizar a través del ordenador, la tablet o el móvil. De esta forma el alumnado dispone de todos los documentos y vídeos explicativos necesarios para su formación en dicha materia. Desde donde podrá visualizar vídeos y textos explicativos, descargarse documentos, preguntar sus dudas y exponer cada uno de sus trabajos si se ve necesario.

Para actividades como el Cartel contra la Violencia de Género o la creación de presentaciones visuales, contamos con unos portátiles donde los alumnos/as pueden utilizar programas como el Gimp o el Inkscape.

6. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO

Existen hoy en día infinidad de recursos para utilizar en el aula, se han escogido aquellos que se adecuan a los objetivos, contenidos y enfoque metodológico acorde con las nuevas tecnologías de la información y las características del alumnado del Centro.

Para el aprendizaje de las materias es muy importante la motivación y la realización de actividades que no caigan en mera rutina. Los alumnos/as no cuentan con un libro de texto específico, si no de un aula virtual en Google Classroom, donde pueden disponer desde cualquier lugar de los documentos, vídeos y recursos necesarios para desarrollar satisfactoriamente la asignatura de Dibujo que estén cursando.

El departamento propone de manera consensuada distintos recursos para una óptima consecución de los objetivos fijados para cada materia:

- . Recursos y materiales impresos: Libros de texto de consulta, de lectura, cómics, prensa, revistas, periódicos, publicaciones, artículos, Publicidad impresa.
- . Material para reciclar: Cartones, porexpan, chapas, latas, clips. Envases de alimentos, botellas de PVC, zootropos, caleidociclos.
- . Soportes: Papeles reutilizados, papel tipo Guarro, papel vegetal, papeles pautados, acetatos, papel de témpera.
- . Utensilios: Lapiceros de distintas durezas, lapiceros de colores, rotuladores, carboncillos, pinceles.
- . Plantillas, escuadra y cartabón y de curvas, de formas fijas, compás, sacapuntas, afilaminas, borradores, tijeras, pegamentos.

El profesorado contará con:

- . Recursos y materiales impresos: Libros de texto de consulta, enunciados de problemas, cómics.
- . Materiales: Poliedros de PVC, piezas industriales, focos de luz, figuras de yeso, maniqués articulados, DVDs, CDs.
- . Espacios: El patio, el vestíbulo, pasillos, aulas ordinarias y un aula específica.
- . Recursos humanos: Alumnos, profesores, invitados al Centro, Orientadores, interdepartamentales, concursos / olimpiadas, actividades, seminarios.
- . Utensilios: Pizarra Villeda, Pizarra digital en aulas TIC o aulas ordinarias, proyectores y ordenadores en aulas específicas y ordinarias.
- . Los libros de texto de Educación Plástica Visual y Audiovisual no se contemplan en la lista de material del alumno, por razones económicas, pero sí se hará uso de ellos, si es necesario, en el aula y servirán para ampliar actividades, trabajar conceptos y ver ejemplos.

Las aulas TIC permiten practicar actividades de aprendizaje informático propio de su materia, a través de aplicaciones y programas instalados: Geogebra, Autocad (en Dibujo Técnico). Los contenidos digitales sobre tratamiento de imágenes y presentaciones en EPVA. Edición de vídeo y edición fotográfica. Dibujo geométrico o dibujo asistido por ordenador para las materias de Dibujo Técnico. Siempre que haya disponibilidad de dichas aulas.

Portales y páginas web, de uso del departamento.

Para alumnas/os con necesidades educativas especiales, alumnos ACNEE y compensatoria:

Existen numerosos recursos, ya citados anteriormente, que se han adecuado para cada caso. Los libros de texto y recursos materiales y tecnológicos de los que dispone el Departamento, trabajan a dos velocidades y nos sirven para atender a la diversidad en cada nivel.

Para alumnado ACNEE y compensatoria existe material complementario, recursos digitales y material específico, adaptado para cada alumno/a.

Para alumnos/as con dificultad motora se plantean los siguientes recursos:

- . La utilización de pupitre adaptado, y si es necesario ordenador adaptado.
- . Se buscan programas informáticos para que el alumno pueda representar imágenes y dibujar en el caso de imposibilidad motora.
- . El departamento de Dibujo solicita el apoyo de un técnico al menos el 50% de las horas lectivas con quienes presentan dicha dificultad motora.

7. Plan de fomento de la lectura

Con el fin de promover el hábito de lectura, dedicamos 15 minutos a la lectura semanalmente, dentro de nuestro escaso tiempo lectivo para desarrollar todo el temario, a través de las presentaciones orales y escritas realizadas en equipo, acerca de algún tema relacionado con la Historia del Arte, reforzando además la resolución colaborativa de problemas, para reforzar la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

Como ya hemos citado anteriormente, el departamento de Dibujo desarrolla a lo largo del curso actividades relacionadas con la importancia de la lectura y la investigación, conjuntamente con distintos departamentos:

- . La ilustración basada en la lectura de un libro o texto.
- . Creación de un cómic en torno a la potenciación de la actividad de la Mujer en la Ciencia, junto con los Departamentos de Lengua, Inglés, Matemáticas, Tecnología y Biología.
- . Creación de poemas visuales junto con el Departamento de Inglés para su exposición durante las semanas cercanas al Día del Libro.

8. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en ESO

Desde el Departamento de Dibujo pretendemos que nuestro alumnado, a lo largo de su trayectoria escolar durante la Etapa de Secundaria, recorran, conozcan y tengan unos conocimientos básicos de los Museos y Centros de Arte importantes de nuestro entorno, y que adquieran una formación cultural básica del Arte.

En cuanto a la asistencia a actividades complementarias o extraescolares programadas por el Departamento es obligatoria en el caso de que no implique gasto al alumno/a y se desarrolle en horario escolar. En aquellos casos en los que no se realice una actividad, se deberá acudir al centro en el horario escolar afectado, así como realizar un trabajo o prueba similar correspondiente a los objetivos, contenidos, etc. relacionados con la misma, que será tenido en cuenta para la calificación de la evaluación. En el caso de que no se acuda al centro, se deberá aportar la documentación que permita valorar al tutor/a si la ausencia está o no justificada.

Este curso proponemos las siguientes salidas:	
1ª EVALUACIÓN	

	Este curso proponemos las siguientes salidas:
2ª EVALUACIÓN	<p>1. Visita al Museo Reina Sofía y taller de fotografía, con el alumnado de 2º ESO para recorrer las salas dedicadas a las primeras vanguardias del s .XX y en especial a contemplar y saber algo más sobre la historia del Guernica de Picasso. Esta visita se realizará en dos días. Cada día los alumnos/as serán acompañados por cuatro profesoras/es. Además se pondrá en práctica lo estudiado acerca de la fotografía, tomando fotos del entorno.</p> <p>2. Talleres interdisciplinares con 1º ESO recorriendo el camino que nos lleva a la silla de Felipe II.</p>
3ª EVALUACIÓN	<p>3. Visita al Museo Thyssen-Bornemisza en Madrid, con el grupo de Dibujo Artístico I de 1º Bachillerato y dos profesoras, a principios de mayo.</p> <p>4. Exposición del proyecto STEAM “Clorotipia” en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, en abril durante dos días, con el grupo de 4º ESO que cursan la asignatura de Expresión Artística y la optativa “Diseño 2D-3D” y con los alumnos de altas capacidades de Dibujo que hay en nuestro centro. Los cuales expondrán todo el proceso fotográfico, previamente experimentado en el aula, durante los dos días de abril en los que se celebra la Feria “ConcienciArte” en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Las profesoras que asistan con el grupo a dicha feria, serán los pertenecientes a los Departamentos implicados en el Proyecto STEAM, de Biología, Dibujo y Tecnología.</p>

9. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en la ESO

Atendiendo al artículo 17 del Decreto 65/2022:

1. *La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. La evaluación de los alumnos tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.*

2. *En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno/a no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.*

3. *En la evaluación del proceso de aprendizaje de la alumna/o deberán tenerse en cuenta, como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave.*

4. *El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus competencias específicas y criterios de evaluación.*

5. *La evaluación de los ámbitos definidos en el artículo 7 se realizará también de forma integrada tomando como referentes para la misma las competencias específicas y criterios de evaluación de las materias que lo forman.*

6. *El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y los resultados obtenidos por el alumnado. Los centros recogerán en una memoria final, al término de las actividades lectivas, la valoración de dicha evaluación, a partir de la cual establecerán propuestas de mejora que orientarán sus programaciones didácticas.*

9.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. La evaluación de los alumnos tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno/a no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

El alumnado será tratado según sus necesidades y serán evaluados respecto a su evolución de forma personalizada.

Solo para aquellos alumnos/as que se hayan sido diagnosticados/as por el dpto. de orientación, bien con un nivel académico muy bajo o bien como ACNEEs, recibirán materiales con adaptaciones curriculares que se ajusten a las necesidades de cada alumno.

Para el alumnado que requiera ACIS se realizarán pruebas de evaluación ajustadas a los objetivos y contenidos de las adaptaciones realizadas.

Los ejercicios se adaptarán, así como las pruebas en caso de hacerse , en tiempo y forma a cada necesidad.

Para quienes son diagnosticados como TDAH se adaptarán los materiales de evaluación a sus necesidades especiales. En el caso de realizar alguna prueba o examen se tomarán las siguientes medidas:

1. El tiempo de cada examen podrá ser incrementado.
2. La información del examen se presentará de forma seccionada con instrucciones sencillas.
3. Se realizará la revisión del examen con el alumno/a.
4. Se podrá realizar una lectura de las preguntas o instrucciones del examen en voz alta.

En la evaluación del proceso de aprendizaje se tendrá en cuenta, como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave.

El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus competencias específicas y criterios de evaluación.

Instrumentos de Evaluación

. **Láminas:** Realización en láminas de formato normalizado: A4, A3, A5,...Elaboración del contenido por una sola cara. Los datos del alumno han de estar claros y presentes.

. **Trabajos escritos** en caso de haberlos: Deberán incluir índice y portada, y en su caso, bibliografía o fuentes. Argumentar e interrelacionar ideas y contenidos. Redactar con claridad y corrección ortográfica y gramatical. Aportar conclusiones y valoración personal.

. **Exposiciones orales:** Se presentará un guión escrito bien estructurado recogiendo sólo los apartados a desarrollar. Se argumenta con apoyo visual (con proyección de diapositivas o similar), sonoro y/o gestual.

. **Controles o pruebas:** Se realizarán aquellas pruebas teóricas y/o prácticas de forma individual siempre que lo estime conveniente la profesora del curso. Éstas estarán basadas en aquellos contenidos desarrollados en la programación de la materia, y desarrollados a través de cualquiera de las actividades del curso (mencionadas en los apartados anteriores)

Criterios de evaluación de las Actividades:

- . Ajustarse a los contenidos de la actividad, desarrollando todos sus apartados con una organización lógica y clara de los objetivos del tema.
- . Exposición clara de los contenidos a desarrollar, ya sean escritos, orales o gráficos.
- . La precisión en la ejecución, el uso de las técnicas y los materiales adecuados.
- . El nivel de creatividad y originalidad.
- . Grado de convicción en las exposiciones orales.
- . El acabado, limpieza y buena presentación en el caso de actividades escritas o gráficas.
- . Desarrollar las actividades de láminas en el aula y en su caso con el seguimiento y supervisión del profesor.
- . No se recogerá ningún trabajo tipo lámina que presente: tachaduras o raspaduras hechas con tipex o similar.
- . Necesidad de guardar todos los trabajos realizados en el curso, pudiendo en cualquier momento solicitar el profesor su entrega; si no están guardados en el aula.

. Como se puede ver a continuación, no entregar y/o ajustarse a los plazos establecidos por la profesora, afectará negativamente en la nota final de la actividad.

Criterios de Calificación de todas las Materias de Dibujo de la ESO

Los criterios de calificación se fundamentan en la evaluación continua y se expresan en cada Unidad Didáctica. Éstos se relacionan con la resolución de una serie de pruebas, enunciadas como instrumentos de evaluación y que determinan la consecución de los objetivos marcados.

. De cada una de las Unidades Didácticas se plantean varios **ejercicios a realizar en el aula**. Dichas actividades se hacen sobre distintos soportes y en diferentes formatos, si así lo requiere. Se califican numéricamente de 1 a 10, atendiendo a los criterios de evaluación detallados en la programación.

. La valoración de estos trabajos constituirá el **90%** de la nota del trimestre; tanto por ciento que de la siguiente manera obtenemos:

- 1. El 50% de la calificación muestra si se han adquirido los saberes de aprendizaje mínimos.**
- 2. El 30% de la calificación valora la destreza y la creatividad aplicadas en el trabajo realizado.**
- 3. El 10% valora la puntualidad en la entrega de los trabajos.** De esta forma el no entregar en la fecha fijada, supondrá un punto menos en la nota global de la actividad.

. El restante **10%** se obtiene del **interés del alumno/a por la asignatura y la disposición del material necesario**.

La calificación total del trimestre muestra la media aritmética de las notas obtenidas en las actividades realizadas, sumando un punto más o restando uno menos a dicha nota dependiendo del interés del alumno/a demostrado y la disposición del material necesario.

Recuperación de evaluaciones anteriores.

Para poder recuperar una evaluación suspensa, la alumna/o debe entregar todos los trabajos no presentados y/o repetir aquellos que, a juicio del profesor/a no hayan alcanzado los objetivos mínimos. Estos ejercicios se realizan inmediatamente después de cada evaluación.

Nota final del curso

La nota media final del curso es la media aritmética de las tres evaluaciones, siempre y cuando ninguna de las notas sea inferior a 3. En caso de que sea inferior a 5, el alumno/a no superará la asignatura y tendrá que presentarse en la convocatoria final ordinaria entregando los trabajos no realizados durante el curso y realizando una prueba final. Dichos trabajos ponderan un 40% y la prueba un 60% de la nota final.

La comunicación de los criterios de calificación y evaluación a los alumnos se realizará en clase y serán expuestos en el aula virtual de Google Classroom para que de esta manera ellos/as y sus familias puedan verlos cuando lo necesiten. Además a principio de curso serán enviados a los correos de los padres a través de la aplicación Roble.

Si así lo necesitaran los criterios de evaluación y calificación son visibles junto con la programación de cada asignatura en la página web del centro.

Falta de asistencia a un examen

En el caso de falta de asistencia de un alumno/a a cualquier examen o prueba objetiva similar tendrá derecho a realizarlo en una fecha distinta al resto del grupo siempre que resulte posible en atención a la proximidad temporal del fin del periodo de evaluación. Para ejercer este derecho el alumno/a deberá presentar un documento oficial que será valorado por el profesor/a en orden a determinar si la ausencia fue justificada. En caso de no presentar este documento, o bien si el profesor/a entiende que la ausencia no es justificada, el alumno/a no tendrá derecho a solicitar la repetición del examen.

En cuanto al uso de medios fraudulentos en un examen

Cuando durante la realización o corrección de examen, trabajo o prueba objetiva similar se pueda inferir que el alumno/a ha utilizado algún procedimiento que falsee los resultados académicos (tales como el uso de “chuletas”, la reproducción literal del contenido del libro, apuntes u otra fuente similar, exista coincidencia con las respuesta de algún compañero, etc.) la profesora calificará con cero la totalidad del mismo sin perjuicio de la amonestación a la que pueda dar lugar conforme a lo establecido en el Plan de convivencia.

Durante la realización de un examen o prueba similar podrá activarse lo dispuesto en el *Protocolo de prevención de uso de dispositivos electrónicos* (desarrollado en el seno de la CCP y la Comisión de convivencia y aprobado por el Consejo Escolar) cuando la situación lo aconseje o requiera.

Durante la realización de exámenes y pruebas similares, una vez que se haya comenzado a repartir los exámenes para su realización no se admitirá a ningún alumno/a en el aula que no

estuviese ya presente. Los alumnos/as deberán permanecer en el aula hasta la finalización de la prueba con independencia del tiempo que emplee en su realización.

9.2 Criterios y procedimientos de calificación para aquellos alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua

Los alumnos/as que no asistan de forma regular a clase perderán el derecho a la evaluación continua, por lo que su calificación no se obtendrá conforme al procedimiento regular establecido en la presente Programación sino mediante la realización de un examen final global que tendrá lugar antes de la conclusión del periodo ordinario. Para ello, el profesor/a, bien directamente o bien a través del tutor/a, comunicará al alumno/a la pérdida del derecho a la evaluación continua según el procedimiento establecido para tal fin. No obstante todo lo anterior, si el alumno/a comenzará a asistir de forma regular de nuevo a clase, recuperará el derecho a ser evaluado de forma continua conforme al procedimiento regular establecido para la generalidad de sus compañeros/as.

El examen final global deberá incluir todos los contenidos impartidos durante el curso. La profesora podrá exigir al alumno/a que le presente el cuaderno con todos los ejercicios realizados durante el curso por el resto de sus compañeros/as, así como cualquier otro trabajo o prueba objetiva similar, perdiendo la oportunidad de aprobar la asignatura en caso de no producirse la entrega.

La calificación final del alumno/a se corresponderá con la obtenida de la media ponderada del 40% de la nota obtenida en el examen final global y un 60% de la nota media de los trabajos realizados.

9.3 Sistemas generales de recuperación de las materias del departamento pendientes de cursos anteriores

Tras los buenos resultados obtenidos desde el curso 2020-21 al implementar las aulas virtuales de pendientes de Dibujo, en Google Classroom, el Claustro de profesores consideró muy positivo continuar utilizando esta exitosa herramienta.

En el aula virtual de pendientes de Dibujo el alumnado y las familias tendrán la información necesaria para poder recuperar la asignatura pendiente y hacer un seguimiento real de la evaluación de cada uno de los trabajos que el alumno/a debe realizar hasta conseguir una nota favorable para su aprobado.

Trasladado al Departamento el listado de alumnos/as con la asignatura pendiente, la Jefa de Departamento procederá a comunicar a Jefatura de Estudios las fechas que se solicitan, para la

celebración de los exámenes de recuperación a efectos de coordinarse con el resto de especialidades para evitar coincidencias temporales. La Jefa de Departamento comunicará asimismo las fechas a las alumnas/os con la asignatura pendiente, así como el procedimiento previsto para su recuperación, a través del aula virtual creada en Google Classroom. En ésta se pondrán a disposición los recursos necesarios para ayudar a la elaboración de los distintos trabajos. La Jefa de Departamento podrá solicitar la colaboración dentro del Departamento a los profesores/as actuales de los alumnos/as para la corrección de los exámenes y ejercicios, la vigilancia durante su realización, o la recepción de los trabajos.

La Jefa de Departamento consultará la memoria del curso anterior para conocer si alguno de los contenidos no fue impartido, con el fin de no examinar a los alumnos/as de conocimientos que no fueron trabajados en clase ni fueron objeto de calificación para el resto de sus compañeros. En estos casos, no se incluirán dichos contenidos en los exámenes de recuperación de la asignatura pendiente, por lo que los mismos no figuran en la comunicación que se haga llegar a los alumnos/as con información acerca de los trabajos o pruebas.

Los alumnos con materias pendientes de Dibujo de cursos anteriores podrán aprobar según sea la asignatura pendiente de la siguiente manera:

Alumnos de Tipo A

Los alumnos/as con la asignatura pendiente: EPVA en 1º ESO y que están estudiando el siguiente curso de la misma materia, es decir, EPVA de 2º ESO, aprobarán la asignatura pendiente, al aprobar la 1ª y la 2ª evaluación de la asignatura que actualmente están cursando. **Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas evaluaciones, el alumno/a debe realizar el mismo examen final ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que éste/a tiene pendiente y obtener como mínimo en éste un 5.**

Los alumnos/as con la asignatura pendiente: EPVA en 2º ESO y que están cursando la asignatura de Proyectos de Creación Artística y Audiovisual de 3º ESO, aprobarán la asignatura pendiente, al aprobar la 1ª y la 2ª evaluación de la asignatura que actualmente están cursando. **Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas evaluaciones, el alumno/a debe realizar el mismo examen final ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que éste/a tiene pendiente y obtener como mínimo en éste un 5.**

Los alumnos/as con la asignatura pendiente: Proyectos de Creación Artística y Audiovisual en 3º ESO y que están estudiando EPVA de 4º ESO, aprobarán la asignatura pendiente, al aprobar la 1ª y la 2ª evaluación de la asignatura que actualmente están cursando. **Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas evaluaciones, el alumno/a debe realizar el mismo examen final ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que éste/a tiene pendiente y obtener como mínimo en éste un 5.**

Alumnos de Tipo B

Los alumnos/as con alguna de las siguientes asignaturas pendientes: EPVA de 1º ESO o EPVA de 2º ESO o Proyectos de Creación Artística y Audiovisual en 3º ESO que no estén cursando ninguna asignatura relacionada con la materia de Dibujo, la recuperarán con la entrega de dos trabajos, propuestos por el Departamento de Dibujo a través del aula virtual de pendientes de Dibujo. El primer trabajo deberá entregarse el primer viernes después de las vacaciones de Navidad y el segundo, el primer viernes después de Semana Santa. **Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas entregas, el alumno/a debe realizar el mismo examen final ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que éste/a tiene pendiente y obtener como mínimo el 5.**

Información de los resultados:**a) Alumnos de Tipo A:**

La recuperación de dicha/s asignatura/s será/n notificada/s por la profesora de Dibujo que tenga durante el curso. Con la supervisión de la jefa de Estudios, se informará a través del correo a las familias.

Los alumnos/as que no hayan alcanzado un 5 durante el periodo ordinario deberán realizar la prueba de recuperación final prevista para los alumnos/as que se encuentran actualmente cursando la materia.

B) Alumnos de Tipo B:

En este curso 25/26, el departamento de Dibujo cuenta con dos alumnas y cinco alumnos de 3º ESO con la asignatura de EPVA de 2º ESO pendiente. Tres de ellos/as están cursando la optativa de Proyectos Artísticos de 3º ESO.

La jefa de Departamento informará con todo detalle acerca de los trabajos, su entrega y evaluación, al alumnado y a las familias, a través del aula virtual de pendientes de EPVA en Google Classroom y el correo de las familias.

Los alumno/as que no hayan alcanzado un 5 durante el periodo ordinario deberán realizar la prueba de recuperación final prevista para los alumnos/as que se encuentran actualmente cursando la materia.

10. Evaluación de los procesos de aprendizaje y práctica docente

Tras la valoración general de los procesos de enseñanza y de la propia práctica docente realizada en la memoria del curso pasado en base a:

1. La metodología didáctica dentro y fuera del Programa Bilingüe
2. Los recursos informáticos y telemáticos para comunicarse con los alumnos
3. Los procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados
4. La competencia digital del profesorado
5. El análisis de los resultados de las encuestas de satisfacción al alumnado

Es necesario realizar una reflexión docente y una autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada evaluación se propone una secuencia de preguntas que nos permita evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para cada bloque.

Esta es una buena herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto; esta se puede realizar al final de cada evaluación, para así poder recoger las mejoras en el siguiente. Dicha herramienta se describe a continuación:

CURSO Y MATERIA: EVALUACIÓN
------------------------	------------------

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de las competencias			
Manejo de los contenidos de la unidad			

Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos informáticos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			
Competencia digital del profesorado			
Grado de satisfacción del alumnado			

B. PROGRAMACIÓN ESPECÍFICA DE LAS MATERIAS DE LA ETAPA E.S.O.

PROGRAMACIÓN DE EPVA DE 1º ESO

1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.</p> <p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.</p> <p>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.</p> <p>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.</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.</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</p>	<p>. Introducción a la Historia del Arte desde el Paleolítico hasta la Edad Moderna.</p> <p>. Pinturas rupestres.</p> <p>. Arte Mesopotámico.</p> <p>. Grecia y Roma.</p> <p>. Románico y Gótico.</p> <p>. Giotto y El Bosco.</p> <p>. Renacimiento, Leonardo da Vinci y Miguel Ángel.</p>	<p>.Búsqueda de información en grupo sobre los contenidos de la unidad (libros e internet).</p> <p>. Elaboración de una presentación del tema escogido y relacionado con la unidad en inglés y en español.</p> <p>. Presentación oral en grupo con apoyo de soporte digital en inglés y en español.</p> <p>. Lectura en el aula de diferentes textos de cada periodo artístico o artista.</p>	<p>Presentación oral (10% en la nota final de todo el curso)</p>

oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.			
--	--	--	--

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>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.</p>	<p>Trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . El punto, la línea y el plano. . La recta, los ángulos. . Las formas poligonales. . La circunferencia. . Los polígonos regulares. . Los polígonos estrellados. <p>La configuración de la imagen bidimensional:</p> <ul style="list-style-type: none"> . El punto, la línea, la forma, la textura y el color. 	<ul style="list-style-type: none"> . Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar. . Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario se repetirá la explicación. . Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar. . Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad. . Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos. <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Diseño de un animal mitológico. (Evaluación inicial) . Láminas teóricas sobre los trazados fundamentales. (Evaluación inicial) 	<ul style="list-style-type: none"> . Láminas de dibujo (90% de la nota de cada trimestre) . Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)

		. Representación del círculo y su descomposición en otras figuras simétricas. . Representación del triángulo y su descomposición en otras figuras simétricas. . Representación del cuadrado y su descomposición en otras figuras simétricas. . Realización de un collage libre , abstracto o figurativo con algunas de las figuras geométricas realizadas.	
--	--	---	--

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. 2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética	La configuración de la imagen bidimensional: . Las técnicas artísticas. . La iluminación. El claroscuro. . Los grados de iconicidad.	. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar. . Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de	. Láminas de dibujo (90% de la nota de no trimestre) . Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio

<p>hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <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>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</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</p>	<p>La percepción:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Las ilusiones ópticas. . La expresión tridimensional. . El punto, la línea, la forma, la textura y el color. 	<p>láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar. . Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad. . Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos. <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Claroscuro de un bodegón con figuras geométricas. (Estudio práctico de las Leyes de la Gestalt para crear profundidad en un soporte bidimensional) . Elaboración del círculo cromático. . Interpretación de una obra de arte seleccionada por el alumno en una gama cromática. . Bodegón a color. . Reinterpretación de una imagen modificando las texturas. Aproximación a la obra de Magritte. 	<p>(10% de la nota de cada trimestre)</p>
---	--	---	---

función de la intencionalidad
perseguida.

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<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.</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio publicitario, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas,</p>	<p>Las transformaciones geométricas.</p> <p>. Las redes modulares.</p> <p>Transformaciones geométricas:</p> <p>. Isométricas, isomórficas.</p> <p>. Cuadrícula. Escala</p> <p>La representación de la realidad:</p> <p>. Indicadores de profundidad.</p> <p>La perspectiva cónica.</p> <p>La comunicación audiovisual:</p> <p>. La fotografía</p> <p>. La imagen en movimiento</p> <p>. El lenguaje audiovisual.</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Collage de un retrato respetando su simetría axial. (Estudio práctico de las Leyes</p>	<p>. Láminas de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

<p>técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmiten emociones básicas.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>		<p>de la Gestalt en torno a la simetría)</p> <p>. Creación de una ciudad o pueblo utilizando una red isométrica.</p> <p>. Creación de una escena en perspectiva cónica frontal.</p> <p>. Elaboración de un stop-motion de 2 minutos en equipo.</p>	
--	--	--	--

Objetivos de EPVA 1º ESO

Entendemos que la finalidad última u objetivo primordial de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en esta etapa es el desarrollo de la capacidad creativa del alumno a través del aprender a ver y aprender a hacer. Deberemos, para ello, fomentar el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad más inmediata, para así desarrollar respuestas personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo.

Objetivos básicos. Los pilares que sustentan tal pretensión son tres:

A/ Conocer los elementos básicos de la plástica y el lenguaje visual.

B/ Explorar, analizar y comprender el entorno visual.

C/ Aportar soluciones originales y creativas utilizando diversas técnicas y procedimientos plásticos expresivos.

Estos objetivos básicos dan lugar a los siguientes objetivos generales:

A.1. Conocer y utilizar los colores básicos primarios y secundarios.

A.2. Emplear, dentro de un contexto lúdico, el simbolismo cultural del color.

A.3. Experimentar cualidades emotivas y expresivas en configuraciones abstractas a partir de manchas texturizadas.

A.4. Utilizar la línea como elemento configurador de formas, utilizándolas en representaciones tridimensionales de manera intuitiva.

A.6. Conocer y ser capaz de construir formas geométricas sencillas para, después buscarle aplicación en ornamentación, diseño de objetos simples o, descubrir la estructura que organiza multitud de elementos urbanísticos o naturales.

A.7. Establecer relaciones de proporción entre distintas partes de una misma forma o en la figura humana jugando con la variación de los tamaños relativos de las distintas partes integrantes de la totalidad.

A.8. Tomar conciencia de la representación perspectiva del espacio, a través de diferentes acercamientos intuitivos. Realizar configuraciones espaciales en las que se juegue con diferencias de tamaño, superposiciones, transparencias de planos y gradaciones de texturas.

A.9. Incluir en la experiencia plástica cierto factor narrativo y cierta secuencia cronológica, haciendo posible la interacción con el lenguaje verbal.

B.1. Aprender a interpretar correctamente los mensajes visuales presentes en el entorno próximo.

B.2. Analizar formas de la Naturaleza, objetos o ambientes del entorno, aprendiendo a diferenciar matices de color o textura.

B.3. Observar distintos ejemplos de publicidad gráfica para reconocer la interacción de lenguajes comunicativos.

B.4. Comprender la función sociocultural, así como las finalidades informativa, recreativa, expresiva, estética o funcional de los distintos canales de comunicación visual.

B.5. Desarrollar actitudes de crítica, aprecio y respeto hacia productos de las vanguardias de la expresión visual.

B.6. Ejercitar la memoria visual, fomentar la imaginación y la fantasía, llegando a crear imágenes nuevas, para no quedarnos en el mero análisis, pues, en definitiva, deseamos fomentar el pensamiento divergente y creativo.

B.7. Mantener y desarrollar las actitudes ya fomentadas en Primaria: constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y la limpieza en el aula, cuidado del material individual y colectivo, correcta presentación de los trabajos, respeto por las ideas de los compañeros y capacidad de trabajo en equipo.

C.1. Desarrollar destrezas y habilidades que faciliten la expresión plástica entendida en su amplio sentido que le da la cultura visual actual.

C.2. Practicar creativamente con diversos materiales e instrumentos.

C.3. Realizar composiciones plásticas con la técnica del "collage".

C.4. Realizar experiencias estéticas en las que se utilicen nuevos medios tecnológicos para la elaboración de imágenes (fotografía, ordenador, video, fotocopidora), analizando los recursos expresivos que utilizan estos medios.

C.5. Aprender a planificar el trabajo en función de la técnica seleccionada.

C.6. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones.

Competencias específicas de EPVA 1º ESO

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
---	---

Contenidos y criterios de evaluación de EPVA 1º ESO

El primer bloque de contenidos – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis –aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin necesidad de realizar un recorrido exhaustivo, se subrayarán los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos, con indicación de su contexto social, como factor determinante para entender la obra artística. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

En el segundo bloque – Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica – incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

El tercer bloque – expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos – recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximarán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

El cuarto bloque – Imagen y comunicación visual y audiovisual – incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. En ambos cursos se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de EPVA 1º ESO

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	<p>1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.</p> <p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.</p> <p>1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p>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.</p>
Competencia específica 2	<p>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>2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</p> <p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
Competencia específica 3	<p>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.</p> <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>

Competencia específica 4	<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>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</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>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.</p> <p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio publicitario, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>
Competencia específica 5	<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>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
Competencia específica 6	<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.</p> <p>6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p>

Competencia específica 7	7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
Competencia específica 8	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.

2. Criterios específicos de calificación y recuperación en EPVA 1º ESO

Expuestos ya anteriormente en los criterios de calificación de todas las materias de Dibujo de la ESO desde la página 35 a la 42.

PLANES DE REFUERZO Y PROFUNDIZACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS REPETIDORES

Dichos planes serán llevados a cabo de manera individualizada con cada uno de los alumnos repetidores.

En este curso 25/26, tenemos 9 alumnos/as repetidores/as en la asignatura de EPVA de 1º ESO.

PLAN DE REFUERZO PARA REPETIDORES CON LA MATERIA DE EPVA 1º ESO SUSPENSA

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES:
A lo largo de todo el curso, el alumno/a junto con su grupo seleccionado libremente, realizará la búsqueda de información sobre el periodo artístico previamente seleccionado. Con ello elaborará una presentación digital sobre el tema escogido tanto en inglés como en español, que deberá exponer junto con su equipo en clase y frente al resto de sus compañeros/as.
1ª EVALUACIÓN:
<p>El alumno/a repetirá solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso pasado 24/25.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">. Láminas teóricas sobre los trazados fundamentales.. Representación del círculo y su descomposición en otras figuras simétricas.. Representación del triángulo y su descomposición en otras figuras simétricas.. Representación del cuadrado y su descomposición en otras figuras simétricas.. Realización de un collage libre , abstracto o figurativo con algunas de las figuras geométricas realizadas.
2ª EVALUACIÓN:
El alumno/a repetirá solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso pasado 24/25.

Situaciones de aprendizaje:

- . Claroscuro de un bodegón con figuras geométricas.
- . Elaboración del círculo cromático.
- . Interpretación de una obra de arte seleccionada por el alumno en una gama cromática.
- . Bodegón a color.
- . Reinterpretación de una imagen modificando las texturas. Aproximación a la obra de Magritte.

3ª EVALUACIÓN:

El alumno/a repetirá solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso pasado 24/25.

Situaciones de aprendizaje:

- . Collage de un paisaje respetando su simetría axial.
- . Creación de un alfabeto utilizando una red isométrica.
- . Creación del interior de una habitación en perspectiva cónica frontal.
- . Elaboración de un stop-motion de 2 minutos en equipo.

PLAN DE PROFUNDIZACIÓN PARA REPETIDORES CON LA MATERIA DE EPVA 1º ESO APROBADA**DURANTE LAS TRES EVALUACIONES:**

A lo largo de todo el curso, el alumno/a junto con su grupo seleccionado libremente, realizará la búsqueda de información sobre el periodo artístico previamente seleccionado. Con ello elaborará una presentación digital sobre el tema escogido tanto en inglés como en español, que deberá exponer junto con su equipo en clase y frente al resto de sus compañeros/as.

1ª EVALUACIÓN:
<p>A las actividades realizadas en torno a las figuras geométricas básicas, como son el círculo, el triángulo y el cuadrado, se añadirá la del pentágono; centrándonos en su construcción de dos maneras distintas: inscrito en una circunferencia y según el lado.</p> <p>Para finalizar, lo incorporaremos deconstruido en el collage (actividad final del trimestre).</p>
2ª EVALUACIÓN:
<p>A las actividades realizadas durante este trimestre, se añadirán elementos o factores que vuelven cada ejercicio algo más complejo.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">. Claroscuro de un bodegón con figuras geométricas formando una composición diferente y algo más compleja.. Elaboración del círculo cromático, añadiendo una pequeña escala de valor para cada tono.. Interpretación de una obra de arte seleccionada por el alumno utilizando parejas de colores complementarios... Bodegón a color aumentando el número de objetos.. Reinterpretación de una imagen modificando las texturas. Aproximación a la obra de Magritte.
3ª EVALUACIÓN:
<p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">. Collage de un paisaje respetando su simetría axial.. Creación de su habitación utilizando una red isométrica.. Diseño de un paisaje en perspectiva cónica frontal.. Elaboración de un stop-motion con elementos creados en plastilina de 2 minutos en equipo.

PROGRAMACIÓN DE EPVA DE 2º ESO

1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.</p> <p>1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.</p> <p>3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y</p>	<p>– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.</p> <p>– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.</p> <p>– El patrimonio arquitectónico.</p>	<p>.Búsqueda de información en grupo sobre los contenidos de la unidad (libros e internet).</p> <p>. Elaboración de una presentación del tema escogido y relacionado con la unidad en inglés y en español.</p> <p>. Presentación oral en grupo con apoyo de soporte digital en inglés y en español.</p> <p>. Lectura en el aula de diferentes textos de cada periodo artístico o artista.</p>	<p>Presentación oral (10% en la nota final de todo el curso)</p>

<p>emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p> <p>6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p> <p>7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>			
---	--	--	--

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica

<p>2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p> <p>2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.</p> <p>2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.</p> <p>3.2. Realizar composiciones de diferente índole.</p> <p>3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>– El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>– Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.</p> <p>– Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.</p> <p>– Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> <p>– Geometría plana y trazados geométricos:</p> <p>Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.</p> <p>Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p> <p>Simbología del color.</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario se repetiría la explicación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Creación de un mandala con los instrumentos técnicos respetando en forma color, composición y textura la simetría central. (Evaluación inicial)</p> <p>. Dibujo de un copo de nieve tras la realización de su estructura hexagonal con los instrumentos técnicos..</p> <p>.Diseño de una imagen de terror donde aparece una estructura pentagonal.</p> <p>.Elaboración de diferentes teselas para la elaboración de un mosaico, incorporado en una cuadrícula, teniendo como referente los mosaicos del arte islámico.</p>	<p>. Láminas de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
--	--	--	--

--	--	--	--

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmiten ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.</p> <p>5.3. Diseñar un cómic, anuncio publicitario, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p> <p>8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes</p>	<p>– Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.</p> <p>– Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.</p> <p>– Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.</p> <p>– La fotografía. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición</p> <p>– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>– Imagen en movimiento, origen y evolución. El cómic.</p> <p>- Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Visita al Museo Reina Sofía de Madrid para hacer un taller y visualizar obras de arte de principios del s.XX y entreguerras.</p>	<p>. Láminas de dibujo (90% de la nota de no trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

<p>usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personales que ofrecen.</p> <p>1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada</p>	<ul style="list-style-type: none"> – El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio. – Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. - Utilización expresiva del color. – La textura, diferentes tipos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. 	<p>. Taller de fotografía en los alrededores del Museo Reina Sofía.</p> <p>. Creación de un cómic en torno a la Mujer en el arte y en la Ciencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Diseño de los personajes más importantes: la creadora y su invento o creación personificada. b) Elaboración de la historia que se quiere contar. c) Distribución de la historia en viñetas. d) Estudio de los diferentes ángulos y encuadres. e) Cómic final a color para su participación en el concurso llevado a cabo en el centro. <p>. Interpretación personal a color de una obra de arte combinando técnicas secas y húmedas, trabajando como elementos importantes el color y la textura.</p>	
---	---	--	--

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.</p> <p>4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas</p>	<p>– Sistemas de representación y sus aplicaciones.</p> <p>Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.</p> <p>Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p> <p>– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.</p> <p>– Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.</p> <p>- Utilización expresiva del color.</p> <p>– La textura, diferentes tipos.</p> <p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Representación de volúmenes en los distintos sistemas de representación: sistema diédrico, perspectivas isométrica, caballera y cónica.</p> <p>. Diseño de una pintura mural o graffiti en una cuadrícula.</p> <p>. Dibujo en perspectiva cónica oblicua del mural creado en</p>	<p>. Láminas de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

creativamente en las producciones propias.	el arte y sus características expresivas. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas.	un espacio definido de una ciudad o pueblo.	
--	---	---	--

Objetivos de la materia

Continúan siendo los mismos que en 1º ESO, ya que se necesitan los dos cursos para conseguirlos plenamente. Ver páginas de la 48 a la 50.

Competencias específicas de EPVA 2º ESO

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el [Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#).

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.	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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
---	--

Contenidos, criterios de evaluación de EPVA 2º ESO

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

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.
- El patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.
- Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.
- Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
- Utilización expresiva del color.

- La textura, diferentes tipos.
- Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.

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

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas.
- Geometría plana y trazados geométricos:
 - Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.
 - Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
 - Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
- Sistemas de representación y sus aplicaciones.
 - Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
 - Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
 - Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.
- Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
- Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.
- Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.
- El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.

– Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Criterios de Evaluación de EPVA de 2º de ESO de acuerdo a las competencias específicas

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de EPVA 2º ESO

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.</p> <p>1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.</p> <p>1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.</p>
Competencia específica 2	<p>2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p>

	<p>2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.</p> <p>2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
Competencia específica 3	<p>3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.</p> <p>3.2. Realizar composiciones de diferente índole.</p> <p>3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>3.4. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>
Competencia específica 4	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.</p> <p>4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
Competencia específica 5	<p>5.1. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmiten ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y</p>

	<p>autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.</p> <p>5.3. Diseñar un cómic, anuncio publicitario, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>
Competencia específica 6	<p>6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>
Competencia específica 7	<p>7.1. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>

Competencia específica 8	<p>8.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personal que ofrecen.</p>
---------------------------------	--

2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Expuestos ya anteriormente en los criterios de calificación de todas las materias de Dibujo de la ESO desde la página 35 a la 42.

PLANES DE REFUERZO Y PROFUNDIZACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS REPETIDORES

Dichos planes serán llevados a cabo de manera individualizada con cada uno de los alumnos/as repetidores. En este curso 25/26, tenemos 1 alumno repetidor en las asignatura de EPVA de 2º ESO.

PLAN DE REFUERZO PARA REPETIDORES CON LA MATERIA DE EPVA 2º ESO SUSPENSA

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES:

A lo largo de todo el curso, el alumno junto con su grupo seleccionado libremente, realizará la búsqueda de información sobre el periodo artístico previamente seleccionado. Con ello elaborará una presentación digital sobre el tema escogido tanto en inglés como en español, que deberá exponer junto con su equipo en clase y frente al resto de sus compañeros/as.

1ª EVALUACIÓN:

El alumno/a repetirá y reforzará solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso pasado 24/245.

Situaciones de aprendizaje:

- . Creación de un mandala con los instrumentos técnicos respetando en forma color, composición y textura la simetría central.
- . Dibujo de un copo de nieve tras la realización de su estructura hexagonal con los instrumentos técnicos..
- .Diseño de una imagen de terror tras la realización de su estructura pentagonal con los instrumentos técnicos.
- . Elaboración de diferentes teselas para la elaboración de un mosaico, incorporado en una cuadrícula, teniendo como referente los mosaicos del arte islámico.

2ª EVALUACIÓN:

El alumno/a repetirá y reforzará solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso pasado 24/25.

Situaciones de aprendizaje:

- . Creación de un cómic en torno a la Mujer en el arte y en la Ciencia:
- . Diseño de los personajes más importantes: la creadora y su invento o creación personificada.
- . Elaboración de la historia que se quiere contar.
- . Distribución de la historia en viñetas.
- . Estudio de los diferentes ángulos y encuadres.
- . Cómic final a color para su participación en el concurso llevado a cabo en el centro.
- . Visita al Museo Reina Sofía de Madrid para hacer un taller y visualizar obras de arte de principios del s.XX y entreguerras.

3ª EVALUACIÓN:

El alumno/a repetirá y reforzará solamente aquellas actividades que no consiguió aprobar el curso

pasado 24/25.

Situaciones de aprendizaje:

- . Representación de volúmenes en los distintos sistemas de representación: sistema diédrico, perspectivas isométrica, caballera y cónica.
- . Diseño de una pintura mural o graffiti en una cuadrícula.
- . Dibujo en perspectiva cónica oblicua del mural creado en un espacio definido de una ciudad o pueblo.
- . Reinterpretación a color de una obra de arte combinando técnicas secas y húmedas.

PLAN DE PROFUNDIZACIÓN PARA REPETIDORES CON LA MATERIA DE EPVA 2º ESO APROBADA**DURANTE LAS TRES EVALUACIONES:**

A lo largo de todo el curso, el alumno/a junto con su grupo seleccionado libremente, realizará la búsqueda de información sobre el periodo artístico previamente seleccionado. Con ello elaborará una presentación digital sobre el tema escogido tanto en inglés como en español, que deberá exponer junto con su equipo en clase y frente al resto de sus compañeros/as.

1ª EVALUACIÓN:

A las actividades realizadas en torno a las figuras geométricas básicas, se añadirán figuras más complejas; centrándonos en su construcción de dos maneras distintas: inscrito en una circunferencia y según el lado.

Situaciones de aprendizaje:

- . Creación de un mandala libre con los instrumentos técnicos respetando en forma, color, composición y textura la simetría central.
- . Dibujo de un copo de nieve tras la realización de su estructura hexagonal con los instrumentos técnicos..
- .Diseño de una imagen de terror tras la realización de su estructura pentagonal con los instrumentos técnicos.

. Elaboración de diferentes teselas más complejas para la elaboración de un mosaico, incorporado en una cuadrícula, teniendo como referente los mosaicos del arte islámico.

2ª EVALUACIÓN:

A las actividades realizadas durante este trimestre, se añadirán elementos o factores que vuelvan cada ejercicio algo más complejo.

Situaciones de aprendizaje:

- . Creación de una infografía en torno a la Mujer en el arte y en la Ciencia:
- . Diseño de los personajes más importantes: la creadora y su invento o creación personificada.
- . Elaboración de la historia que se quiere contar.
- . Distribución de la historia en viñetas.
- . Estudio de los diferentes ángulos y encuadres.
- . Infografía final a color para su participación en el concurso llevado a cabo en el centro.
- . Visita al Museo Reina Sofía de Madrid para hacer un taller y visualizar obras de arte de principios del s.XX y entreguerras.

3ª EVALUACIÓN:

Situaciones de aprendizaje:

- . Representación de volúmenes más complejos en los distintos sistemas de representación: sistema diédrico, perspectivas isométrica, caballera y cónica.
- . Introducción de una obra previamente seleccionada por el alumno/a en una cuadrícula.
- . Dibujo en perspectiva cónica oblicua de la obra en un espacio definido de una ciudad o pueblo.
- . Reinterpretación a color de una obra de arte combinando técnicas secas y húmedas.

PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS EN LA CREACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO

1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>2.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>2.2 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.</p>	<p>Arte contemporáneo:</p> <p>Segunda mitad del s.XX y principios del s.XXI</p>	<p>.Búsqueda de información individual o en grupo sobre un artista del siglo XX o del XXI (libros e internet).</p> <p>. Elaboración de una presentación del artista escogido.</p> <p>. Presentación oral de la misma con apoyo de soporte digital</p>	<p>Presentación oral (10% en la nota final de todo el curso)</p>

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias</p> <p>4.1 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>4.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa</p>	<p>A. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica</p> <p>El lenguaje visual como forma de comunicación.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>La percepción visual.</p> <p>La composición.</p> <p>Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo .</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Autorretrato: frente y perfil.</p> <p>. Retrato de un animal.</p> <p>. Creación de un avatar mezclando las imágenes creadas previamente.</p> <p>. Cartel contra la violencia de género.</p>	<p>. Trabajos artísticos (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		. Exposición de los carteles creados el 25 de Noviembre.	
---	--	--	--

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>5.1 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.</p> <p>5.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p> <p>7.1 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</p>	<p>C. Imagen y comunicación visual y audiovisual</p> <p>El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación.</p> <p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, el teatro, la animación y los formatos digitales.</p> <p>La fotografía: origen y evolución. La cámara fotográfica.</p> <p>Corrientes estéticas y géneros fotográficos. El</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p>	<p>. Trabajos artísticos (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

<p>conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>cine: origen y evolución. Géneros. Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard.</p>	<p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Creación de un podcast. . Diseño y creación de la escenografía y el atrezzo o utilería de una obra de teatro, representada por los alumnos del centro guiados por la profesora de Lengua Margarita de Francia. . Elaboración de un vídeo de promoción de la obra de teatro a representar por los alumnos del centro. 	
---	--	--	--

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas</p>	<p>B. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</p> <p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar. . Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación. 	

<p>1.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>1.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Grabado de la imagen del avatar diseñado.</p> <p>. Modelado y vaciado de la cabeza del avatar creado. En arcilla, en escayola y en papel maché.</p>	<p>. Trabajos artísticos (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
---	--	--	--

Objetivos de Proyectos artísticos de 3º ESO

1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen.
2. Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.
4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.
5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas.
8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas.
9. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.
10. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación.
11. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante/significado.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
14. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.
15. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.
16. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario.
17. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural.
18. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas.
19. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales.
20. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios.
21. 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.
22. Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas.
23. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos.
24. Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad.
25. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
26. Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciar el proceso de creación artística.

27. Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño tridimensional, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo.

28. Representar objetos en el sistema de representación más adecuado teniendo en cuenta el tipo de diseño (ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios).

29. Analizar materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de envases, etiquetas y embalaje de objetos tridimensionales sencillos.

30. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.

Competencias específicas de Proyectos de la Creación Plástica y Audiovisual 3º ESO

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el [Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#).

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. 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.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
2. 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.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
3. 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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

4. 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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
5. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
6. 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.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
7. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Contenidos, criterios de evaluación de Proyectos de la Creación Plástica y Audiovisual 3º ESO

- A. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
- El lenguaje visual como forma de comunicación.

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación.
- 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. La fotografía: origen y evolución. La cámara fotográfica. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. El cine: origen y evolución. Géneros. Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de la materia de Proyectos de la Creación Plástica y Audiovisual de 3º ESO

	Criterios de evaluación
--	-------------------------

Competencia específica 1	<p>1.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>1.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>
Competencia específica 2	<p>2.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>2.2 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.</p>
Competencia específica 3	<p>3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>
Competencia específica 4	<p>4.1 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>4.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>
Competencia específica 5	<p>5.1 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.</p>

	5.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
Competencia específica 6	6.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
Competencia específica 7	<p>7.1 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.</p> <p>7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>

2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Expuestos ya anteriormente en los criterios de calificación de todas las materias de Dibujo de la ESO desde la página 35 a la 42.

PLANES DE REFUERZO Y PROFUNDIZACIÓN PARA LOS ALUMNOS/AS REPETIDORES

Dichos planes serán llevados a cabo de manera individualizada con cada uno de los alumnos repetidores.

En este curso 25/26, tenemos dos alumnas repetidoras de 3º ESO que aprobaron la asignatura de Proyectos artísticos.

PLAN DE REFUERZO PARA LA ALUMNA REPETIDORA DE 3º ESO CON PROYECTOS ARTÍSTICOS DE 3º ESO SUSPENSA

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES:
La alumna realizará aquellas actividades que no realizó el curso pasado y ampliará aquellas que aprobó.
1ª EVALUACIÓN
Situaciones de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">. Estudio del retrato humano. Claroscuro de un rostro distinto al suyo.. Estudio del retrato de un animal distinto al que realizó el curso anterior, utilizando lápices de color.. Creación en grupo de una imagen fotográfica para la edición de un cartel relacionado con la violencia de género.
2ª EVALUACIÓN
Situaciones de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">. Diseño y creación de parte de la escenografía de la obra de teatro que realizarán alumnos del centro a final de curso.
3ª EVALUACIÓN
Situaciones de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">. Diseño del rostro de un animal personificado, de frente y perfil para su posterior modelado en arcilla y vaciado en escayola o su interpretación en grabado(Dependiendo de la actividad que desarrolló el curso pasado.

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas y selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada. <p>Técnicas básicas de modelado de volúmenes: El modelado en arcilla. El molde en escayola y el vaciado en papel o escayola.</p> <p>Aplicación del color en un volumen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar. . Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación. . Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar. . Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad. . Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos. <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Taller de experimentación con hojas de distintas especies, para el desarrollo de la técnica fotográfica "Clorotipia". . Bodegón a color con técnicas húmedas. 	<ul style="list-style-type: none"> . Ejercicios de dibujo, de estampación y escultura realizados (90% de la nota de cada trimestre) . Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)

		<p>Dependiendo de si el alumno/a cursó la asignatura de Proyectos Artísticos de 3º ESO se establecerán de manera simultánea 3 grupos:</p> <p>. El grupo A realizará un vaciado en papel de las máscaras que se realizaron el curso pasado, para su posterior decoración.</p> <p>. El grupo B realizará un grabado en linóleo.</p> <p>.El grupo C modelará una pequeña máscara.</p>	
--	--	--	--

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando</p>	<p>B. Diseño y publicidad.</p> <p>– El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento: Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto.</p> <p>– La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.</p>	<p>Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p>	<p>. Bocetos, dibujos, fotografías y vídeo realizados</p> <p>(90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado</p>

<p>un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>– Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).</p> <p>– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.</p> <p>– Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>– Narrativa de la imagen fija:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. · La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela. <p>– Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).</p> <p>– Técnicas fotográficas experimentales: clorotipia.</p> <p>– Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>– La imagen secuenciada.</p> <p>– Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>– Narrativa audiovisual:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. · El guión y el story-board. · Técnicas básicas de animación: stop-motion. 	<p>· Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>· Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>· Diseño analógico y digital del logo del instituto.</p> <p>· Proyecto “Clorotipia” (Proyecto STEAM del centro): obtención de fotografías utilizando hojas de distintas especies fotosensibles a los rayos ultravioletas:</p> <p>a) Selección de las mejores especies de hojas para crear clorotipias más artísticas para su exposición en la feria ConcienciArte.</p> <p>e) Elaboración de un vídeo y una presentación acerca de todo el proceso vivido hasta la obtención de las fotografías.</p> <p>· Bocetos para el Proyecto “Pinturas murales dedicadas a la Convivencia y a la Diversidad de lenguas en nuestro centro” celebrando el 25 aniversario del instituto.</p>	<p>en el aula con material propio</p> <p>(10% de la nota de cada trimestre)</p>
---	--	--	---

	– Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.		
--	--	--	--

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>B. Diseño y publicidad. Presentación final del proyecto y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición. – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>A.Técnicas gráfico-plásticas. – Pintura mural. - El Graffiti</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Realización de las pinturas del Proyecto “Pinturas murales dedicadas a la convivencia y a la diversidad</p>	<p>. Ejercicios realizados (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

		de lenguas en nuestro centro” celebrando el 25 aniversario del instituto . Exposición del Proyecto “Clorotipia” (Proyecto STEAM del centro) en el Círculo de Bellas Artes, a través de las imágenes generadas y de los vídeos creados por los alumnos.	
--	--	--	--

Objetivos de Expresión Artística de 4º ESO

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.
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.
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.
4. Realizar proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
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.
6. 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.
7. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

8. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

9. 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.

Competencias específicas de Expresión Artística de 4º ESO

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el [Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#).

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.
4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Contenidos, criterios de evaluación de Expresión Artística de 4º ESO

Contenidos.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

- Técnicas de estampación: Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.
- Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.
- El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- Técnicas básicas de modelado de volúmenes: Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
- El arte del reciclaje: Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráficas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

- El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento: Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.
- Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición. – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Publicidad:
 - . Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
 - . Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

- Narrativa de la imagen fija:
 - . Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
 - . La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).
- Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- La imagen secuenciada.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual:
 - . Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.

- . El guión y el story-board.
- . Técnicas básicas de animación: stop-motion.
- Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de Expresión Artística de 4º ESO

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	<p>1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>
Competencia específica 2	<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>
Competencia específica 3	<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>

Competencia específica 4	<p>4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>
---------------------------------	--

2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Expuestos ya anteriormente en los criterios de calificación de todas las materias de Dibujo de la ESO desde la página 34 a la 39.

PROGRAMACIÓN DE DISEÑO 2D-3D DE 4º ESO

1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia.

DURANTE LAS TRES EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
---	------------	--	--

criterio es el de la competencia específica)			
1.1.Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.	<p>. La geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente, así como de los objetos e imágenes que nos rodean.</p> <p>.La forma bidimensional y tridimensional, la geometría aplicada al diseño y los elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción, incluyendo el color y la composición.</p>	<p>. Búsqueda y análisis de la estructura y la forma contenida en los elementos de la naturaleza y en las obras artísticas del pasado y presente.</p> <p>. Análisis y correcto uso de los principios básicos del diseño.</p> <p>. Búsqueda de información individual o en grupo sobre un arquitecto/a del siglo XX o del XXI (libros e internet).</p> <p>. Elaboración de una presentación del arquitecto/a escogido.</p> <p>. Presentación oral de la misma con apoyo de soporte digital</p>	Presentación oral (10% en la nota final de todo el curso)

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica

<p>2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.</p> <p>2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.</p> <p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p>	<p>-Trazado fundamentales del dibujo técnico.</p> <p>- Polígonos regulares.</p> <p>-Tangencias.</p> <p>-Curvas técnicas: óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>-Transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos.</p> <p>-</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>-Apuntes gráficos y teóricos</p> <p>-Diseños creativos y más personales combinando todas las figuras geométricas aprendidas a través de la teoría previamente dibujada.</p> <p>- Creación y diseño analógico y digital del logo del instituto.</p>	
--	--	---	--

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica

<p>3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica.</p>	<p>Introducción a los sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sistema diédrico. . Perspectiva isométrica. . Perspectiva caballera. . Perspectiva cónica. 	<ul style="list-style-type: none"> . Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar. . Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación. . Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar. . Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad. . Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos. <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Apuntes teóricos sobre los distintos sistemas de representación. . Ejercicios de vistas necesarias de un volumen. . Ejercicios de representación de un volumen a partir de sus vistas. . Lectura y representación de una ilustración en perspectiva cónica de un pasaje de una novela seleccionada por el alumno/a 	
--	---	---	--

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p> <p>4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p>	<p>. Normalización y diseño de productos, siguiendo el sistema diédrico.</p> <p>Normas UNE e ISO.</p> <p>. Proyecto de Diseño sencillo en los sistemas de representación estudiados.</p>	<p>. Introducción y visionado de diferentes ejemplos, dibujos, vídeos acerca del ejercicio que se va a realizar.</p> <p>. Explicación muy pautada de los contenidos. Si fuera necesario repetición de la explicación o utilización de láminas de refuerzo o de ampliación.</p> <p>. Explicación razonada de los objetivos mínimos a evaluar.</p> <p>. Exposición de la rúbrica a utilizar para la evaluación de cada actividad.</p> <p>. Trabajo individual o en grupo. Dibujo creativo para aprender y asimilar los contenidos.</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>. Diseño y creación de la imagen del aula de emprendimiento.</p> <p>. Ejercicios basados en la correcta representación de un objeto para su posterior fabricación.</p> <p>. Selección y recopilación de información sobre el objeto que se va a diseñar.</p>	

		<ul style="list-style-type: none">. Elaboración de bocetos.. Concreción del diseño.. Presentación final y evaluación	
--	--	--	--

Objetivos de Diseño 2D-3D de 4º ESO

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.
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.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
4. 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.
5. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
6. Realizar composiciones creativas que evidencian 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.

Competencias específicas de Diseño 2D-3D de 4º ESO

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCE1 y CCE2.
2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE4, CCE5 y CCE6.
4. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCE3, CCE5 y CCE6.
5. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCE4.

Contenidos, criterios de evaluación de Diseño 2D-3D de 4º ESO

Los contenidos de esta materia se organizan en torno a tres bloques interrelacionados. Se entiende, en consonancia con las orientaciones metodológicas, que los contenidos de los distintos bloques se desarrollarán relacionándose entre sí para desarrollar proyectos relacionados con diferentes campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

A. Geometría, arte y entorno

En este bloque el alumnado analizará la presencia de la geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente, así como a los objetos e imágenes que nos rodean.

Dentro de este bloque se pueden tratar cuestiones como la forma bidimensional y tridimensional, la geometría aplicada al diseño y los elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción, incluyendo el color y la composición.

También se podrá abordar el estudio de las principales construcciones y transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos, para lo que será necesario el conocimiento y el dominio de diferentes materiales, instrumentos y técnicas en función de lo que se vaya a desarrollar.

B. Sistemas de representación del espacio aplicados

En este bloque se pretende que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, abordar el diseño de un producto o espacio expresando su desarrollo mediante dibujos y croquis y comunicar apropiadamente el resultado final.

Se trata de aplicar los sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico) a creaciones propias del diseño y las artes plásticas.

C. Normalización y diseño de productos

En este bloque se busca que la información representada sea interpretada de forma inequívoca por cualquier persona que posea el conocimiento de los códigos y normas UNE e ISO, con el fin de elaborar, de forma individual o en grupo, proyectos de diseño sencillos.

En este bloque se estudiará también:

- El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:
- Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
- Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
- Concreción del proyecto.
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de Diseño 2D-3D de 4º ESO

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.
Competencia específica 2	2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos y materiales de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

Competencia específica 3	<p>3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.</p> <p>3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.</p> <p>3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.</p> <p>3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica</p>
Competencia específica 4	<p>4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.</p>
Competencia específica 5	<p>5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.</p>

2. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Expuestos ya anteriormente en los criterios de calificación de todas las materias de Dibujo de la ESO desde la página 35 a la 42.

II. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO PARA LA ETAPA BACHILLERATO

A. ASPECTOS GENERALES DE PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO EN LA ETAPA DE BACHILLERATO

Este curso, nuestro alumnado solamente puede cursar Dibujo Artístico de 1º Bachillerato, debido a no haber un número suficiente de personas que solicitan tanto el Dibujo Técnico en 1º como en 2º de Bachillerato, y por una confusión en la información que le dimos a los que solicitaron el Dibujo Artístico de 2º de Bachillerato.

Para el próximo curso haremos todo lo posible para que nuestras asignaturas tengan espacio y continuidad en el centro.

1. Contribución de las materias del departamento a los objetivos generales del Bachillerato

Los objetivos del Bachillerato se recogen en el art. 7 del RD 243/2022:

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.

2. Contribución a la adquisición de competencias clave

Las competencias básicas se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el aprender a aprender; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; sino que posee, también, una dimensión de carácter teórico-comprensivo (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje -cursos, etapas...). El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. La materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico y artístico. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro modo, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras experiencias aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas, tanto las propias como las de los demás.

Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del “dibujo técnico” y del “dibujo artístico” así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Además, reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario, español, italiano y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

También la materia facilita el desarrollo de la competencia social y cívica. La expresión y creación en el dibujo técnico estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

La competencia digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos.

El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de la habilidad que está relacionada con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. Todo ello implica una relación clara con las

competencias de la matemática, básicas en ciencia y tecnología, aprender a aprender a tener iniciativa y espíritu emprendedor (que suponen aprender a trazar proyectos, a administrar recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos).

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura) según las asignaturas; ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave que este curso 2022-23 entran en vigor en 1º Bachillerato son las siguientes:

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

EN DIBUJO ARTÍSTICO

Dibujar significa que la mirada debe convertirse en observación precisa y contemplación, para poder abstraer y sintetizar a través de la expresión gráfica la información de la realidad que nos

rodea. El dibujo es, pues, un proceso interactivo de observación, reflexión y representación. Un proceso que requiere una técnica inicial, conocer sus recursos y elementos fundamentales, un ejercicio continuo de entrenamiento y práctica. Su desempeño solicita comprender su lenguaje, y cómo intervienen en él las formas y sus relaciones, las estructuras, los volúmenes, la perspectiva, las proporciones, el comportamiento de la luz y el color. Desde este punto de vista del dibujo como un método de trabajo casi científico de exploración e indagación, no podemos olvidar los avances que los artistas han conseguido a lo largo de la historia, las soluciones que han aportado a los problemas de formulación gráfica de un entorno tridimensional. El análisis de sus obras ayuda a encontrar los caminos que ya han recorrido en la búsqueda de respuestas, y de los que nos podemos servir en nuestra propia incursión en el dibujo.

El dibujo es un lenguaje universal en cuanto que es una actividad intelectual, un medio de análisis y conocimiento. Es el primer enlace de unión entre la idea y su representación gráfica, lo que propicia que sea el origen de las actividades creadoras e imprescindible en el desarrollo de todas las demás artes, un paso previo en la resolución de proyectos y propuestas artísticas. Esto hace que los tipos de dibujo y sus ámbitos de aplicación sean extensos y variados, con áreas de conocimiento muy distintas y con necesidades formales y técnicas igualmente diversas.

Sin embargo, dibujar no es solo el origen de múltiples actividades artísticas o una herramienta de conocimiento, sino también de expresión y comunicación, proyectamos nuestra visión del mundo no solo a través del estudio atento y analítico, también interviene nuestra imaginación reinventando la realidad. El dibujo, además de servir para realizar las primeras exteriorizaciones de nuestros pensamientos y emociones, es íntimo y directo, liberador en su inmediatez; en definitiva, es nuestro primer intento de apropiarnos del espacio. El trazo, el gesto del artista, revelan sin duda su necesidad creativa. El dibujo contiene la esencia del ser humano, es representativo de su autor y, en consecuencia, tiene un valor autónomo como obra de arte.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, uno de los objetivos principales de las materias de Dibujo Artístico I y II es la adquisición de las destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo el dibujo como lenguaje gráfico intelectual. Asimismo, un segundo objetivo fundamental es promover una sensibilidad estética hacia todo tipo de obras, descubriendo el dibujo como medio independiente de expresión personal.

Los contenidos de la materia Dibujo Artístico I se articulan en torno a cinco bloques que son: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Percepción y ordenación del espacio; La luz, el claroscuro y el color; Tecnologías y herramientas digitales.

El primer bloque brinda al alumnado una formación inicial sobre el concepto de dibujo y su presencia en diferentes obras artísticas, ofreciendo además una visión más amplia de su importancia y funcionalidad en muy diversos ámbitos disciplinares. Los tres siguientes bloques facilitan al alumnado una formación preparatoria sobre técnicas, elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje, ordenación del espacio y tratamiento de la luz. A través del quinto bloque se inicia al alumnado en herramientas digitales aplicadas al dibujo, tanto en el trazado como en la edición posterior.

En Dibujo Artístico II se profundiza en el estudio de relaciones estructurales, representaciones y técnicas más complejas, avanzando en un conocimiento más extenso del dibujo y sus aplicaciones, y en la adquisición de las destrezas propias de la expresión gráfica. Esto se estructura en los siguientes bloques: Concepto e historia del dibujo; La expresión gráfica y sus recursos elementales; Dibujo y espacio; La luz, el claroscuro y el color; La figura humana.

En la materia de Dibujo Artístico I y II, el hecho de dibujar debe conjugar tanto la intuición como la idea y el conocimiento previos, formando una dinámica creativa de retroalimentación que estimula un pensamiento divergente y facilite una conexión inmediata de la imaginación con la realidad.

Como ejemplo de actividades para realizar con los alumnos de Dibujo Artístico I, se podría plantear, en relación con los contenidos transversales y el bloque de la expresión gráfica y sus recursos elementales, dentro del apartado de la línea, que el alumno realice ejercicios prácticos de representación de objetos cotidianos siguiendo los contornos en lápiz o tinta, «dibujo ciego de contornos» sin comprobar su dibujo, para desarrollar su agudeza y sensibilidad visual, pasando posteriormente a un dibujo en el que sí se permitiría la comprobación de la relación entre la forma dibujada y el objeto y la modificación del dibujo cuando sea necesario. Esta primera fase se concluiría realizando dibujos de objetos cotidianos utilizando líneas de relieve. Como fuente de inspiración se podrán analizar dibujos de Salvador Dalí, Henry Moore, Victor Vasarely...

En segundo de Bachillerato, en la materia Dibujo Artístico II, y en relación con los contenidos transversales y el tema del Dibujo y espacio, el alumnado podría realizar dibujos del natural en espacios urbanos exteriores aplicando los principios elementales de la perspectiva cónica para

definir los puntos de fuga de las diferentes direcciones paralelas, valiéndose en estos dibujos tanto de la observación detallada, como de su sensibilidad artística y espontaneidad. Paralelamente se puede realizar un análisis de diferentes obras artísticas o artistas relacionado con la perspectiva cónica (Piero della Francesca, El Lavatorio de Tintoretto, el Teatro Olímpico en Vicenza, Canaletto, Piranesi, Giorgio de Chirico, La Città Nuova de Sant'Elia, Un mundo de Ángeles Santos, Pearlblossom Highway de David Hockney ...) Posteriormente y basándose en la obra «Las ciudades invisibles» de Italo Calvino, los alumnos podrían realizar bocetos preparatorios y un dibujo final en el que recrearán una perspectiva de una ciudad «invisible» elegida.

Competencias específicas en Dibujo Artístico

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

El dibujo es una de las formas de pensamiento de toda sociedad, y por ello, identificar su presencia en las manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época ayuda al alumnado a valorarlo como una herramienta universal de conocimiento, comunicación y expresión. Al mismo tiempo, puede entender la importancia de la diversidad cultural como una fuente de riqueza, valorando la relevancia de su promoción y conservación. Comparar y apreciar, de forma razonada y compartida, mediante producciones orales y escritas, la pluralidad de usos del dibujo en diferentes ámbitos artísticos, debe promover en el alumnado la curiosidad por conocer y explorar sus diferentes lenguajes y técnicas, favoreciendo un análisis crítico y un juicio propio sobre sus funciones e intencionalidades.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

Una recepción artística completa requiere posicionarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, sin prejuicios, y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de los recursos y de las técnicas que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades plásticas que se plantean a lo largo de este proceso, ayudará a valorarlo. Además, un análisis crítico y reflexivo, mediante producciones orales y escritas, de la expresividad

gráfica presente en toda producción plástica ayudará al alumnado a utilizar correctamente el vocabulario y la terminología específicos.

Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento, manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades, favoreciendo así la consecución de una conciencia visual y, de forma más ambiciosa, el desarrollo del deleite estético ante cualquier manifestación cultural o artística.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que los artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales y técnicas disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad o la apropiación y ubicación en el espacio del ser humano. A pesar de las grandes diferencias que podemos encontrar en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite que la percepción y representación del espacio se ha realizado tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción. En algunas propuestas artísticas

contemporáneas, el cuerpo humano ha traspasado ese límite de referencia para convertirse en el protagonista de la creación artística, ya sea como soporte o como herramienta, llevando la expresividad del gesto y de la huella al centro mismo de la obra. Igualmente, se ha traspasado también el límite de la representación bidimensional de la tridimensionalidad para llegar a la apropiación misma del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

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

El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia del artista que crea. También puede establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad) y explorar la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se forja una cultura visual y descubre los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo. Además, asimilando que toda creación artística nueva no rompe nunca totalmente con los referentes previos, puede valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

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

El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio. El conocimiento y el uso de los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales, facilita al alumnado la construcción de un mecanismo de trabajo con el dibujo como base. Este le permite comprender las imágenes, sus estructuras y su composición. El dibujo se convierte así en un método de análisis de las formas, donde se muestra lo más destacado de los objetos,

que al mismo tiempo se descubren ante nosotros en toda su verdad, desvelando aquello que pasaba desapercibido. Como todo método, el dibujo necesita una constancia en el trabajo. Solo dibujando se llegan a conseguir la destreza y la habilidad necesarias para emplearlo en nuestros proyectos.

Al mismo tiempo que método de conocimiento, el dibujo es método de expresión. Al avanzar en su práctica, el trazo y el gesto se vuelven más personales, llegando a ser nuestras huellas expresivas y comunicativas, consiguiendo exteriorizar con ellas nuestra propia visión de la realidad y nuestro mundo interior.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.

Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, deberemos facilitarle unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes. Una vez identificadas sus posibilidades de uso y de expresión, puede seleccionar aquellos más adecuados a sus fines en cada momento, experimentando con ellos y explorando soluciones alternativas en las representaciones gráficas que se le planteen.

Reconocer el dibujo no solo como un método de análisis, sino también como un lenguaje creativo, conlleva comprender los distintos niveles de iconicidad que se pueden dar en las representaciones gráficas, así como los valores expresivos del claroscuro y del color. Para crear producciones gráficas que resuelvan estos distintos planteamientos, de forma ajustada a la intención inicial, el alumnado debe seleccionar las técnicas más adecuadas, buscando además innovar en su uso para conseguir resultados personales.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

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

La observación creciente del entorno, para abstraer y seleccionar lo más representativo, es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida, y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria

visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encaje y del encuadre se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que las rodea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

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

El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, ofrece al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada y una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar supone asumir importantes riesgos y retos. El alumnado debe ser consciente de ello y tener muy presente en todo momento la intención última del proyecto que está creando, así como la relevancia de asumir responsabilidades y respetar las opiniones de los demás. Todo este proceso ayuda a descubrir al alumnado que debe adaptar la planificación inicial ante posibles dificultades o cambios exigidos por el propio diseño de la producción.

Evaluar todo el proyecto y sus fases, descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilita el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir alternativas y propuestas diversas, al tiempo que desarrolla en el alumnado una mayor seguridad a la hora de afrontar posibles proyectos profesionales en el futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

EN DIBUJO TÉCNICO

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.

Competencias específicas en Dibujo Técnico

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 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.

3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias y asignaturas del departamento en Bachillerato

Teniendo siempre en cuenta que partimos desde el nivel de desarrollo de la alumna/o, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo, se mantienen los siguientes aspectos didácticos y metodológicos:

- . Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.
- . Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- . Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- . Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno/a pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.
- . Todos estos principios tienen como finalidad que el alumnado sea, gradualmente, capaz de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

- a) Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

b) Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

c) Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes.

Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

d) Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

e) Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

f) Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

e) Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación formativa y sumativa que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

4. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato

En el Departamento se tendrá en cuenta la dinámica de cada alumna/o y se realizará una dedicación personalizada para las dudas que surjan de acuerdo con el departamento de orientación del centro, se ampliará el tiempo en las pruebas objetivas, se leerán los enunciados e incluso se entregarán los problemas de uno en uno si fuera necesario. Teniendo en cuenta especialmente a aquellos alumnos/as que cursaron el curso pasado 4º ESO y recibieron un plan específico de refuerzo y apoyo.

5. Elementos transversales del currículo

1. Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Asimismo, fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad 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.

Se tratará la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Conforme a lo establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Bachillerato incorporará elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

2. Igualmente, en cumplimiento de lo previsto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Bachillerato incorpora elementos curriculares orientados al 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.

La Consejería con competencias en materia de educación fomentará las medidas para que los alumnos participen en actividades que les permitan afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

3. Se adoptarán medidas para que la actividad física y la postura adecuada para el trabajo. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

4. En el ámbito de la educación y la seguridad vial se promoverán acciones para la mejora de la convivencia, se respeten las normas, y se favorezca la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los conflictos y sus secuelas.

6. Plan de fomento de la lectura

El departamento quiere mostrar su interés en este punto realizando la siguiente actividad a lo largo del curso:

1. La presentación escrita y oral de un tema escogido por cada uno de los alumnos/as que cursan Dibujo Técnico o Dibujo Artístico, relacionado con dicha asignatura.

7. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato

El departamento de Dibujo ha creado un aula virtual en Google Classroom por grupo en ambos cursos y en las diferentes materias. Por lo que el alumnado dispone de todos los documentos y vídeos explicativos necesarios en dicha aula virtual. Desde donde podrá descargarse documentos, preguntar sus dudas y mostrar sus trabajos o pruebas.

El alumno es informado, a través del aula virtual y en el aula, del material que debe traer para el siguiente ejercicio. Los alumnos disponen en el aula de los siguientes materiales:

- . Recursos y materiales impresos: Libros de texto de consulta, de lectura, Cómic, Prensa, revistas periódicos, Publicaciones, artículos, Publicidad impresa.
- . Material para reciclar: Cartones, porexpam, chapas, latas, clips. Envases de alimentos, botellas de PVC, zootropos, caleidociclos.
- . Soportes: Papeles reutilizados, papel tipo Guarro, papel vegetal, papeles pautados, acetatos, papel de témpera.
- . Utensilios: Lapiceros de durezas varias, lapiceros de colores, rotuladores, carboncillos, pinceles.
- . Plantillas, escuadra y cartabón y de curvas, de formas fijas, compás, sacapuntas, afilaminas, borradores, tijeras, pegamentos.

El profesorado contará con:

- . Recursos y materiales impresos: Libros de texto de consulta, enunciados de problemas, cómic.

- . Materiales: Poliedros de PVC, piezas industriales, focos de luz, figuras de yeso, maniqués articulados, DVDs, CDs.
- . Espacios: El patio, el vestíbulo, pasillos, aulas ordinarias y un aula específicas.
- . Recursos humanos: Alumnos, profesores, invitados al Centro, Orientadores, interdepartamentales, concursos / olimpiadas, actividades, seminarios.
- . Utensilios: Pizarra Villeda, Pizarra digital en aulas TIC o aulas ordinarias, proyectores y ordenadores en aulas específicas y ordinarias.
- . Las aulas TIC permiten practicar a cada alumna/o actividades de aprendizaje informático propio de su materia, a través de aplicaciones y programas instalados: Geogebra, Autocad (en Dibujo Técnico). Los contenidos digitales sobre tratamiento de imágenes y presentaciones. Edición de vídeo y edición fotográfica. Dibujo geométrico o dibujo asistido por ordenador para las materias de Dibujo Técnico. Siempre que haya disponibilidad de dichas aulas.
- . Portales y páginas web, de uso del departamento.

Recursos didácticos en Bachillerato Artístico

El alumno necesita para la realización de los contenidos del programa, los siguientes materiales:

- . Lápices de grafito 2H. HB.
- . Goma, sacapuntas y rasqueta.
- . Carbocillos y difuminadores, barras comte, pasteles, acuarelas.
- . Papel tamaño A4, A3 y A2

Recursos didácticos en Bachillerato Artístico

El alumno necesita para la realización de los contenidos del programa, los siguientes materiales:

- . Lápices de grafito 2H. HB.
- . Goma, sacapuntas y rasqueta.
- . Carbocillos y difuminadores, barras comte, pasteles, acuarelas.
- . Papel tamaño A4, A3 y A2

Recursos didácticos en Dibujo Técnico.

El alumnado necesitará para la realización de los contenidos del programa, los materiales siguientes:

- . Libro de Dibujo Técnico I de la editorial Editex.
- . Juego de plantillas. Escuadra y cartabón milimetrados.
- . Compás CON bigotera. Marca Rotring o similar.
- . Lápices de grafito 2H. HB.
- . Goma, sacapuntas y rasqueta.
- . Papel para dibujo a lápiz blanco en formato UNE A4.

La profesora utilizará los siguientes materiales:

- . Pizarra
- . Caballetes, tablas y cinta de carroceros.
- . Video o DVD, Cañón
- . Libros de distintas editoriales sobre la asignatura
- . Plantillas y compás para pizarra.
- . Proyecciones en soporte informático.
- . Utilización de material curricular en soporte digital (CNICE).

8. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en Bachillerato

En este curso, el departamento propone la siguiente actividad:

- a) Los alumnos de 1º Bachillerato de la asignatura de Dibujo Artístico I realizarán un recorrido artístico por el Museo Thyssen-Bornemisza. Esta visita se ha fijado en el calendario en torno a principios de mayo.

9. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en Bachillerato

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LA COMPETENCIA ESPECÍFICA EN DIBUJO ARTÍSTICO

Competencia específica 1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

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

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

Competencia específica 2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.

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

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

Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.

3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

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

Competencia específica 5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

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

Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

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

Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.

- 7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.
- 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.
- 7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.

7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.

8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

9.1. Planificar proyectos gráficos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollará, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.

9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.

9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.

9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.

9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LA COMPETENCIA ESPECÍFICA EN DIBUJO TÉCNICO

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

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.

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.

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

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.

2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.

2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.

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.

2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

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

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.

3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.

3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.

3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.

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 en cuenta los coeficientes de reducción determinados.

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.

3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.

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.

3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Asociados a la competencia específica 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

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.

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.

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.

Asociados a la competencia específica 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

9.1. Criterios generales de calificación de Dibujo durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.

Los criterios de calificación asociados a Dibujo Artístico se especifican en la Programación de la materia página 153.

En lo referente a la falta de asistencia a un examen

En el caso de falta de asistencia de un alumno/a a cualquier examen o prueba objetiva similar tendrá derecho a realizarlo en una fecha distinta al resto del grupo siempre que resulte posible en atención a la proximidad temporal del fin del periodo de evaluación. Para ejercer este derecho el alumno/a deberá presentar un documento oficial que será valorado por el profesor/a en orden a determinar si la ausencia fue justificada. En caso de no presentar este documento, o bien si el profesor/a entiende que la ausencia no es justificada, el alumno/a no tendrá derecho a solicitar la repetición del examen.

Al presentar la justificación el alumno/a realizará la prueba con posterioridad en la fecha que fije la profesora, pudiendo ejecutarse en parte durante el recreo.

En cuanto al uso de medios fraudulentos en un examen

Cuando durante la realización o corrección de examen, trabajo o prueba objetiva similar se pueda inferir que el alumno/a ha utilizado algún procedimiento que falsee los resultados académicos (tales como el uso de “chuletas”, la reproducción literal del contenido del libro, apuntes u otra fuente similar, exista coincidencia con las respuesta de algún compañero, etc.) la profesora calificará con cero la totalidad del mismo sin perjuicio de la amonestación a la que pueda dar lugar conforme a lo establecido en el Plan de convivencia.

Durante la realización de un examen o prueba similar podrá activarse lo dispuesto en el *Protocolo de prevención de uso de dispositivos electrónicos* (desarrollado en el seno de la CCP y la Comisión de convivencia y aprobado por el Consejo Escolar) cuando la situación lo aconseje o requiera.

Durante la realización de exámenes y pruebas similares, una vez que se haya comenzado a repartir los exámenes para su realización no se admitirá a ningún alumno/a en el aula que no estuviese ya presente. Los alumnos/as deberán permanecer en el aula hasta la finalización de la prueba con independencia del tiempo que emplee en su realización.

Recuperación de evaluaciones anteriores

Las personas que no hayan seguido la asignatura con regularidad, como sería el no entregar los trabajos solicitados, no presentarse a los exámenes o hacerlo sin el material, deberán realizar un examen de recuperación. A cada evaluación le corresponderá un solo examen de recuperación que engloba la totalidad de los contenidos del trimestre.

Quienes no lleguen a la calificación positiva, tendrán especial atención por parte de la profesora, que les orientará para superar las dificultades que se detecten. Al final del curso harán una prueba objetiva que refleje los mínimos exigidos de forma global, conforme a los criterios de evaluación del curso. Los alumnos/as que lleguen a esta prueba con un solo trimestre suspenso, podrán recuperarlo en la misma fecha y hora de manera parcial.

Notas finales del curso

La nota media final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones (siempre y cuando ninguna de las notas sea inferior a 3. En caso de que sea inferior a 5, el alumno no superará la asignatura y tendrá que presentarse en la convocatoria ordinaria presentando trabajos no realizados y si se considera necesario haciendo una prueba final durante el periodo ordinario.

Los alumnos/as que en el proceso de evaluación continua y ordinaria no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, a efectos de su superación, a pruebas extraordinarias que el departamento planificará.

El examen final global que se realizará antes de la conclusión del periodo ordinario deberá incluir todos los contenidos impartidos durante el curso. La profesora podrá exigir al alumno/a que le presente el cuaderno con todos los ejercicios realizados durante el curso por el resto de sus compañeros/as, así como cualquier otro trabajo o prueba objetiva similar, perdiendo la oportunidad de realizar el examen final global en caso de no producirse la entrega o bien por no alcanzar las actividades mínimas exigibles.

La calificación final del alumno/a se corresponderá con la obtenida en el examen global, debiendo alcanzar el 5 para aprobar la asignatura. De no ser así, el alumno/a tendrá derecho a realizar durante el periodo extraordinario la misma prueba de recuperación final global prevista para el resto de sus compañeros/as.

El alumno/a suspenso/a en la evaluación ordinaria deberá presentarse en la convocatoria extraordinaria en junio a la prueba como requisito imprescindible para aprobar. Los ejercicios del examen o prueba podrán ser indistintamente teóricas, teórico-prácticas (basadas en aplicación de la teoría) o eminentemente prácticas.

La nota del examen en la evaluación extraordinaria de junio ponderará un 100% en la calificación final.

La calificación final del alumno/a coincidirá con la obtenida en la ponderación que se acaba de describir y como mínimo deberá de ser un 5 para poder aprobar la asignatura. En caso de que sea inferior a la obtenida en la evaluación ordinaria, el profesor/a podrá optar por mantener la más alta.

9.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua

Los alumnos/as que no asistan de forma regular a clase perderán el derecho a la evaluación continua, por lo que su calificación no se obtendrá conforme al procedimiento regular establecido en la presente Programación sino mediante la realización de un examen final global que tendrá lugar antes de la conclusión del periodo ordinario. Para ello, el profesor/a, bien

directamente o bien a través del tutor/a, comunicará al alumno/a la pérdida del derecho a la evaluación continua según el procedimiento establecido para tal fin. No obstante todo lo anterior, si el alumno/a comenzará a asistir de forma regular de nuevo a clase, recuperará el derecho a ser evaluado de forma continua conforme al procedimiento regular establecido para la generalidad de sus compañeros/as.

9.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores

El departamento de Dibujo ha creado un aula virtual de pendientes de Dibujo, en Google Classroom, donde los alumnos y las familias tendrán la información necesaria para poder recuperar la asignatura pendiente y hacer un seguimiento real de la evaluación de cada uno de los trabajos que el alumno debe realizar hasta conseguir una nota favorable para su aprobado.

El alumnado con materias pendientes de Dibujo de cursos anteriores podrán aprobar según sea la asignatura pendiente de la siguiente manera:

Alumnos de Tipo A

Los alumnos/as con la asignatura de Dibujo Artístico I o de Dibujo Técnico I en 1º Bchto. pendiente y que están estudiando el siguiente curso de la misma materia, es decir, Dibujo Técnico II en 2º Bchto., aprobarán la asignatura pendiente, al aprobar la 1ª y la 2ª evaluación de la asignatura que actualmente están cursando. Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas evaluaciones, el alumno/a debe realizar el mismo examen final ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que éste/a tiene pendiente.

Alumnos de Tipo B

Los alumnos/as con la asignatura de Dibujo Artístico I o de Dibujo Técnico I en 1º Bchto. pendiente y que no continúan estudiando el siguiente curso de la materia, la recuperarán realizando dos exámenes propuestos por el Departamento de Dibujo a través del aula virtual de pendientes de Dibujo, en la fecha marcada por Jefatura de Estudios. Si no consiguiera como mínimo un 5 en ambas entregas, el alumno/a debe realizar el mismo examen final del periodo ordinario que realicen los alumnos que han cursado la asignatura que este/a tiene pendiente y obtener como mínimo el 5.

Para los alumnos Tipo A y Tipo B:

La recuperación de dicha/s asignatura/s será/n notificada/s por la profesora de Dibujo que tenga durante el curso. Con la supervisión de la jefa de Departamento, que informará a través del aula virtual de pendientes de EPVA, en Google Classroom, acerca de la evolución y del resultado final del alumno.

9.4. Pruebas extraordinarias

Los alumnos/as que no hayan alcanzado un 5 durante el periodo ordinario deberán realizar la prueba de recuperación extraordinaria prevista para los alumnos/as que se encuentran actualmente cursando la materia.

A través del aula virtual de pendientes de Dibujo en Google Classroom, la jefa de Departamento informará con todo detalle acerca de los exámenes a realizar, junto con los criterios de evaluación y calificación, a los alumnos y a las familias.

Dado su carácter extraordinario, la prueba se realizará de forma coordinada por los profesores/as del Departamento, debiendo presentarse los alumnos/as en la fecha y horario que establezca Jefatura de estudios a tal fin. Y por ello, los alumnos/as que no asistan a una prueba de carácter extraordinario, como los exámenes de recuperación del periodo extraordinario previstos para Bachillerato, no podrán repetirla (dada su especial naturaleza, que impone que todos los estudiantes realicen el mismo ejercicio) aún en aquellos casos en que la ausencia esté justificada.

. PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DE BACHILLERATO DEL DEPARTAMENTO

PROGRAMACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO I DE 1º DE BACHILLERATO

1. Organización y secuenciación de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y adquisición de competencias específicas en la materia

1ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 64/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
--	------------	---	--

Se citan los principales en cada una de las situaciones de aprendizaje, pero en cada una aparecen varios criterios de evaluación.			
1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales C. Percepción y ordenación del espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de los materiales de dibujo que se van a utilizar durante el curso. • Explicación de técnicas básicas para aprender a encajar un dibujo al natural. 	
1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	A. Concepto e historia del dibujo artístico B. La expresión gráfica y sus recursos elementales	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de una obra de arte elegida que va desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Tamaño A3. Técnica libre. Posibilidad de presentación al concurso Thyssen. Versión 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales D. La luz, el claroscuro y el color	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de un bodegón con figuras geométricas. Tamaño A2. Técnica carboncillo. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

<p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p> <p>C. Percepción y ordenación del espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de un dibujo en formato A3 cambiando el nivel de iconicidad, de mayor a menor. Se divide la lámina en tres partes iguales. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
<p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de dibujo realista del natural, cogiendo como modelo una escultura del aula, sin incluir las de figura humana, que se tratarán en Dibujo artístico II. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

2ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 64/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p>	<p>A. Concepto e historia del dibujo artístico</p> <p>E. Tecnologías y herramientas digitales</p> <p>F. Proyectos gráficos colaborativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elegir un período artístico desde la Antigüedad al Romanticismo. Realizar una presentación que se expondrá en clase. (Realización en parejas) Existe la posibilidad de centrarse en un artista en concreto y explicar desde él el período artístico. 	<p>Presentación oral (10% en la nota final de todo el curso)</p>
<p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>C. Percepción y ordenación del espacio</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ilustración de un texto propuesto por la profesora. Formato A3. Técnica libre. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

<p>9.1. Planificar proyectos gráficos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollará, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p> <p>9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>C. Percepción y ordenación del espacio</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p> <p>F. Proyectos gráficos colaborativos</p>	<p>. Realización de un cuaderno de campo trabajando colaborativamente con el departamento de agrarias. Desde este departamento se les darán explicaciones de elementos naturales situados en los alrededores del IES y posteriormente en el taller los alumnos realizarán la parte gráfica en el taller de arte.</p>	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
<p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.</p> <p>9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>C. Percepción y ordenación del espacio</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p> <p>F. Proyectos gráficos colaborativos</p>	<p>Realización conjunta con el departamento de latín y griego. Trabajo de metamorfosis. Antes de empezar la parte gráfica, los alumnos asistirán a una charla sobre la metamorfosis impartida en la biblioteca por la profesora de Cultura clásica, realizando a continuación en el taller de arte los dibujos aplicando lo aprendido sobre la metamorfosis.</p>	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>

3ª EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 64/2022; el primer número	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de
---	------------	--	--

de cada criterio es el de la competencia específica)			calificación) % sobre la unidad didáctica
<p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de dibujo realista del natural, cogiendo como modelo una escultura del aula, sin incluir las de figura humana completa, que se tratan en Dibujo artístico II. Trabajaremos una mano o un pie. Formato A2. Técnica carboncillo o sanguina. 	<p>. Ejercicio de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
<p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realización de dibujo realista del natural, en este caso un bodegón que incluirá una planta. Formato A2. Técnica pasteles o sanguinas. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)</p>
<p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa,</p>	<p>A. Concepto e historia del dibujo artístico</p> <p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>D. La luz, el claroscuro y el color</p> <p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo artístico relacionado con la obra de Escher. 	<p>. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre)</p> <p>. Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio</p>

empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. 7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.			(10% de la nota de cada trimestre)
1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. 7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales D. La luz, el claroscuro y el color C. Percepción y ordenación del espacio	<ul style="list-style-type: none"> Perspectiva cónica a elegir entre central o de dos puntos de fuga. Plasmando en el papel un espacio, bien sea interior o exterior. 	. Ejercicios de dibujo (90% de la nota de cada trimestre) . Cantidad de trabajo realizado en el aula con material propio (10% de la nota de cada trimestre)

Objetivos de Dibujo Artístico I

1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.
3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para

descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.
8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.
9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

Competencias específicas de Dibujo Artístico I

Competencias específicas de la materia y su conexión con los descriptores del perfil de salida desarrollado en el Anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2
2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.	CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1
4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	CC1, CC3. CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	CPSAA1.2, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.	STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2
8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2
9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para	STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	
---	--

Contenidos, criterios de evaluación de Dibujo Artístico I

A. Concepto e historia del dibujo artístico.

- El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte:
 - . Origen de la expresión gráfica: pinturas rupestres, jeroglíficos en la escritura egipcia, representaciones en la cerámica griega.
 - . Desde la Antigüedad hasta el Romanticismo:
 - . El dibujo como instrumento de trabajo, primeros planos arquitectónicos y de obra civil.
 - . Cuadernos de notas y de viajes. Herbarios y estudios de la naturaleza a través del dibujo (s.XIV y XV).
 - . Las Academias. El coleccionismo (s.XVII y XVIII).
 - . Obras más representativas de diferentes artistas. Giotto, Gentile de Fabriano, Pisanello, Piero de la Francesca, Paolo Uccello, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Tiziano, Rafael, J.E. Liotard, Rosalba Carriera, W. Turner, Piranesi, Goya, entre otros.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos.
- Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales

- Terminología y materiales del dibujo.
Soportes y técnicas, relación entre ambos.
- El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
 - . El puntillismo. George Seurat.
 - . El punto en las obras de diferentes artistas. Van Gogh, Kandinsky, Liechtenstein, Malevich, entre otros.
- La línea: trazo y grafismo.
 - . La línea y la percepción de bordes.
 - . La línea como configuradora de relieve.
 - . La línea objetual. Piet Mondrian.
 - . Las tramas. La trama en el grabado y en la pintura. La serigrafía y el pop art.

- La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.
- Niveles de iconicidad de la imagen.
- El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
 - . Cuadernos de bocetos de artistas: Leonardo da Vinci, Goya, Van Gogh, Picasso, Andy Warhol, Frida Kahlo.
- Representación analítica y sintética de las formas
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas: carboncillo, lápiz negro, grafito, conté, sanguina, clarión, pastel, tinta china, acuarela, gouache, rotuladores, entre otras.
- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad e impacto ambiental.

C. Percepción y ordenación del espacio

- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas. A lo largo de la historia: Arcimboldo, Mantegna, Allan Gilbert, M.C. Escher, Salvador Dalí, Duchamp.
- Formas volumétricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Secciones y cortes. Análisis geométrico de las figuras.
- La superposición y la relatividad del tamaño.
- La composición como método:
 - . El equilibrio compositivo.
 - . Centros de interés. Regla de los impares.
 - . Direcciones visuales.
 - . Ley de la mirada. Limitación del enfoque.
 - . El contraste.
 - . Ley del horizonte.
 - . Aplicaciones.
- Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.
- Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color

- La luz y el volumen.
- Tipos de luz y de iluminación.
- Valoración tonal y claroscuro.
- Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz-color pigmento.
- Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.
- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales

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

- Introducción al dibujo en movimiento.

F. Proyectos gráficos colaborativos.

- La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos:
 - . Principales criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.
 - . Asignación de roles en el trabajo de grupo.
- Fases de los proyectos gráficos:
 - . Definición del objetivo e idea principal.
 - . Trabajos previos y de planificación: selección de herramientas, técnicas y soportes.
 - . Recopilación de información.
 - . Elaboración y desarrollo. Bocetos y maquetas.
 - . Creación del producto.
 - . Evaluación del resultado final.
- Introducción a las estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Introducción a las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Criterios de evaluación, en relación con cada competencia específica de Dibujo Artístico I.

Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p>

<p>2. Analizar, con actitud crítica y reflexiva, producciones plásticas, de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades del disfrute del arte.</p>	<p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p>
<p>3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p>	<p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p>
<p>4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p>	<p>4.1. Aportar una huella y gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y</p>

	ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.
5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente de las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	<p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p>
6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	<p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p>
7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios en la realización de producciones gráficas.	<p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las</p>

	<p>herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos de técnicas como el claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Conocer y saber utilizar los fundamentos teóricos y prácticos del color para su utilización plástica.</p> <p>7.4. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p>
8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	<p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>

<p>9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p>	<p>9.1. Planificar proyectos gráficos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollará, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos en grupo enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, aplicando los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p> <p>9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo el proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</p> <p>9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo.</p> <p>9.5. Entender y saber representar la forma de los objetos como consecuencia de su estructura interna, valorando las aportaciones de terceros en el marco de un trabajo conjunto.</p>
---	---

2. Criterios específicos de calificación y recuperación de Dibujo Artístico I

Los criterios de calificación se fundamentan en la evaluación continua y se expresan en cada Unidad Didáctica. Éstos se relacionan con la resolución de una serie de pruebas, enunciadas como instrumentos de evaluación y que determinan la consecución de los objetivos marcados.

. De cada una de las Unidades Didácticas se plantean varios **ejercicios a realizar en el aula**, alguno de los cuales podrá ser a criterio de la profesora una prueba objetiva o examen. Dichas actividades se harán sobre distintos soportes y en diferentes formatos, si así lo requiere. Se calificarán numéricamente de 1 a 10, atendiendo a los criterios de evaluación detallados en la programación. La valoración de estos trabajos constituirá el **90%** de la nota del trimestre.

<p>. Pruebas objetivas 90%</p>	<p>. Correcta y completa presentación de todos los ejercicios propuestos.</p> <p>. Solución correcta de los mismos, valorando la aplicación de las correcciones individuales y colectivas.</p> <p>.La puntualidad en la entrega de los trabajos se verá reflejada en el 90%, ya que el no entregar en la fecha dada, la nota final hará media con el cero anotado el día de entrega fijado con antelación por la profesora.</p>
<p>. Trabajo en el aula 10%</p>	<p><u>Positiva:</u> Puntualidad y asistencia regular. Colaborar en la buena marcha de la clase. Demostrar interés y esfuerzo en el aula y en las tareas individuales y en equipo.</p> <p><u>Negativa:</u> Faltas de asistencia y puntualidad sin la debida justificación. La no participación y/o pasividad en clase. Asistir sin el material necesario</p>

La calificación total del trimestre se obtendrá de la suma de las dos notas en su justa proporción.

Cuando un alumno/a falta a una prueba o ejercicio, para poder valorarla será necesario que presente su realización con posterioridad y que se podrá ejecutar en el aula en los recreos.

Recuperación de evaluaciones anteriores.

Para poder recuperar una evaluación suspensa, el alumno/a deberá entregar todos los trabajos no presentados y/o repetir aquellos que, a juicio de la profesora, no hayan alcanzado los objetivos perseguidos. Estos ejercicios se realizan inmediatamente después de cada evaluación.

Notas finales del curso

La nota media final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones (siempre y cuando ninguna de las notas sea inferior a 3. En caso de que sea inferior a 5, el alumno no superará la asignatura y tendrá que presentarse en la convocatoria ordinaria presentando trabajos no realizados y si se considera necesario haciendo una prueba final durante el periodo ordinario.

Los alumnos que en el proceso de evaluación continua y ordinaria no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, a efectos de su superación, a pruebas extraordinarias que el departamento planificará.

Falta de asistencia a un examen

En el caso de falta de asistencia de un alumno/a a cualquier examen o prueba objetiva similar tendrá derecho a realizarlo en una fecha distinta al resto del grupo siempre que resulte posible en atención a la proximidad temporal del fin del periodo de evaluación. Para ejercer este derecho el alumno/a deberá presentar un documento oficial que será valorado por el profesor/a en orden a determinar si la ausencia fue justificada. En caso de no presentar este documento, o bien si el profesor/a entiende que la ausencia no es justificada, el alumno/a no tendrá derecho a solicitar la repetición del examen.

En cuanto al uso de medios fraudulentos en un examen

Cuando durante la realización o corrección de examen, trabajo o prueba objetiva similar se pueda inferir que el alumno/a ha utilizado algún procedimiento que falsee los resultados académicos (tales como el uso de “chuletas”, la reproducción literal del contenido del libro, apuntes u otra fuente similar, exista coincidencia con las respuesta de algún compañero, etc.) el profesor/a calificará con cero la totalidad del mismo sin perjuicio de la amonestación a la que pueda dar lugar conforme a lo establecido en el Plan de convivencia.

Durante la realización de un examen o prueba similar podrá activarse lo dispuesto en el *Protocolo de prevención de uso de dispositivos electrónicos* (desarrollado en el seno de la CCP y la Comisión de convivencia y aprobado por el Consejo Escolar) cuando la situación lo aconseje o requiera.

Durante la realización de exámenes y pruebas similares, una vez que se haya comenzado a repartir los exámenes para su realización no se admitirá a ningún alumno/a en el aula que no estuviese ya presente. Los alumnos/as deberán permanecer en el aula hasta la finalización de la prueba con independencia del tiempo que emplee en su realización.

Los alumnos/as que no asistan de forma regular a clase perderán el derecho a la evaluación continua, por lo que su calificación no se obtendrá conforme al procedimiento regular establecido en la presente Programación sino mediante la realización de un examen final global que tendrá lugar antes de la conclusión del periodo ordinario. Para ello, el profesor/a, bien directamente o bien a través del tutor/a, comunicará al alumno/a la pérdida del derecho a la evaluación continua según el procedimiento establecido para tal fin. No obstante todo lo anterior, si el alumno/a comenzará a asistir de forma regular de nuevo a clase, recuperará el derecho a ser evaluado de forma continua conforme al procedimiento regular establecido para la generalidad de sus compañeros/as.

El examen final global que se realizará antes de la conclusión del periodo ordinario deberá incluir todos los contenidos impartidos durante el curso. El profesor/a podrá exigir al alumno/a que le presente el cuaderno con todos los ejercicios realizados durante el curso por el resto de sus compañeros/as, así como cualquier otro trabajo o prueba objetiva similar, perdiendo la oportunidad de realizar el examen final global en caso de no producirse la entrega o bien por no alcanzar las actividades mínimas exigibles.

La calificación final del alumno/a se corresponderá con la obtenida en el examen global, debiendo alcanzar el 5 para aprobar la asignatura.

El alumno/a suspenso/a en la evaluación ordinaria deberá presentarse en la convocatoria extraordinaria en junio a la prueba como requisito imprescindible para aprobarla. Los ejercicios del examen o prueba podrán ser indistintamente teóricas, teórico-prácticas (basadas en aplicación de la teoría) o eminentemente prácticas.

La nota del examen en la evaluación extraordinaria de junio ponderará un 60% en la calificación final. El 40% restante de la nota final se obtendrá de la realización de aquellos trabajos no presentados durante el curso y propuestos por la profesora.

La calificación final del alumno/a coincidirá con la obtenida en la ponderación que se acaba de describir y como mínimo deberá de ser un 5 para poder aprobar la asignatura. En caso de que sea inferior a la obtenida en la evaluación ordinaria, el profesor/a podrá optar por mantener la más alta.

Dado su carácter extraordinario, la prueba se realizará de forma coordinada por los profesores/as del Departamento, debiendo presentarse los alumnos/as en la fecha y horario

que establezca Jefatura de estudios a tal fin. Al tratarse de una convocatoria única, no cabe la posibilidad de que ningún alumno/a realice otro examen diferente, o en fecha distinta, al establecido para la generalidad de sus compañeros/as, incluso en aquellos casos en que haya una ausencia justificada.

C. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS ACADÉMICOS DE MATERIAS Y ASIGNATURAS DEL DEPARTAMENTO

ÁMBITO DE ACTUACIÓN	CURSO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TEMPORALIZACIÓN	TAREAS	EVALUACIÓN DE LA TAREA			
Resultados internos	DE 1º a 4º ESO	Reducir el absentismo presencial	Diariamente	Registrar diariamente las faltas de asistencia.	1	2	3	4
				Realizar un seguimiento de las faltas en alumnos absentistas y tener una comunicación constante con los tutores, departamento de orientación y jefatura de estudios, favoreciendo así la comunicación con las familias, tal y como se establece en el plan general del centro respecto a este punto.	1	2	3	4
			Durante el curso	Explicar desde el comienzo de curso la importancia de la asistencia en nuestra materia y las consecuencias de sobrepasar el número de faltas sin justificar. Insistir lo necesario a lo largo del curso.	1	2	3	4
		Fomentar el uso de las herramienta		Proponer actividades en el aula donde sea necesario recurrir al aula virtual de la asignatura	1	2	3	4

		s TIC, para desarrollar una actitud más autónoma desde casa.		creada para cada grupo en la plataforma de Google Classroom.				
				Realizar exposiciones de los distintos trabajos elaborados por los alumnos en dicha aula virtual.	1	2	3	4
		Mejorar el trabajo personal del alumno	Semanalmente	Revisar que el alumno viene con el material a clase.	1	2	3	4
				Seguimiento individual de la realización de las láminas con fechas de entrega determinadas.	1	2	3	4
				Revisión de los trabajos entregados y los que no se han entregado para su elaboración y entrega al final de la evaluación.	1	2	3	4
			Durante el curso	Promocionar y promover la participación de los alumnos en las distintas actividades solidarias y en torno al cuidado y la protección del medio ambiente, llevadas a cabo en el centro a nivel interdisciplinar.	1	2	3	4
				Informar a los alumnos de las actividades, propuestas e iniciativas artísticas que se desarrollen en el entorno cercano y que puedan ser de su interés.	1	2	3	4
		Afianzar los contenidos básicos y	Durante el curso	Afianzar el procedimiento de resolución de ejercicios con un	1	2	3	4

		aumentar el trabajo personal		guion de los pasos a seguir en cada uno de ellos.				
				Realizar láminas de refuerzo en función de los contenidos con un repaso previo de los contenidos.	1	2	3	4
		Mejorar el método de recuperar la materia	Después de cada evaluación	Realizar una recuperación individualizada que atienda a las necesidades específicas de cada alumno.	1	2	3	4
				Comprobar que el alumno comprende lo explicado con prácticas previas o bocetos.	1	2	3	4
1º y 2º BCHTO. DIBUJO TÉCNICO		Mejorar el trabajo personal del alumno	Durante el curso	Realizar un ejercicio síntesis sobre lo explicado en clase.	1	2	3	4
				Batería de ejercicios y resolución de dudas	1	2	3	4
		Afianzar los contenidos básicos y aumentar el trabajo personal	Diariamente Durante el curso	Corregir diariamente el ejercicio síntesis para solventar las posibles dudas	1	2	3	4
				Realizar parciales incluyendo los contenidos anteriores siendo el último parcial un examen global de evaluación que prepare al alumno para exámenes con más contenidos.	1	2	3	4
				Control de la asistencia a clase.	1	2	3	4

Pruebas externas							
	Mejorar los resultados de la EVAU	A partir del 2º trimestre del curso	Introducir y trabajar sobre el modelo de examen EVAU	1	2	3	4

El departamento estará diariamente atento a lo que vaya sucediendo para dar una educación de calidad a la vez que segura para todos.

D. ACTIVIDADES PREVISTAS POR EL DEPARTAMENTO PARA EL PERÍODO EXTRAORDINARIO DE JUNIO. ALUMNADO DE 1º BACHILLERATO CON MATERIAS SUSPENSAS Y ALUMNOS SIN MATERIAS SUSPENSAS

1. Alumnado con materias suspensas

Los objetivos generales de las actividades a proponer son:

. Recuperación y completa ejecución de los ejercicios del curso para los alumnos/as que no han superado la asignatura en la convocatoria ordinaria.

.Las actividades propuestas prepararán al alumnado para poder aprobar la asignatura.

2. Alumnado sin materias suspensas

Los objetivos generales de las actividades a proponer son:

. Ampliación y realización de ejercicios con materiales en espacios y técnicas que no han sido posibles de utilizar por la ajustada temporalización de las clases.

