

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

**CURSO 2024-2025**

**DEPARTAMENTO  
DE ARTES PLÁSTICAS**

**I.E.S. ALDEBARÁN**

**Fuensalida**

## **ÍNDICE.**

### **1. INTRODUCCIÓN.**

1.1 INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO.

1.2 MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO

### **3. ASIGNATURAS.**

#### **3.1. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES, 1º ESO.**

3.1.1. INTRODUCCIÓN.

3.1.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3.1.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.

3.1.4. METODOLOGÍA.

3.1.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

#### **3.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º Y 3º ESO.**

3.2.1. INTRODUCCIÓN.

3.2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3.2.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.

3.2.4. METODOLOGÍA.

3.2.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

#### **3.3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA, 4º ESO.**

3.3.1. INTRODUCCIÓN.

3.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3.3.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.

3.3.4. METODOLOGÍA.

3.3.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

#### **3.4. DIBUJO TÉCNICO I y II, 1º Y 2º BACHILLERATO.**

3.4.1. INTRODUCCIÓN.

3.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3.4.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.

3.4.4. METODOLOGÍA.

3.4.5. TABLAS DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

#### **3.5. CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES, 2º BTO.**

3.5.1. INTRODUCCIÓN.

3.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

3.5.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.

3.5.4. METODOLOGÍA.

3.5.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

#### **4. EVALUACIÓN.**

4.1. ASPECTOS GENERALES.

4.2- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

4.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN EN LA ESO.

4.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO I y II.

#### **5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA.**

5.1. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DESDE LA PROGRAMACIÓN.

5.2. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DESDE LOS MATERIALES.

#### **6. RECURSOS DIDÁCTICOS.**

6.1. ESPACIOS, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO.

6.2. RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ESO.

6.3. RECURSOS DIDÁCTICOS PARA DIBUJO TÉCNICO I Y II.

6.4. RECURSOS DIDÁCTICOS PARA CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES.

#### **7. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.**

#### **8. PLAN DE LECTURA.**

#### **9. MEMORIA.**

#### **10. ANEXOS.**

### **1. INTRODUCCIÓN**

La programación didáctica a continuación expuesta es el reflejo de una vocación docente a través de la cual contribuimos a la formación integral del alumnado en concordancia con su personalidad. Se busca desarrollar al máximo sus capacidades, conformar su propia identidad personal y configurar su comprensión de la realidad, entendiendo la educación como el medio de transmitir y renovar la cultura,

de fomentar la convivencia democrática y el respeto a las diferencias individuales, de promover la solidaridad y evitar la discriminación, con el objetivo fundamental de lograr la necesaria cohesión social.

El personal docente que conforma el departamento de Dibujo, pretende dotar al alumnado de herramientas y recursos que le permita analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias. Alumnado capaz de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

El presente curso 2024-2025 es el segundo en el que entra en vigor la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Esta ley se concreta en la Comunidad autónoma de Castilla-La Mancha a través del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, y del Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato.

Cabe destacar que el diseño de esta programación didáctica de aula se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se proponen los nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que ya han comenzado a suponer un importante cambio en las tareas que ha de resolver el alumnado y planteamientos metodológicos innovadores. Por otra parte, el currículo se ordena desde la consideración de los principios de normalización e inclusión, para asegurar una atención adecuada al alumnado, pero especialmente al que presenta necesidades específicas de apoyo educativo.

## 1.1 - INTEGRANTES DEL DEPARTAMENTO

**Roberto Moreno-Tomé Erustes:** Profesor interino de la especialidad de Dibujo, contratado a dos tercios de jornada. Imparte las asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º de la ESO, Expresión Artística en 4º de la ESO y Creación de Contenidos Audiovisuales en 2º de Bachillerato.

**Francisco Arce Ortega:** Profesor interino de la especialidad de Dibujo. Contratado a jornada completa, es tutor de un grupo de 2º de ESO. Imparte las asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º de la ESO, Expresión Artística en 4º de la ESO, Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato y Creación de Contenidos Audiovisuales en 2º de Bachillerato.

**Julio Francés Pérez:** Profesor de la especialidad de Dibujo, definitivo en el centro, es tutor de un grupo de 3º de ESO. Imparte Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º ESO (incluido el Programa Bilingüe), Educación Plástica Visual y Audiovisual en 3º de la ESO (incluido el Programa Bilingüe) y Dibujo Técnico I en 1º Bachillerato.

**Natividad Gutiérrez Zon:** Profesora de la especialidad de Dibujo, definitiva en el centro. Asume la Jefatura de Departamento e imparte las asignaturas de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales en 1º de la ESO y Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º de la ESO.

## **1.2 - MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO**

- Proyectos de Artes Plásticas y Visuales, 1º ESO (2 horas semanales).
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 2º ESO (2 horas semanales).
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 3º ESO (2 horas semanales).
- Expresión Artística, 4º ESO (3 horas semanales).
- Dibujo Técnico I, 1º Bachillerato (4 horas semanales).
- Dibujo Técnico II, 2º Bachillerato (4 horas semanales).
- Creación de Contenidos Audiovisuales, 2º Bachillerato (4 horas semanales).

Hay que señalar que el área de EPVA se imparte en inglés en 2º y 3º de ESO en los grupos A/C y B/D, formando parte del Proyecto Bilingüe del centro. La programación del área y la evaluación del alumnado se rige por los mismos criterios que el resto de grupos impartidos en español. Existen, no obstante, ciertos aspectos metodológicos diferentes como la metodología CLIL.

## **3. ASIGNATURAS.**

### **3.1. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES, 1º ESO.**

#### **3.1.1. INTRODUCCIÓN.**

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita espacios de creación, experimentación y expresión, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, que son consideradas como habilidades básicas para que el alumnado mejore su rendimiento y la adquisición de distintas competencias.

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro. En este sentido, la creación artística no es el resultado final de un proyecto, sino el vehículo para adquirir los aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

### **3.1.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.

El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y

comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturales cercanos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2

3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.

Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4

4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.

La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinarios, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.

5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.

La participación en proyectos interdisciplinarios potencia, en un centro educativo, el sentido de comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejorar su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2

### **3.1.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.**

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a los siguientes cuatro bloques:

#### **Primer bloque: El proceso creativo.**

Este bloque hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.

#### **Segundo bloque: El arte para entender el mundo.**

Conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución desde las primeras representaciones plásticas. Como creaciones artísticas entendemos cualquier manifestación creativa, tanto plástica, como audiovisual, publicitaria, de diseño o de arquitectura, entre otras, procedentes de diferentes culturas, prestando especial atención al conocimiento y desarrollo de los movimientos culturales más cercanos.

#### **Tercer bloque: Experimentación con técnicas artísticas.**

Este bloque desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico. Se recomienda realizar ejercicios básicos de experimentación con las diferentes técnicas, con el objetivo de conocer sus cualidades expresivas y poder aplicarlas en propuestas más complejas, bien de forma individual o en grupo.

#### **Cuarto bloque: La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.**

Con este bloque se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro. A través de los saberes de este bloque, se promoverá la implicación y participación activa en propuestas de la comunidad educativa relacionadas con los proyectos que cada centro tenga establecidos.

Como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental. Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales, por ejemplo, como herramientas de investigación o de búsqueda, además de otras que puedan ser empleadas en la generación de composiciones; también las emplearemos como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión para ponerlo en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o con otros agentes externos.

### **Saberes básicos:**

#### **A. El proceso creativo**

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual Thinking.

#### **B. El arte para entender el mundo**

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

#### **C. Experimentación con técnicas artísticas.**

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

#### **D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo**

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.

- El proyecto artístico interdisciplinar.

### 3.1.4. METODOLOGÍA.

La materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnado y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema.

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

### 3.1.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES 1º ESO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS

<p>1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.</p>	<p>1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p>	<p>Fases del proceso creativo.</p>
	<p>1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p>	<p>Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.</p>
	<p>1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.</p>	<p>Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual Thinking.</p>
<p>2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.</p>	<p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p>	<p>El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.</p>
	<p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>	<p>El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.</p>
<p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p>	<p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p>	<p>Técnicas y medios gráfico-plásticas.</p>

	<p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p>	<p>Técnicas y medios audiovisuales.</p>
	<p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p>	<p>Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.</p>
<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p>	<p>Arte y ciencia.</p>
	<p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p>Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.</p>
<p>5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.</p>	<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p>	<p>El proyecto artístico interdisciplinar.</p>
	<p>5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.</p>

--	--	--

## **3.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, 2º Y 3º ESO.**

### **3.2.1. INTRODUCCIÓN.**

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que

el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

### **3.2.2. 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 a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia 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 del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

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

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. 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 comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y

autocrítico—, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

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

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Aprender estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el 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 y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

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

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, 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, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos

saberes, entre los que se pueden incluir: el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, 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 cabo 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, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, 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 distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

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. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

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

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes 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, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, 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 experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, 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 al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

### **3.2.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.**

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

#### **Saberes básicos:**

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

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
- 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.
- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

##### **C. 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.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas

técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.

–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 el diseño, sus características funcionales y expresivas.

–Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.

– El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño

#### **D. 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 y análisis.

–La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.

–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.

– Edición digital de la imagen fija y en movimiento.

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

#### **3.2.4. METODOLOGÍA.**

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

#### **3.2.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.**

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p>1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p>
	<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>1.2. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p>	<p>2.1. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>
	<p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>2.2. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.</p>
<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>3.1. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.</p>
	<p>3.2. 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>3.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>

<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>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, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.</p>	<p>4.1. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>
	<p>4.2. Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	<p>4.2 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>
<p>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>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>5.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>
	<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>5.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>
<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>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, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p>	<p>6.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p>
	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>6.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso</p>

		en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
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.	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.	7.1. 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.
		7.1. Edición digital de la imagen fija y en movimiento.
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.	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.	8.1. Geometría Plana. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
	8.2. Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva,	8.2. Representación de las tres dimensiones en el

	aproximándose a las distintas funciones y recursos que tienen los lenguajes visuales y audiovisuales, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	plano. Introducción a los Sistemas de representación.
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales o audiovisuales, 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.	8.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

### **3.3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA, 4º ESO.**

#### **3.3.1. INTRODUCCIÓN.**

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán a la resolución de problemas. Esta toma genera conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

#### **3.3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por

consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

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

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, 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, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y 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 a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA3, 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.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, 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. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del

público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La 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. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado 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 de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

#### Criterios de evaluación

#### Competencia específica 1

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

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.

#### Competencia específica 2.

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

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

#### Competencia específica 3.

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.

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.

Competencia específica 4.

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

4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

### **3.3.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.**

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

**Saberes básicos:**

#### **A. Técnicas gráfico-plásticas.**

– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

– Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

– Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

#### **B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el *storyboard*.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

#### **3.3.4. METODOLOGÍA.**

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

### 3.3.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

<b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO</b>		
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	<b>A. Técnicas gráfico-plásticas</b> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura:

<p>ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</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>	<p>técnicas secas y húmedas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas.</li> </ul> <p>Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p>
<p>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.</p>	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de estampación.</li> <li>Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</li> <li>- Grafiti y pintura mural.</li> </ul>
	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</li> <li>- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</li> <li>- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</li> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</li> </ul>
<p>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.</p>	<p>3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	<p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</li> <li>- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</li> <li>- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</li> <li>- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</li> <li>- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</li> </ul>
	<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>	
<p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el</p>	<p>4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	

<p>diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>		
	<p>4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>- El proceso de creación.</p> <p>Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p>
	<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>- Técnicas básicas de animación.</p> <p>- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p>

### 3.4. DIBUJO TÉCNICO I Y II, 1º Y 2º BACHILLERATO.

#### 3.4.1. INTRODUCCIÓN.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

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

### 3.4.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Para contribuir a lo citado en el apartado anterior, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar

figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción.

También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

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

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

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

### **3.4.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.**

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o

que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

## **Dibujo Técnico I. Saberes básicos:**

### **A. Fundamentos geométricos**

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

### **B. Geometría proyectiva**

- Fundamentos de la geometría proyectiva.

- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

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

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

### **D. Sistemas CAD**

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

## **Dibujo Técnico II. Saberes básicos:**

### **A. Fundamentos geométricos**

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

### **B. Geometría proyectiva**

- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.

- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

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

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

### **D. Sistemas CAD**

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

#### **3.4.4. METODOLOGÍA.**

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

#### **3.4.5. TABLAS DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.**

## DIBUJO TÉCNICO I – 1º BACHILLERATO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>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.</p>	<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p>	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</li> </ul>
<p>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.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</li> <li>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</li> <li>- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.</li> </ul>
	<p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	

	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	
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. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	
	3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	
4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	
5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	D. Sistemas CAD - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.		- Modelado de caja. - Operaciones básicas con primitivas.
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	

<b>DIBUJO TÉCNICO II – 2º BACHILLERATO</b>		
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
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 la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	<p>A. Fundamentos geométricos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.</li> <li>- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</li> <li>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</li> <li>- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.</li> </ul>

<p>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.</p>	<p>2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p>	<p>B. Geometría proyectiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</li> <li>- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.</li> <li>- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.</li> <li>- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.</li> </ul>
<p>2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.</p>		
<p>2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.</p>		
<p>3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e</p>	<p>3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p>	

<p>ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p>	<p>3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p>	
	<p>3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.</p>	<p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</li> <li>- Diseño, ecología y sostenibilidad.</li> <li>- Proyectos en colaboración.</li> </ul> <p>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planos de montaje sencillos.</li> </ul> <p>Elaboración e interpretación.</p>
	<p>3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.</p>	
	<p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	
<p>4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p>	<p>4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.</p>	
<p>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.</p>	<p>5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	<p>D. Sistemas CAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</li> </ul>

### 3.5. CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES, 2º BACHILLERATO.

#### 3.5.1. INTRODUCCIÓN.

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos,

películas y obras de arte (videoarte, arte digital, etc.), permita que el alumnado pueda crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa.

La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global que incluyan una diversidad de elementos. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y *copyright*, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

### **3.5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

Competencias específicas.

1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

Para poder entender formalmente el legado del patrimonio audiovisual desde la invención del cinematógrafo, en 1895, resulta indispensable el conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, que fue su precedente, décadas antes, al que está íntimamente ligado. Más allá de los aspectos técnicos, la composición fotográfica es la base de la cinematográfica, que simplemente le

aporta movimiento y tiempo. Así pues, desde el conocimiento de la historia y la técnica de la fotografía y del audiovisual, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor ambas, desde un enfoque globalizador, basado en el análisis de su evolución, que le permitirá descubrir la amplia tipología de narraciones audiovisuales, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará, a su vez, en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen.

El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello, deberá comenzar por el que le sea más cercano y útil para construir su identidad, enriqueciéndola paulatinamente con las aportaciones del patrimonio universal al conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan, de manera predominante, su imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

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

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará la comprensión de su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual, es indispensable que se pongan a su alcance las correspondientes obras del pasado, comprendiendo que son la base sobre la que se construye la situación actual. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y a sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Entre el videoarte propio

de un museo de arte contemporáneo, el canal de un *youtuber*, los formatos televisivos, o la producción industrial de un largometraje de ficción, las enormes diferencias existentes implican, sobre todo, a los medios de producción, los canales de difusión y el público receptor. Todas estas posibilidades se sirven, de maneras muy diferentes, de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual.

Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar y planificar sus producciones audiovisuales, de manera rigurosa, desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantee.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando en ellos las cualidades plásticas, estéticas y semánticas, además de empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa, que combine comprensión y emoción.

En la creación de imágenes fotográficas fijas y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la fotografía estenopeica hasta los videojuegos en 3D o la realidad virtual, el arco expresivo es amplísimo, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un formato a otro continuamente, como sucede también en el arte digital. Es importante que el alumnado asimile la riqueza de esta pluralidad, para lo que deberá entender las múltiples aproximaciones posibles aproximaciones, para lo que resulta fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los múltiples formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido) junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.

5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal, que resulte atractiva para los demás. También requiere de habilidades tecnológicas notables, y, en el caso de trabajos colectivos, la aptitud de gestión de grupos humanos. En consecuencia, la facultad de comprender el entorno, desarrollando además una actitud empática, ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, necesariamente ha de intervenir en el proceso, desde su inicio, ya que la creación de la obra precisa que el propio alumnado se implique íntegramente en ella para lograr provocar una reacción del público o del destinatario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

Una de las características definitorias del lenguaje audiovisual contemporáneo es su necesidad de adaptación al entorno digital. Así pues, el alumnado debe conocer e identificar los procedimientos, herramientas y técnicas para la creación, para lo que es importante que experimente con los diferentes formatos de modo que pueda profundizar activamente en sus enormes potencialidades creativas y aprenda a desenvolverse en diferentes situaciones y circunstancias de producción.

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy, resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos compleja que la del audiovisual estándar.

En cualquier caso, el lenguaje audiovisual se continúa caracterizando por su naturaleza multidisciplinar, ya que implica particularidades de las artes escénicas, el arte digital, etc. Así pues, el alumnado debe afrontar el reto de la creación de producciones audiovisuales involucrando en ellas una serie de acercamientos a otros medios de expresión, en el proceso pautado y ordenado que caracteriza a la producción audiovisual. Desde la gestación de la idea hasta la pieza terminada, tendrá que pasar por un proceso que requiere orden y constancia. Esta experiencia deberá aportar una preocupación natural por la sostenibilidad de los proyectos afrontados. La consecuencia de esta aproximación del alumnado a la producción audiovisual será la construcción de la personalidad artística rica y amplia indispensable para la creación de obras significativas en este terreno, guiándoles hacia producciones sean fruto de su expresión personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

La creación artística y/o audiovisual carece de sentido si no llega al público, alcanzando toda su potencialidad cuando, además, consigue involucrarlo de un modo u otro. Para hacerlo existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, entre las que destacan, actualmente, las digitales por su sencillo manejo e inmediatez, sin que sea conveniente desdeñar otras posibilidades.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número posible de herramientas digitales, de modo que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, aprendiendo a evaluar las reacciones de los receptores de su obra de manera respetuosa y autocrítica.

Durante cada proceso de creación, el alumnado determinará qué métodos de producción son idóneos para cada tipo de producto audiovisual y analizará las distintas reacciones que provoca en el público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3

Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

1.2. Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Competencia específica 2.

2.1. Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.

2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 3.

3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

Competencia específica 4.

4.1. Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde la planificación hasta el resultado final.

4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

#### Competencia específica 5.

5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

#### Competencia específica 6.

6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios.

6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones de los demás.

#### Competencia específica 7.

7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.

7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

### **3.5.3. CONTENIDOS Y SABERES BÁSICOS.**

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. La graduación de los saberes obedece a criterios pragmáticos: el nivel de desempeño de cada competencia específica va siendo mayor y, por tanto, involucrando saberes anteriores. Los criterios de evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van adquiriendo mayor complejidad. Una vez que un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro más complejo, así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos y que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, centrado fundamentalmente en el desempeño. Los saberes están ligados a la organización y gestión de imágenes y audiovisuales y al desarrollo de la creatividad. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, poseyendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, pero, sobre todo, debe ponerlos en práctica.

En consecuencia, los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión de los proyectos y creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades expresivas, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, uno audiovisual o uno sonoro. Fomentando una postura creativa, abierta y favorable, con actitud de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos.; y por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones.

Con ellos, se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

### **Saberes básicos:**

#### **A. Cultura audiovisual.**

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, *streaming*, directos y retransmisiones, entre otras.
- El audiovisual como forma de Arte: fotografía y cine, Arte digital, Video instalaciones- video arte, instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Derechos de autor

#### **B. Preproducción**

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.

- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la Fotografía y el Audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- Guion literario, guion técnico y storyboard

### **C. Producción**

- El proyecto fotográfico. Iluminación.
- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los *zootropos* al *stop motion*; aplicaciones digitales de animación.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; *racord*.
- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro

### **D. Montaje y Postproducción**

- Edición de fotografía. Fotomontaje
- Edición de video. El montaje
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

#### **3.5.4. METODOLOGÍA.**

La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos, fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y el alcance, potencialmente, global exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, el impacto social solo podrá determinarse y evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual, y un compromiso con la sostenibilidad medioambiental. Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales son el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento.

Por resultado entendemos la creación artística acabada, no el impacto que suponga en la sociedad. Ese debe ser otro elemento fundamental de la materia, desarrollar proyectos que puedan desencadenar un cambio o transformación de la realidad. Para ello, debe observarse el entorno como fuente de inspiración y aprovechamiento.

### 3.5.5. TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES 2º BACHILLERATO		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>1. Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.</p>	<p>1.1. Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.</p>	<p>A. Cultura audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto social.</li> <li>- Gestión de proyectos audiovisuales</li> <li>- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, <i>streaming</i>, directos y retransmisiones, entre otras.</li> <li>- El audiovisual como forma de Arte: fotografía y cine, Arte digital, Video instalaciones-video arte, instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.</li> <li>- Derechos de autor</li> </ul>
	<p>1.2. Comprender y defender la importancia del patrimonio fotográfico y audiovisual como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.</p>	
	<p>1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p>	
<p>2. Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.</p>	<p>2.1. Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.</p>	
	<p>2.2. Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los variados tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.</p>	

<p>3. Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades de organización y gestión de una producción audiovisual.</p>	<p>3.1. Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</p>	<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.</li> <li>- Fases de la producción audiovisual</li> <li>- Elementos formales de la Fotografía y el Audiovisual</li> <li>- Encuadre y composición</li> <li>- Planificación y angulación</li> <li>- Movimientos de cámara</li> <li>- Narrativas. El lenguaje audiovisual</li> <li>- Guion literario, guion técnico y storyboard</li> </ul>
<p>4. Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando en ellos las cualidades plásticas, estéticas y semánticas, además de empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa, que combine comprensión y emoción.</p>	<p>3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p>	
	<p>4.1. Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde la planificación hasta el resultado final.</p>	
	<p>4.2. Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.</p>	
<p>5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.</p>	<p>5.1. Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.</p>	
<p>5.2. Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p>		

	<p>5.3. Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.</p>	
<p>6. Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.</p>	<p>6.1. Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p> <p>6.2. Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios.</p> <p>6.3. Realizar una producción audiovisual, individual o grupal, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa los medios y habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.</p> <p>6.4. Comprender la importancia del trabajo colaborativo en un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones de los demás.</p>	<p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proyecto fotográfico. Iluminación.</li> <li>- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los <i>zootropos</i> al <i>stop motion</i>; aplicaciones digitales de animación.</li> <li>- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; <i>racord</i>.</li> <li>- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro</li> </ul> <p>D. Montaje y Postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Edición de fotografía. Fotomontaje</li> <li>- Edición de video. El montaje</li> <li>- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.</li> <li>- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.</li> </ul>
<p>7. Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.</p>	<p>7.1. Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.</p>	

	<p>7.2. Analizar y evaluar de forma conjunta las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</p>	
--	---	--

## 4. EVALUACIÓN.

### 4.1. ASPECTOS GENERALES.

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva y supondrá un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que: *“En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá 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 grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.”*

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja: *“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 criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.*

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de cada materia, a través de la superación de los criterios de evaluación que tiene asociados. Los criterios de evaluación se relacionan de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas tal y como se dispone en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. En consecuencia, se establece un peso a los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evalúan las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde esta asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

La evaluación será continua y global por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a

garantizar la adquisición de las competencias, que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus evaluaciones, para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, el profesorado informará al alumnado acerca de los criterios de evaluación de la materia, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, calificación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro.

#### **4.2- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

##### **Evaluación inicial.**

La evaluación inicial será competencial, basada en la observación, tendrá como referente las competencias específicas de la materia, y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

##### **Evaluación continua.**

Se entenderá por evaluación continua aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje, permitiendo conocer el proceso de aprendizaje del alumnado antes, durante y a la finalización del mismo, realizando ajustes y cambios en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, si se considera necesario. Al término de cada trimestre, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso del alumnado en las diferentes materias en la sesión de evaluación de seguimiento que corresponda. Los resultados de estas sesiones se recogerán en la correspondiente acta parcial. La valoración de los resultados derivados de estas decisiones y acuerdos constituirá el punto de partida de la siguiente sesión de evaluación de seguimiento o de evaluación ordinaria, según proceda.

##### **Evaluación final.**

Al término del curso, en el proceso de evaluación continua llevado a cabo, se valorará el progreso del alumnado en la materia, decidiéndose si ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

En la última sesión de evaluación o evaluación ordinaria se formularán las calificaciones finales de la materia, expresadas tanto en términos cuantitativos como en términos cualitativos, y se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas, tal y como se recoge en el artículo 31 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Esta sesión tendrá lugar una vez finalizado el período lectivo y antes de que finalice el mes de junio. Para el desarrollo de estas sesiones, el equipo docente podrá recabar el asesoramiento del departamento de orientación educativa del centro. Se adoptarán decisiones sobre la promoción o titulación, en los casos que proceda, de manera consensuada y colegiada. En caso de que no exista consenso, las decisiones se tomarán por mayoría cualificada de dos tercios del equipo docente.

En las sesiones tanto de evaluación ordinaria, como de evaluación de seguimiento se acordará la información que se transmitirá al alumnado y a los padres, madres o personas que ejerzan su tutela legal, sobre el proceso personal de aprendizaje seguido. Esta información deberá indicar las posibles causas que inciden en el proceso de aprendizaje y en el proceso educativo del alumnado, así como, en su caso, las propuestas o recomendaciones para la mejora del mismo que se estimen oportunas.

Si al finalizar el correspondiente curso escolar, el alumno o alumna tuviera la materia pendiente, el profesorado responsable de la misma elaborará un informe en el que se detallarán, al menos, las competencias específicas y los criterios de evaluación no superados. Este informe será entregado a los padres, madres o tutores, tutoras legales al finalizar el curso o al alumnado si este es mayor de edad, sirviendo de referente para el programa de refuerzo del curso posterior o del mismo, en caso de repetición.

Quienes promocionen sin haber superado la materia seguirán un programa de refuerzo. El profesorado revisará periódicamente la aplicación personalizada de las medidas propuestas en el mismo, al menos al finalizar cada trimestre escolar y, en todo caso, al finalizar el curso. La superación o no de los programas será tomada en cuenta a los efectos de promoción y titulación. Será responsable del seguimiento de este programa el profesorado de la materia que le dé continuidad en el curso siguiente. Si no la hubiese, será responsabilidad de la persona titular del departamento.

La objetividad de la evaluación no solo depende de la claridad con la que definamos los criterios, sino que también es importante la precisión y la fiabilidad de las técnicas e instrumentos utilizados para determinar la presencia o ausencia de los indicadores de las producciones del alumnado.

Por ello utilizaremos técnicas como la observación sistemática, tanto directa como indirecta, realización de pruebas y actitudes específicas de evaluación, técnicas y procedimientos para evaluar los conocimientos previos, análisis de tareas, para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado mediante diferentes enfoques y fuentes de información.

Estas técnicas requieren instrumentos que garanticen el proceso de evaluación. Se recogerá información del alumnado consignando para su evaluación los siguientes parámetros:

**Observación sistemática de la actitud:**

- Puntualidad y asistencia.
- Comportamiento y actitud cívicas.
- Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y usarlo.

**Evaluación objetiva de las prácticas realizadas dentro y fuera del aula:**

- Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.
- Evaluación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: Se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.
- Evaluación del proceso de trabajo: Se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: Trabajo de bocetos y ensayos preliminares.
- Evaluación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: Uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color, etc.
- Valoración de los ejercicios correctamente presentados: Se valora la limpieza, la organización, las proporciones y la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

**Pruebas de evaluación de aprendizaje:**

- Seguimiento de los valores adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.
- Calificación de las intervenciones en clase del alumno: Voluntarias o solicitadas por el profesor.

**4.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA ESO.**

En este curso los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se establecen mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen, así como indicadores claros, que permitan conocer el grado de desempeño de cada criterio. Para ello, se formulan indicadores de logro de los criterios, en soportes tipo rúbrica. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

Estos indicadores del grado de desarrollo de los criterios de evaluación o descriptores deben ser matizados en base a la evaluación inicial del alumnado, reflejando los procesos cognitivos y contextos de aplicación, que están referidos en cada criterio de evaluación.

La totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma. Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas recogidas en las programaciones didácticas.

El sistema de evaluación que se ha propuesto implica también perseguir que el alumnado comprenda y acepte por qué, cómo es evaluado y la forma en que se materializa la evaluación. Para conseguir esa implicación, el alumnado autoevaluará sus pruebas y sus trabajos. Para ello recibirá unos criterios evaluables, que guíen su valoración. En los anexos I y II de esta programación se pueden ver algunos ejemplos de cuestionarios de autoevaluación de la práctica docente.

En las materias de la ESO se desarrollarán una serie de Situaciones de Aprendizaje que permitirán trabajar los diferentes bloques de contenido. Para el correcto desarrollo de estas asignaturas se toman como guía las tablas expuestas al final del desarrollo de cada asignatura. En estas tablas se relacionan las competencias específicas, con los descriptores del Perfil de Salida y con los criterios de evaluación a los cuales se le han asignado unos Saberes Básicos. Las Situaciones de Aprendizaje diseñadas tomarán como referencia los Saberes Básicos, para desarrollar un producto final que en su evaluación podamos valorar la consecución de los Criterios de Evaluación. Se podrán usar rúbricas para valorar el grado de consecución de los Criterios de Evaluación.

La evaluación, por tanto, será continua y el alumnado deberá, en cualquier momento dentro de los plazos establecidos por el profesorado, presentar los trabajos, ejercicios... necesarios para evaluar los criterios no superados. Asimismo, se valorará incorporar, al final de cada trimestre, una prueba que permita al alumnado demostrar la consecución de los saberes básicos.

**RECUPERACIONES TRIMESTRALES.** El alumnado que no haya conseguido aprobar un trimestre, tendrá que recuperar solo los criterios que no haya alcanzado, por los medios que queden establecidos por el profesorado en ese momento y para ese alumnado concreto, informando a través del plan refuerzo y plan de recuperación por evaluación. Las familias y el tutor/a del alumno serán informadas también vía Papas.

A continuación, se expone a modo de ejemplo una rúbrica, donde se desarrolla el grado de consecución de los criterios de evaluación (graduados en cuatro niveles de logro) para la asignatura de EPVA de la ESO.

<b>CRITERIO</b>	<b>EXCELENTE</b> <b>10-9</b>	<b>BUENO</b> <b>8-7</b>	<b>POCO ADECUADO</b> <b>4-3</b>	<b>INADECUADO</b> <b>2-1</b>
<b>1.1. RECONOCER los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</b>	Muestra alto grado de conocimiento sobre las producciones plásticas, con gran interés y respeto.	Muestra buen grado de conocimiento sobre las producciones plásticas con buen interés y respeto.	Apenas muestra conocimiento sobre las producciones plásticas y poco interés y respeto.	Desconocimiento sobre las producciones plástica y no muestra interés ni respeto
<b>1.2. VALORAR LA IMPORTANCIA de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</b>	Transmite alto grado de conocimiento del patrimonio cultural analizando obras de arte	Transmite buen conocimiento del patrimonio cultural analizando obras de arte	Transmite leve conocimiento del patrimonio cultural analizando obras de arte	No conoce obras de arte
<b>1.3. ANALIZAR la importancia de las formas geométricas básicas IDENTIFICANDO los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.</b>	Emplea correctamente formas geométricas y elementos plásticos del lenguaje visual	Emplea adecuadamente formas geométricas y elementos plásticos del lenguaje visual	Muestra errores en el empleo de formas geométricas y elementos plásticos del lenguaje visual	No reconoce ni lleva a cabo pone en práctica formas geométricas y elementos plásticos del lenguaje visual
<b>2.1. IDENTIFICAR y 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.</b>	Expone coherentemente el proceso artístico sin estereotipos y con gran respeto	Expone adecuadamente el proceso artístico sin estereotipos y con respeto	Le cuesta exponer el proceso artístico	No expone el proceso artístico ni muestra respeto
<b>2.2. ANALIZAR, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio castellano-manchego, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</b>	Lleva a cabo producciones	Valora el patrimonio castellano-manchego, desarrolla una mirada estética hacia el mundo y respeta algo la diversidad de las expresiones culturales	Apenas muestra conocimiento sobre el patrimonio castellano-manchego, ni la diversidad de las expresiones culturales	No respeta ni reconoce el patrimonio castellano-manchego y las expresiones culturales
<b>2.3. REALIZAR composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las</b>	Realiza de manera sobresaliente composiciones y utiliza las técnicas	Realiza adecuadamente composiciones y utiliza las técnicas	Es insuficiente sus composiciones y muestra muy poco interés en el	No realiza las composiciones

técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	con gran interés y esfuerzo máximo	con interés y esfuerzo	uso de las técnicas	
<b>3.1. SELECCIONAR y DESCRIBIR propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</b>	Selecciona y describe correctamente otras propuestas plásticas	Selecciona y describe adecuadamente otras propuestas plásticas	Apenas selecciona y describe insuficientemente otras propuestas plásticas	No selecciona ni describe otras propuestas plásticas
<b>3.2. 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.</b>	Muestra alto grado de disfrute y respeto	Muestra gran disfrute y respeto	Muestra poco disfrute y poco respeto	No muestra disfrute ni respeto
<b>3.3. Identificar la importancia de la PRESENTACIÓN de las creaciones propias a partir de TÉCNICAS AUDIOVISUALES BÁSICAS, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.</b>	Presenta con gran interés las producciones propias con técnicas audiovisuales con el resto del alumnado	Presenta adecuadamente las producciones propias con técnicas audiovisuales	No presenta correctamente las producciones propias con técnicas audiovisuales	No presenta las producciones propias con técnicas audiovisuales
<b>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.</b>	Estudia el proceso y resultado de diferentes técnicas y lenguajes artísticos con gran interés	Estudia el proceso y resultado de diferentes técnicas y lenguajes artísticos con interés	Apenas tiene en cuenta el proceso y resultado de diferentes técnicas y lenguajes artísticos	No tiene en cuenta el proceso ni resultado
<b>4.2. ANALIZAR de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e INCORPORÁNDOLAS creativamente en las producciones propias.</b>	Relaciona e incorpora notablemente el lenguaje artístico con gran creatividad en las producciones propias	Relaciona e incorpora el lenguaje artístico con creatividad en las producciones propias	Apenas incorpora el lenguaje artístico en las producciones propias	No tiene en cuenta los lenguajes artísticos en sus producciones
<b>5.1. EXPRESAR ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la EXPERIMENTACIÓN con diversas herramientas, técnicas y soportes,</b>	Experimenta con gran diversidad de herramientas, técnicas y soportes.	Experimenta con algunas herramientas, técnicas y soportes.	Apenas experimenta herramientas, técnicas y soportes.	No experimenta suficientes herramientas, técnicas y soportes.

<b>desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</b>	Desarrolla una gran capacidad de comunicación y reflexión crítica.	Desarrolla una adecuada capacidad de comunicación y reflexión crítica.	Logro límite de la capacidad de comunicación y reflexión crítica.	No desarrolla capacidad alguna de comunicación y reflexión crítica.
<b>5.2. REALIZAR diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</b>	Lleva a cabo notablemente producciones con gran iniciativa, y técnicas y procedimientos acordes al propósito	Lleva a cabo adecuadamente producciones con iniciativa, y técnicas y procedimientos acordes al propósito	No termina producciones y muestra poca iniciativa	No lleva a cabo producciones y sin iniciativa.
<b>5.3. DESCUBRIR Y SELECCIONAR aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</b>	Consigue en grado máximo el fin perseguido con los procedimientos y técnicas adecuados	Consigue adecuadamente el fin perseguido con los procedimientos y técnicas adecuados	Apenas consigue el fin perseguido con los procedimientos y técnicas adecuados	No trabaja para conseguir el fin perseguido con los
<b>6.1. EXPLICAR su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el castellano-manchego, a través del ANÁLISIS de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</b>	Analiza correctamente las producciones culturales y artísticas en contexto castellano-manchego	Analiza adecuadamente las producciones culturales y artísticas en contexto castellano-manchego	Analiza muy levemente las producciones culturales y artísticas en contexto castellano-manchego	No analiza las producciones culturales y artísticas en contexto castellano-manchego
<b>6.2. UTILIZAR CREATIVAMENTE referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</b>	Elabora con gran calidad producciones propias, mostrando una visión personal de dichas referencias con interés	Elabora con coherencia producciones propias, mostrando una visión personal de dichas referencias	Elabora con poco interés producciones propias	No muestra interés en la elaboración de producciones propias
<b>6.3. ENTENDER Y CONCEBIR la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, 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.</b>	Conoce estudia y valora la historia del arte y la cultura con gran interés y respeto	Conoce estudia y valora ligeramente la historia del arte y la cultura con interés y respeto	Conoce muy levemente la historia del arte y la cultura	No conoce ni respeta la historia del arte ni las muestras culturales

<p><b>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.</b></p>	<p>Experimenta con calidad y creatividad con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y muestra gran iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>Experimenta con cierta originalidad con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y muestra iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>Experimenta con algunas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes, y utiliza lenguajes, materiales, soportes y herramientas</p>	<p>No pone en práctica apenas técnicas visuales ni audiovisuales ni utiliza correctamente materiales, soportes ni herramientas</p>
<p><b>7.2. ELABORAR producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</b></p>	<p>Sigue con alto grado las instrucciones en la creación de producciones artísticas y con gran esfuerzo</p>	<p>Sigue con buen grado las instrucciones en la creación de producciones artísticas y con esfuerzo</p>	<p>Apenas sigue las instrucciones en la creación de producciones artísticas y muestra poco esfuerzo</p>	<p>No sigue las instrucciones ni muestra esfuerzo</p>
<p><b>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.</b></p>	<p>Analiza con gran interés la finalidad de las producciones artísticas</p>	<p>Analiza con interés la finalidad de las producciones artísticas</p>	<p>Le cuesta analizar de manera simple la finalidad de las producciones artísticas</p>	<p>No analiza de manera simple la finalidad de las producciones artísticas</p>
<p><b>8.2. 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.</b></p>	<p>Organiza y desarrolla correctamente las diferentes etapas en las producciones artísticas</p>	<p>Organiza y desarrolla adecuadamente las diferentes etapas en las producciones artísticas</p>	<p>Le cuesta organizar y llevar a cabo todas las etapas de una producción artística</p>	<p>No organiza ni desarrolla producciones artísticas con intención alguna</p>

<b>8.3. EXPONER los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</b>	Expone correctamente el proceso llevado a cabo en su producción artística y muestra un alto grado de consecución de las instrucciones propuestas inicialmente.	Expone adecuadamente el proceso llevado a cabo en su producción artística y muestra adecuado grado de consecución de las instrucciones propuestas inicialmente.	Le cuesta exponer el proceso llevado a cabo en su producción artística y muestra bajo grado de consecución de las instrucciones propuestas inicialmente.	No expone el proceso llevado a cabo en su producción artística y apenas consigue cumplir las instrucciones propuestas inicialmente.
---	--	---	--	---

### **RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.**

El profesorado que tenga a su cargo alumnado con asignaturas pendientes convocará, en la 1ª evaluación, una reunión destinada a informar de su situación académica y de las actividades que debe realizar para alcanzar los criterios no superados. El profesorado informará también a las familias y tutorías del proceso que se seguirá para evaluar al alumnado, así como de los plazos de entrega de los trabajos correspondientes. También informará del resultado después de las evaluaciones parciales en las fechas fijadas por la jefatura de estudios. Se ofrecerá al alumnado días en los que asistir al aula de plástica para resolver dudas de la tarea asignada para la recuperación. Desde la Jefatura del Departamento se supervisará el proceso y se hará el seguimiento oportuno en las reuniones de departamento. El desarrollo del proceso de recuperación se verificará mediante una serie de actividades que serán de obligado cumplimiento para el alumnado, a saber:

1. Realización de los ejercicios y tareas planteados encaminados a superar los criterios de evaluación del curso anterior de una forma básica.
2. Realización de las pruebas objetivas que el Departamento convoque al efecto, en los casos en los que se considere oportuno. Generalmente y dado el carácter práctico de la materia se evaluará mediante trabajos.

Los criterios de evaluación y las normas de calificación aplicables a estas actividades serán los mismos que se hayan tenido en cuenta a lo largo del curso para el resto de actividades y pruebas de evaluación.

### **4.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO I Y II.**

El alumnado obtendrá la calificación según los criterios de evaluación establecidos para determinar el grado de adquisición de las competencias. Para ello, el profesorado utilizará, además de la observación directa, trabajos a entregar por el alumnado en la fecha indicada, pruebas específicas o

prácticas especiales y exámenes. Dentro de esta distribución se realizará una ponderación del 30% en los trabajos a entregar/observación directa y un 70% a los evaluados en las prácticas especiales y exámenes. Podrá coincidir un mismo criterio de evaluación en trabajos, prácticas y exámenes.

Habrá que superar cada una de las evaluaciones por separado, puesto que cada una de ellas engloba unos criterios de evaluación y contenidos diferentes. Para recuperar una evaluación suspensa, el alumnado deberá completar los trabajos no entregados y realizar una prueba de recuperación que se centrará en los criterios de evaluación no superados.

Siempre que se falte a una prueba objetiva individual o en fechas de entrega de trabajos se deberá justificar debidamente. En caso contrario, el profesor podrá entender que ese trabajo no ha sido realizado o se reducirá la nota correspondiente por entrega fuera de fecha.

El alumnado que no haya conseguido aprobar un trimestre, tendrá que recuperar solo los criterios de evaluación que no alcanzados, entregando las actividades propuestas o realizando las pruebas donde no se hayan alcanzado esos criterios.

La nota final de curso se calculará como media aritmética de la nota de las tres evaluaciones, siempre que se hayan superado los criterios de evaluación y adquirido las competencias en el cómputo global del curso.

En caso de no ser así el alumnado deberá ir a la evaluación extraordinaria, donde será evaluado con una prueba objetiva que abarque los saberes básicos correspondientes al nivel.

### **RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.**

Con carácter general, el profesorado que tenga a su cargo alumnado con alguna materia pendiente mantendrá a principios del curso una reunión destinada a informar de su situación académica, de las actividades que deben realizar para alcanzar los criterios de evaluación del curso y cuando deben realizarlas y entregarlas, incluidas las pruebas individuales objetivas.

El proceso será supervisado por la Jefatura del Departamento y se ofrecerá al alumnado la posibilidad de ayuda durante algunos recreos del curso en el aula de plástica situada junto al departamento. Se informará a los tutores/as legales del alumno por medio de la plataforma Educamos CLM al inicio de curso y tras las evaluaciones parciales fijadas por Jefatura de Estudios.

El desarrollo del proceso de recuperación se verificará mediante una serie de actividades que serán de obligado cumplimiento para el alumnado, a saber:

1. Realización de los ejercicios y tareas planteados a comienzo del curso.
2. Realización de las pruebas objetivas que el Departamento convoque al efecto.

Es imprescindible la entrega del trabajo, y la realización de la prueba individual objetiva, para conseguir el aprobado de la asignatura.

El hecho de que el alumnado que esté cursando la materia de Dibujo Técnico II vaya superando las sucesivas evaluaciones, se podrá tener en cuenta positivamente en la nota de pendientes, ya que los contenidos son más avanzados; pero se realizará igualmente la recuperación de pendientes establecida anteriormente. En el presente curso académico 2023/24 no hay alumnado hasta esta fecha (mes de octubre) que, cursando 2º de bachillerato, tenga pendiente la materia de primero.

## 5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA.

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”*.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada al alumnado, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

### 5.1. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DESDE LA PROGRAMACIÓN.

1. **Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase.

Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.

Estas medidas suponen una contextualización (según las características y necesidades de nuestro alumnado a los elementos del currículo interpretados ya desde el centro).

La identificación de un período breve de repaso de contenidos de base para la materia y la aplicación de una prueba, tras este período de repaso, facilitará nuestro conocimiento de los factores y niveles de diversidad existentes en el aula. El seguimiento continuo de las experiencias

y sus consecuentes aprendizajes permitirá la actualización y confirmación de la progresión de esas diferencias.

Se tomarán, por tanto, decisiones sobre:

-Priorización y secuenciación de objetivos.

-Selección, secuencia y desarrollo de las unidades didácticas.

-Organización espacial y temporal de los tipos de actividad.

-Previsión de pautas concretas para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje a través de la planificación de actuaciones de apoyo y refuerzo para el alumnado de ritmo lento de aprendizaje y profundización y ampliación para el alumnado de ritmo rápido. Así, por ejemplo, podemos facilitar al alumnado de aprendizaje más lento direcciones de internet en las que se presenten actividades similares a las que se están realizando en clase, en las que puede autocorregirse sus errores. De este modo el alumnado estará más motivado y la actividad se le hará más amena. Por otra parte, a un alumnado de aprendizaje rápido, podemos facilitar, materiales y actividades que, dentro de unos mismos contenidos, exijan mayor capacidad de concentración, habilidad y creatividad.

-Planificación de medidas para atender la diversidad cultural que presenta nuestro grupo-aula.

2. **Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo.

Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para el alumnado con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.

3. **Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo.

Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son fundamentalmente las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa y la flexibilización curricular.

Durante el curso se incorpora alumnado de otras nacionalidades que desconoce el castellano. Las adaptaciones en las asignaturas de este departamento se realizarán desarrollando contenidos que

puedan ser explicados de forma visual y aprendidos por imitación, facilitando a través de alumnado ayudante y el aprendizaje cooperativo aquellos conceptos que resultaría imposible transmitir sin un conocimiento previo del idioma. Se podrán utilizar, además, herramientas de traducción para mejorar o facilitar la comunicación, el entendimiento y el aprendizaje.

### **Medidas organizativas:**

- Modificación de espacios, normas, agrupamientos del alumnado.
- Nivel de complejidad de las tareas de actividades: propuesta de actividades diferenciadas mediante tareas que permitan una graduación que abarque tanto al alumnado con dificultades de aprendizaje como al que tenga un nivel avanzado.

Para posibilitar la consecución de los criterios de evaluación por parte de alumnado con distintos niveles debemos priorizar tareas en aras de conseguir grados de complejidad diferenciados. El criterio de dificultad por el que se prioricen unos saberes sobre otros no debe centrarse exclusivamente en el nivel de ejecución. El nivel de exigencia puede venir también dado por la dificultad de comprensión, de percepción, de toma de decisiones o de asimilación de cada saber básico.

Se considerará la posibilidad de proponer actividades de refuerzo para alumnado con más dificultades. Lo ideal sería que se pudiesen realizar durante el tiempo de clase, pero, en caso de no poder completarse, se podrán finalizar durante el tiempo de recreo siempre que el alumnado muestre disposición.

Para la consecución de un mismo criterio de evaluación deben existir distintos caminos, distintas tareas y actividades. La selección de los mismos ha de plantearse en función de las posibilidades del alumnado. El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad es uno de los objetivos esenciales de la materia, no puede darse sin las aportaciones personales del alumnado y siempre serán diferentes en su ritmo de trabajo, estilo de aprendizaje, conocimientos previos y experiencias.

La atención a la diversidad es una exigencia que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos esenciales que determinan la actividad docente, desde la selección y secuenciación de los contenidos, las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades, hasta los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

Para ello se propondrán actividades de refuerzo y ampliación compatibles con las propuestas realizadas en clase, de manera que maten los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según las necesidades.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para gran parte de este alumnado.

## **5.2. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DESDE LOS MATERIALES.**

Tanto en el modo de impartir los conceptos como en las actividades realizadas, las metas a alcanzar son muy diversas y las propuestas de trabajo también. La estructuración de los materiales a emplear abre un amplio campo a la diversidad. Existe una diferenciación en la concepción, realización y acabado, de modo que todo el alumnado pueda servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica.

Existen una serie de materiales de refuerzo y de ampliación que permite atender a la diversidad. Se establecerán, partiendo de los conocimientos del alumno, una serie de objetivos a alcanzar, y dependiendo de éstos, se seleccionarán los materiales curriculares complementarios para conseguirlo.

## **6. RECURSOS DIDÁCTICOS.**

### **6.1. ESPACIOS, MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO.**

En el presente curso no se puede usar la 2ª Aula de Artes Plásticas que se había recuperado el pasado curso. El Departamento cuenta con una sola aula específica para 22 grupos de ESO (3 grupos de PAPV de 1º ESO, 9 grupos de EPVA de 2º ESO, 8 grupos de EPVA de 3º ESO y 1º Diversificación, y 2 grupos de Expresión Artística de 4º ESO y 2º Diversificación), y 4 grupos de Bachillerato (1 grupo de Dibujo Técnico I de 1º BACH, 1 grupo de Dibujo Técnico II de 2º BACH y 2 grupos de Creación de Contenidos Audiovisuales de 2º BACH). Debido a la pérdida de una de las dos aulas específicas, varios grupos han de usar su aula de referencia para las dos horas lectivas (se ha procurado repartir equitativamente el uso de los espacios).

El Aula de Artes Plásticas está dotada de agua corriente, buena luminosidad y los recursos materiales que se detallan más abajo. Aunque sigue sin contar con una pizarra digital que tan necesaria resulta para impartir las materias de una forma más adaptada a las necesidades del alumnado y a las posibilidades del profesorado.

También se utilizan las aulas ALTHIA en la materia de Creación de Contenidos Audiovisuales de 2º de Bachillerato por el gran peso de los contenidos digitales. El grupo de Dibujo Técnico II se ve obligado a usar un laboratorio muy poco adecuado para impartir esa materia.

Los materiales y recursos se van a exponer en cuatro apartados diferenciados: materiales y recursos del departamento, del profesor, del centro y del alumno.

### **MATERIALES Y RECURSOS DEL DEPARTAMENTO.**

Material inventariable: seis mesas grandes de trabajo, mesas de dibujo técnico, tórculo, equipos de grabado, armarios para guardar el material, una pizarra fija, tres focos, un equipo completo de fotografía analógica, gubias y rodillos para grabado, proyectores y pantalla, cortadora de porexpan, figuras geométricas blancas de madera, muñecos articulados, juego de figuras geométricas de plástico transparentes, piezas metálicas, reglas para pizarra, juegos plantillas de curvas, escalímetro, calibres, cajas de plástico para guardar el material de los alumnado.

La falta de espacios ha obligado a la adquisición de 4 carros (uno por cada componente del Departamento) con variadas cestas y soportes colgantes para poder trasladar los materiales a las aulas de referencia, lo que provoca retrasos debido a la tardanza en la recogida y el traslado.

Material fungible y no fungible: linóleo, cartones, cartulinas y papeles de varios tipos, tintas de grabado, témperas, lápices de colores, rotuladores de todo tipo, acuarelas, témperas, pinceles variados y brochas, paletas, lápices de grafito de distintas durezas, tinta china, tijeras variadas, compases, juegos de reglas, plantillas variadas, etc.

Recursos impresos: diferentes textos de la materia de distintas editoriales, libros de fotografía, de diseño, de dibujo, de dibujo técnico, de arte, cerámica, etc.

Biblioteca de aula para que el alumnado pueda hacer consultas. El pasado curso se inició un servicio de préstamo de cómics y novelas gráficas en los recreos gracias a una dotación inicial con la que se pudieron adquirir algunas obras. En los sucesivos cursos ha de ampliarse ese fondo para poder cubrir las necesidades del alumnado.

## **MATERIALES DEL CENTRO**

Recursos informáticos: se cuenta con 9 ordenadores fijos y proyector en el aula específica. Cada integrante del departamento cuenta con un ordenador portátil individual en préstamo.

## **MATERIALES DEL PROFESORADO**

Recursos impresos: biografías ilustradas de artistas, libros de arte, de diseño gráfico, de carteles, de caligrafía, revistas de arte contemporáneo y de arte en general, de últimas tendencias en diseño gráfico, fotografías, etc.

Recursos audiovisuales: bancos de imágenes y recursos propios.

## **MATERIALES DEL ALUMNADO**

Material no fungible: juegos de reglas, compases, paletas, pinceles y brochas, tijeras, plantillas variadas, tijeras de varios tamaños, sacapuntas.

Material fungible: rotuladores, lápices de grafito variados, goma, pegamento, láminas de dibujo, témperas, lápices de colores, cartulinas de colores, papel de calco, etc.

El Departamento recibe diez euros (10 €) de cada alumno/a al inicio del curso. Con este dinero se compran materiales para todo el alumnado, ya que la experiencia de años anteriores constata que muy poco alumnado trae el material necesario. De esta forma, se centraliza la compra de pinceles, témperas, rotuladores, lápices, cartulinas, etc. y el alumnado puede siempre trabajar en clase, reduciéndose los problemas de conducta y comportamiento. Además, las familias gastan mucho menos a lo largo del curso y el alumnado puede acceder a muchos más materiales. Se democratizan los grupos al no haber diferencias por nivel adquisitivo (y se puede suplir alguna aportación cuando la familia tiene pocos

recursos). A este listado se le pueden añadir **MATERIALES RECICLADOS** como cartones, periódicos, corcho, plásticos, maderas, revistas, envases, etc.

Hay que destacar también que el departamento decidió ya hace años no pedir libro de texto ni láminas de trabajo dada la situación económica de la mayoría de las familias del centro.

## **6.2. RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ESO.**

La organización de los recursos es uno de los elementos de la intervención educativa y se refiere a cómo se establecen los grupos, cómo se organiza el espacio, cómo se distribuye el tiempo y qué materiales se utilizan.

### **AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO.**

El agrupamiento del alumnado tiene una gran trascendencia para el aprendizaje como favorecedor del mismo a través de la interacción entre alumnado y como recurso metodológico aprovechando las diferentes organizaciones de los grupos. En el presente curso se intentará en la medida de lo posible incentivar la integración de todo el alumnado realizando tareas en grupo, pudiéndose utilizar para ello herramientas digitales que faciliten agrupamientos virtuales, sobre todo en los casos de enseñanzas semipresenciales o no presenciales, favoreciendo la motivación del alumnado y facilitando el autoaprendizaje colaborativo.

Para esto primarán los criterios pedagógicos y la optimización del uso de los recursos escolares y educativos. Organización que vendrá condicionada por la actividad, los objetivos planteados y las características del grupo-aula y de los individuos que los componen. Por ello, según las actividades a realizar, los trabajos de grupo favorecerán la colaboración, la discusión, el intercambio de ideas y experiencias y el acuerdo para llegar a una solución. Mientras que, los trabajos individuales favorecerán la autoafirmación, la toma de decisiones y la expresión personal.

Es muy importante tener en cuenta que en algunas actividades nos interesará que la organización de un grupo concreto sea homogénea y en otras no. Es más, las diferencias en los grupos, las provocaremos para alcanzar objetivos como la integración, la mejora de la actividad, refuerzos, etc.

### **ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS.**

Hay que resaltar especialmente dos características de la materia que condicionan decisivamente su enseñanza:

- Su carácter fundamentalmente experimental y creativo.
- La gran cantidad y variedad de materiales, técnica e instrumentos que el alumno debe manejar y utilizar.

Estas características requieren que la organización de espacios y tiempos deban adecuarse a las posibilidades del centro (como aulas específicas, ya sean de dibujo, informática, etc.) Es necesario contar

con un lugar para los distintos medios materiales y técnicos presentes en el aula, o los que el propio alumnado pueda aportar o traer en un momento concreto.

También debería disponerse de un fácil acceso al agua para todas las actividades que lo requieran, así como a la limpieza de los instrumentos y herramientas.

Estas condiciones básicas permitirán una mínima organización del trabajo y la distribución de tareas de mantenimiento y orden para el desarrollo de las actividades docentes.

### **RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS. MATERIALES CURRICULARES.**

En la materia de Educación Plástica y Visual, el alumnado debe desarrollar gran cantidad de técnicas asociadas a diferentes materiales y herramientas.

Esto obliga al profesorado a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y al desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses del alumnado.

### **RECURSOS INSTRUMENTALES.**

Se incluyen todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica, hasta aquellos de muy reciente aparición.

- Material gráfico: Papeles, cartulinas, cartones, plásticos, pizarra, etc.
- Materias colorantes: Lápices, carboncillos, tizas, rotuladores, témperas, óleo, acuarelas, etc.
- Herramientas y utensilios: Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, tijeras, etc
- El Aula de Artes Plásticas dispone de un tórculo que permite desarrollar los bloques relativos a las técnicas de grabado y estampación.

### **RECURSOS IMPRESOS.**

En esta época en que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa es un recurso que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles se pueden organizar en:

- Bibliografía sobre los contenidos de la materia: Enciclopedias de arte, libros de diseño, libros de texto, libros monográficos de arte, etc.
- Imágenes realizadas por el profesorado o por el alumnado para exponer, organizar y relacionar conceptos.

- Material visual impreso y público: Prensa, folletos publicitarios, catálogos comerciales y de exposiciones, envases, fotografías, libros de expurgo, etc.

- Material escrito que aporta la Junta, cursos de actualización del profesorado, material didáctico que aportan las editoriales, etc.

### **RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.**

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual:

- Recursos audiovisuales: Fotocopiadora, proyector de diapositivas, equipo fotográfico televisión, video, DVD. etc.

- Recursos informáticos: Impresora, escáner, programas de dibujo y diseño, etc.

- Internet. Ejemplos de páginas web utilizadas en el aula:

[www.fotonostra.com](http://www.fotonostra.com),

[www.educacionplastica.net](http://www.educacionplastica.net),

[www.tododibujo.com](http://www.tododibujo.com),

[www.artenlaces.com](http://www.artenlaces.com),

[www.artecompo.com](http://www.artecompo.com),

<http://mimosa.pntic.mec.es>.

[www.joseantonio cuadrado.com](http://www.joseantonio cuadrado.com)

[www.laslaminas.es](http://www.laslaminas.es)

Incluimos además en este apartado todas las herramientas de comunicación con el alumnado y familias mediante la plataforma: Educamos CLM, Delphos, Classroom, y todas las que en su momento se hagan necesarias para el buen funcionamiento del proceso enseñanza/aprendizaje.

Cabe volver a señalar y repetir que, en la dotación de pizarras digitales, no estaba prevista su instalación en el Aula de Artes Plásticas. El departamento que cuenta con más contenido audiovisual no puede hacer uso de una herramienta tan necesaria hoy en día para poder impartir unas clases diseñadas para incentivar su uso. No se pueden usar aplicaciones digitales muy valiosas que mejoran ostensiblemente el proceso de aprendizaje.

### **6.3. RECURSOS DIDÁCTICOS PARA DIBUJO TÉCNICO I Y II.**

Para el correcto desarrollo de la asignatura se cuenta con los siguientes recursos:

1. Libro de apoyo de actividades DIBUJO TÉCNICO I Y II,

Editorial Donostiarra.

2. Material del alumnado para el dibujo técnico (reglas, compás, etc.).

3. Cañón de vídeo con conexión a internet.

4. Materiales elaborados por el profesorado subidos a Educamos o Google Classroom

5. Recursos digitales recomendados:

- [www.fotonostra.com](http://www.fotonostra.com),
- [www.educacionplastica.net](http://www.educacionplastica.net)
- [www.tododibujo.com](http://www.tododibujo.com)
- [www.artenlaces.com](http://www.artenlaces.com),
- [www.artecompo.com](http://www.artecompo.com)
- <http://mimosa.pntic.mec.es>
- [www.joseantonio cuadrado.com](http://www.joseantonio cuadrado.com)
- [www.laslaminas.es](http://www.laslaminas.es)
- [www.trazoide.com](http://www.trazoide.com)

#### **6.4. RECURSOS DIDÁCTICOS PARA CREACIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES.**

Para poder impartir una materia como esta, es imprescindible una dotación de material que permita el desarrollo de proyectos a través de la creación de diferentes producciones audiovisuales. El centro sólo dispone del uso de las aulas Althia. Desde el Departamento, el pasado curso se solicitó al Equipo Directivo el envío de una carta al Consejero de Educación. En ella se detallaba la necesidad de una dotación presupuestaria para la adquisición de un mínimo equipo audiovisual que incluya cámaras réflex digitales con trípodes, un set de Chroma, focos led y difusores de luz para iluminación de escenarios, grabadoras de sonido, micrófonos con pértiga y micrófonos de pinza con cable. No se obtuvo ninguna información sobre ello.

#### **7. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.**

Estas actividades se integran en la programación didáctica porque contribuyen a desarrollar los objetivos y contenidos del currículo en contextos no habituales y con la implicación de personas de la comunidad educativa.

Las actividades complementarias contribuyen a conseguir un aprendizaje más atractivo, a incrementar el interés por aprender y facilitar la generalización de los aprendizajes fuera del contexto del aula.

Las actividades complementarias del departamento están sujetas a la oferta cultural de los museos y por tanto se irá informando según vayan surgiendo, teniendo en cuenta los plazos para su planificación.

En muchos casos, las salidas con nuestro departamento, suponen para mucho alumnado el primer acercamiento al arte en un museo, la realización de una visita artística a la ciudad de Toledo o la participación en un concurso o actividad grupal educativa. La siguiente tabla muestra la distribución de las actividades, el curso para el que se proyectan y el trimestre en que nos gustaría llevarlas a cabo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	CURSO	TRIMESTRE
Visita a museo de Madrid (Prado o Reina Sofía) o Toledo y paseo por el centro de la ciudad.	Alumnado de ESO	2º, 3º
Visita al IES El Greco/escuela de Arte para conocer itinerarios artísticos. Recorrido cultural por la ciudad	Alumnado de Expresión Artística de 4ºESO	2º
Visita, charla o taller de artesanía en el aula por parte de profesional en horas lectivas.	Alumnado de materias del Departamento	2º, 3º
Visita a Museo de Madrid o Toledo y visita a exposición sobre arquitectura, fotografía o diseño.	Alumnado de Dibujo Técnico y Creación de Contenidos Audiovisuales de BACH	1º
Visita a Torrijos (recorrido arte urbano, monumentos históricos, cine en VOS).	Alumnado de materias del Departamento	2º, 3º
Visita a taller de artesanía.	Alumnado de ESO	2º, 3º
Recorrido fotográfico en Toledo junto con el Dpto. de Inglés.	Alumnado de EPVA de 2ºESO	2º, 3º
Concurso de Dibujo/Pintura Rápida en parque o plaza de Fuensalida	Alumnado de EPVA, Expresión Artística y PAPV.	3º
Visita a plató de TV o cine y/o asistencia a proyección audiovisual	Alumnado de Creación de Contenidos Audiovisuales de 2º BACH	2º, 3º

Concursos, exposición de trabajos en el centro (o la localidad) y organización de talleres artísticos relacionados con distintas celebraciones pedagógicas (Halloween, Navidad, Carnaval, Día del Libro, Día de la Mujer, etc.)	Alumnado de EPVA, Expresión Artística y PAPV	1º, 2º, 3º
---	--	------------

## 8. PLAN DE LECTURA.

Desde el Departamento se han diseñado una serie de actividades a través de las cuales se contribuye al desarrollo integral del Plan de Lectura del centro. Se ha tenido en cuenta su desarrollo en todos los niveles educativos de ESO y Bachillerato, ya que las materias del Departamento tienen presencia en todos ellos, así como la consecución de los bloques de contenidos que contempla dicho proyecto:

Concurso “BOOKFACE”: Consistente en realizar un retrato con cámara sustituyendo el rostro de la persona fotografiada por la imagen de la portada de un libro a modo de ilusión óptica.

FELICITACIÓN A PERSONAS MAYORES: Se pedirá colaboración a la Dirección de las Residencias de Mayores cercanas para que cada alumno/a escriba e ilustre una felicitación navideña que se entregará a tantas personas mayores como se pueda.

En la materia de PAPV de 1º ESO, se realizarán ilustraciones de textos creados por el propio alumnado, preferiblemente en colaboración con otros departamentos.

En la materia de EPVA de 2º ESO, se rediseñarán las portadas de los libros preferidos del alumnado, elaborando nuevas propuestas en formato grande, con técnicas mixtas y collage. Se montará una exposición con los trabajos resultantes.

En 3º y 4º ESO se trabajará con páginas de libros de expurgo para la creación de poesía ilustrada con la técnica Blackout Poetry (poesía revelada). Los trabajos se expondrán colectivamente en los espacios comunes del centro.

En Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato, se diseñarán abecedarios geométricos con el fin de aplicarlos en algún texto o frase en formato grande.

En Creación de Contenidos Audiovisuales de 2º de Bachillerato, se realizarán versiones de carteles de cine basados en películas inspiradas en obras literarias.

Por último, en el Taller de Arte de los recreos, se contará con una biblioteca de aula móvil y se desarrollará un taller de cómic y novela gráfica. Para tal fin, se propone la adquisición de los siguientes títulos:

#### TÉCNICAS DE CÓMIC Y NOVELA GRÁFICA:

- 99 ejercicios de estilo, de Matt Madden, traducción de Lorenzo Fernández Díaz. Ediciones Sins Entido.
- Entender el Cómic: El arte invisible, de Scott McCloud. Editorial Astiberri.
- Hacer cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica, de Scott McCloud, traducción de Santiago García. Editorial Astiberri.
- Diseño de comic y novela gráfica, de Gary Spencer Millidge. Parramón.
- Perspectiva. Volumen 1. Técnica y narración visual, de Marcos Mateu-Mestre. Espacio de Diseño.
- Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond, de Jessica Abel y Matt Madden. Editorial First Second.

#### TEMÁTICA ADOLESCENTE:

- El príncipe y la modista, de Jen Wang, traducción de Julia Osuna Aguilar. Editorial Sapristi.
- Heartstopper 1. Dos chicos juntos, de Alice Oseman, traducción de Victoria Simó Perales. CrossBooks Editorial Planeta de Libros.
- Idiotizadas: Un cuento de empoderadas, de Moderna de Pueblo. Editorial Zenith.
- El placer, de María Hesse. Lumen.
- Lola Vendetta. Una habitación propia con wifi, de Raquel Riba Rossy. Lumen Gráfica.
- Piruetas, de Tille Walden, traducción de Natalia Mosquera. Editorial La Cúpula.
- Sarah's Scribbles. Crecer Es Un Mito, de Sarah Andersen, traducción de Alena Pons. Bridge Books.
- Aquel verano, de Jillian Tamaki y Mariko Tamaki, traducción de Natalia Mosquera Sarmiento. Ediciones La Cúpula.
- Tomboy. Una chica ruda, de Liz Prince. Alfaguara Juvenil.
- Shhh: El verano en el que todo cambia, de Magnhild Winsnes y Gabriel Regueiro, traducción de Ana Flecha Marco. Liana Editorial col. Bromelia.
- Girlsplaining. Ya te lo contamos nosotras, de Katja Klengel, traducción de Itziar Hernández Rodilla. Editorial Sapristi.
- Laura Dean me ha vuelto a dejar, de Mariko Tamaki y Rosemary Valero-O'Connell, traducción de Natalia Mosquera. Ediciones La Cúpula.
- Cuéntalo, de Laurie Halse Anderson y Emily Carrol, traducción de Natalia Mosquera Sarmiento. Ediciones La Cúpula.
- Fun home: Una familia tragicómica, de Alison Bechdel, traducción de Rocío de la Maya Retamar. Reservoir Books.

#### MUJERES ARTISTAS:

- Kusama. Obsesiones, amores y arte, de Elisa Macellari, traducción de María Tutone. Liana Editorial col. Bromelia.

- Eileen Gray: Una casa bajo el sol, de Charlotte Malterre-Barthes, Zosia Dzierżawska, con colaboración de Núria Moliner. Aloha Editorial.
- Lee Miller. Cinco retratos, de Eleonora Antonioni y Gabriel Regueiro, traducción de Marta Tutone. Liana Editorial.
- Tamara de Lempicka, de Virginie Greiner y Daphné Collignon, traducción de Albert Agut Iglesias. Planeta Cómic.
- La traición de lo real: Única Zürn, retrato de una esquizofrenia, de Céline Wagner. Ponent Mon Cómics.
- Frida Kahlo: the story of her life, de Vanna Vinci. Editorial Prestel.

## **9.MEMORIA.**

Al finalizar el curso escolar debemos analizar los procesos y los resultados obtenidos para sacar unas conclusiones que nos permitan la mejora para siguientes cursos. Esto supone dos acciones fundamentales:

### **- Evaluación de la programación:**

La actividad docente requiere de un permanente proceso de reflexión sobre las acciones educativas y los resultados que producen. La evaluación supone el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje durante un curso escolar en un centro educativo concreto y con unas características determinadas, donde se evaluarán los siguientes indicadores:

1. DESARROLLO EN CLASE DE LA PROGRAMACIÓN
2. RELACIÓN ENTRE OBJETIVOS Y CONTENIDOS.
3. ADECUACIÓN DE OBJETIVOS Y CONTENIDOS CON LAS NECESIDADES REALES.
4. ADECUACIÓN DE MEDIOS Y METODOLOGÍA CON LAS NECESIDADES REALES.

Esta labor debe ser llevada a cabo por todo el departamento teniendo en cuenta las experiencias personales de todos los componentes del mismo, así como los resultados y las opiniones del alumnado.

Hemos, a su vez, de comparar la situación con cursos anteriores y contrastar algunas opiniones con el resto de profesores que imparten docencia en el mismo grupo. La modificación de la programación, de producirse, debe realizarse por escrito y con las debidas justificaciones que indiquen el porqué de esos cambios. El seguimiento de la programación lo haremos en el departamento, de forma mensual.

### **- Propuestas de mejora:**

Con los resultados obtenidos, potenciaremos aquellos aspectos que hayan resultado ser especialmente apropiados a nuestros fines mediante propuestas de mejora. Estas propuestas tendrán varios destinatarios posibles: La Inspección educativa, la Dirección del centro, la Comisión de Coordinación Pedagógica, el Claustro o el Consejo Escolar.

La Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, en su artículo 10.1 indica que el profesorado evaluará tanto los aprendizajes del

alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, con la finalidad de mejorarlos y adecuarlos a las características propias del curso.

Es conveniente establecer también unos instrumentos para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza. Quedan articulados de esta manera:

**Autoevaluación:** El alumnado debe tener capacidad para expresar sus criterios y opiniones sobre las facilidades o dificultades encontradas en el aprendizaje de los contenidos, sobre los aspectos que les atraen o, por el contrario, no les han gustado. Incluso deben manifestar su juicio sobre los resultados que consiguen.

**Coevaluación:** Procedimiento que enfocamos hacia la constante retroalimentación que nos facilita el diálogo con el alumnado sobre sus necesidades de ayuda, sobre su participación e implicación, sobre la asistencia que le prestamos, entre otros aspectos.

**Observación directa y sistemática:** Nos permite observar y valorar en el alumnado: la participación en las actividades cotidianas del aula, la interacción y el trabajo en equipo, los hábitos escolares, la actitud ante la búsqueda de información, el dominio de los contenidos procedimentales, la actitud en el aula, entre otros aspectos.

**Análisis de tareas y de la producción de alumnado:** Se efectúa mediante un planteamiento permanente, con registro continuo de datos sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos. Es un procedimiento clave para identificar la situación individual del alumnado y sus particulares necesidades de ayuda.

**Intercambios orales, interrogación y pruebas específicas:** Las preguntas, los diálogos, el debate, la intervención en las puestas en común son medios básicos para identificar los conocimientos, los contenidos actitudinales y las capacidades en general. Las pruebas escritas son de utilidad para valorar la adquisición de las capacidades cognitivas y de los contenidos procedimentales.

Después de cada evaluación, el departamento realizará un análisis de los resultados obtenidos:

- Análisis de los resultados del departamento por asignaturas y grupos. Comparación de unos grupos con otros y posibles causas de las diferencias existentes entre ellos.
- Seguimiento de las programaciones indicando detalladamente cómo se van siguiendo en las distintas enseñanzas y con el distinto profesorado.
- Revisión de la forma de evaluación para asegurar que se ajusta a la programación.
- El diseño y desarrollo de las unidades didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos concretos de alumnado.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.
- La actuación personal de atención al alumnado.
- La coordinación con el resto del profesorado.
- La comunicación con las familias.
- Contraste de experiencias con el resto de profesorado para evaluar la programación de la enseñanza, se tendrán en cuenta:
  - . Adecuación de los criterios de evaluación y promoción.

- . Los elementos de la programación y su coherencia.
- . La secuenciación de contenidos en cada curso y en cada evaluación.
- . Las medidas de atención a la diversidad adoptadas.

Atendiendo a la Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha, la evaluación del proceso de enseñanza se llevará a cabo mediante indicadores de logro, procedimientos y temporalización, siendo responsables de todos ellos los componentes del Departamento.

Aspectos a valorar:

- a) El análisis de los resultados obtenidos en cada una de las materias tras cada evaluación, realizando una breve reflexión sobre ellos y formulando las propuestas de mejora convenientes. haciéndola constar en las correspondientes actas de departamento.
- b) La adecuación de los distintos elementos curriculares reflejados en la programación didáctica del departamento.
- c) Las medidas organizativas de aula, el aprovechamiento y adecuación de los recursos y materiales curriculares, el ambiente escolar y las interacciones personales.
- d) La coordinación entre los docentes y profesionales que trabajen no solo en un mismo grupo, sino también en el mismo nivel.
- e) La utilización de métodos pedagógicos adecuados y la propuesta de actividades, tareas o situaciones de aprendizaje coherentes.
- f) La idoneidad de la distribución de espacios y tiempos.
- g) El uso adecuado de procedimientos, estrategias e instrumentos de evaluación variados.
- h) Las medidas de inclusión educativa adoptadas para dar respuesta al alumnado.
- i) La utilización del Diseño Universal para el Aprendizaje tanto en los procesos de enseñanza y aprendizaje como en la evaluación.
- j) La comunicación y coordinación mantenida con las familias, además de su participación.

La evaluación de la práctica docente debe enfocarse al menos con relación a tres aspectos:

1. Programación.
2. Desarrollo.
3. Evaluación.

Se proponen ejemplos de cuestionarios para alumnado y ficha de autoevaluación en los siguientes anexos.

## **10. ANEXOS.**

### **ANEXO I**

**CUESTIONARIO ALUMNADO.  
EVALUACIÓN DEL PROFESORADO.**

<b>ASPECTO</b>		<b>Muy Bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Mal</b>	<b>Muy Mal</b>
La asignatura de plástica te parece.						
El profesorado de plástica te parece.						
La puntualidad del profesorado de plástica es.						
La comunicación del profesorado con su alumnado es.						
El profesorado atiende al alumnado cuando tiene una duda.						
Las explicaciones del profesorado son.						
El profesorado pone orden en la clase.						
El profesorado ayuda al alumnado						
Se respeta al profesorado						
Las presentaciones con el cañón de video te parecen.						
Las explicaciones son más claras utilizando el cañón de video.						
El examen tiene relación con lo que se ha enseñado en clase.						
El profesorado respeta al alumnado.						
El profesorado es ordenado en la materia						
El ritmo de aprendizaje es						
Se aprovecha el tiempo en la clase.						
Conoces los criterios de evaluación						

OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

## ANEXO II

<b>CUESTIONARIO ALUMNADO. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA/PROYECTO.</b>						
<b>ASPECTO</b>		<b>Muy poco</b>	<b>Poco</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Bastante</b>	<b>Mucho</b>
¿Te ha parecido interesante la materia?						
¿Te ha resultado difícil de aprender?						
¿Consideras que lo aprendido te será útil en tu vida?						
Una vez finalizado el curso, ¿crees que tienes una opinión más formada sobre .....?						
¿Te han parecido interesantes las actividades planteadas?						
¿Cómo valoras el trabajo en equipo?						
¿Crees que el grupo valora tus aportaciones?						

¿Cómo valoras la utilización de las TIC para buscar y exponer información?					
¿Buscarás alguna lectura relacionada con el tema para profundizar?					
¿El ambiente en clase ha sido adecuado?					
¿Cómo valoras el sistema de evaluación?					
¿Te gustaría repetir esta forma de trabajo?					
OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA					

### ANEXO III

<b>CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.</b>	1	2	3	4
1. ¿Se ha llevado a cabo un análisis y reflexión de los resultados académicos tras la finalización de la junta trimestral de evaluación?				
2. ¿Se han propuesto planes de actuación grupales tras el análisis de los resultados académicos tras la finalización de la junta trimestral de evaluación?				
3. ¿Se han propuesto planes de actuación individuales tras el análisis de los resultados académicos al finalizar la junta trimestral de evaluación?				

4. ¿Se han propuesto planes de actuación individuales y/o grupales ante los imprevistos surgidos durante el desarrollo de las unidades didácticas?				
5. ¿Se han ajustado los materiales y recursos didácticos facilitados a las necesidades que cada una de las unidades didácticas ha planteado?				
6. ¿Ha permitido el espacio de trabajo el correcto desarrollo de la actividad propuesta?				
7. ¿Se han ajustado los tiempos de trabajo al correcto desarrollo de la actividad propuesta?				
8. ¿Han sido adecuados los métodos didácticos y pedagógicos utilizados para la correcta asimilación de los contenidos propuestos en cada unidad didáctica?				
9. ¿Se han adecuado los estándares de aprendizaje evaluables a la totalidad de las actividades propuestas en las diferentes unidades didácticas permitiendo su correcta valoración?				
10. ¿Se han ajustado las estrategias e instrumentos de evaluación empleados a la correcta valoración de las actividades propuestas en las diferentes unidades trabajadas?				

Criterios de Valoración	
1	No se lleva a la práctica.
2	Se desarrolla en escasas ocasiones.
3	Se realiza con frecuencia.
4	Se lleva a cabo siempre.

<b>INDICADORES PARA EVALUAR LA PRÁCTICA DOCENTE</b>	
<b>1.Programación</b>	
<b>Indicadores de logro</b>	<b>Valoración</b>

Realizo mi programación docente de acuerdo a la normativa en vigor, la programación didáctica del departamento y el proyecto educativo de centro.	1-2-3-4-5
Diseño las situaciones de aprendizaje de acuerdo al modelo establecido en el PEC.	1-2-3-4-5
Selecciono los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso del alumnado y comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas de forma clara y objetiva.	1-2-3-4-5
Configuro el cuaderno Séneca de acuerdo a mi programación docente	1-2-3-4-5
Doto de contenido al aula virtual Moodle en consonancia con la programación docente.	1-2-3-4-5
Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (equipo docente, departamento didáctico, profesora de profesorado de PT, equipo de orientación)	1-2-3-4-5
<b>2.Práctica docente en el aula</b>	
<b>Motivación inicial y presentación de la situación de aprendizaje</b>	
Presento la situación de aprendizaje, explicando su finalidad, las tareas a realizar y los criterios de evaluación y calificación, relacionándola con los intereses y conocimientos previos del alumnado.	1-2-3-4-5
Planteo actividades introductorias previas a la situación de aprendizaje que se va a desarrollar	1-2-3-4-5
Facilito la adquisición de nuevos aprendizajes a través de actividades de repaso y síntesis, (preguntas aclaratorias, esquemas, mapas conceptuales...)	1-2-3-4-5
<b>Actividades durante la clase</b>	
Propongo al alumnado actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación)	1-2-3-4-5
Propongo actividades diversas atendiendo a las diferencias individuales	1-2-3-4-5
Desarrollo tareas al alumnado de carácter cooperativo.	1-2-3-4-5
<b>Motivación durante la clase</b>	
Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.	1-2-3-4-5
Recuerdo la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real.	1-2-3-4-5
Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.	1-2-3-4-5

<b>Recursos y organización del aula:</b>	
Distribuyo el tiempo adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).	1-2-3-4-5
Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea para realizar, de los recursos para utilizar, etc., controlando siempre el adecuado clima de trabajo.	1-2-3-4-5
Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender, etc.), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica del alumnado, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.	1-2-3-4-5
<b>Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas del alumnado:</b>	
Compruebo, de diferentes modos, que el alumnado ha comprendido la tarea que tiene que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalice el proceso, etc.	1-2-3-4-5
Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, empleo de estilos coeducativos.	1-2-3-4-5
Controlo frecuentemente el trabajo del alumnado: explicaciones adicionales, dando pistas, feedback, etc.	1-2-3-4-5
<b>Clima del aula:</b>	
Las relaciones que establezco con mi alumnado dentro del aula y las que éste establece entre sí son correctas, fluidas y no discriminatorias.	1-2-3-4-5
Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado y acepto sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.	1-2-3-4-5
Hago cumplir las normas de convivencia y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas favoreciendo la resolución pacífica y dialogada de las mismas.	1-2-3-4-5
Proporciono situaciones que facilitan al alumnado el desarrollo de la afectividad favoreciendo la salud emocional y social.	1-2-3-4-5
<b>Seguimiento/control del proceso de enseñanza-aprendizaje:</b>	
Reviso y modifico frecuentemente las tareas y las actividades propuestas (dentro y fuera del aula), adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.	1-2-3-4-5
Proporciono información al alumnado sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.	1-2-3-4-5

En caso de aparición de dificultades en el proceso de aprendizaje en el alumnado propongo nuevas actividades que faciliten su adquisición.	1-2-3-4-5
En caso de un rápido progreso en el aprendizaje, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado de adquisición.	1-2-3-4-5
<b>Atención a la Diversidad:</b>	
Tengo en cuenta el nivel de desempeño del alumnado, su ritmo de aprendizaje, las dificultades de aprendizaje, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, actividades, agrupamientos...).	1-2-3-4-5
Me coordino con otros profesionales (profesorado de PT, equipo de orientación), para modificar y/o adaptar actividades, tareas, metodología, recursos... a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.	1-2-3-4-5
<b>3.Evaluación</b>	
Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe de tutoría.	1-2-3-4-5
Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, cuaderno del alumnado, ficha de seguimiento, diario de clase, etc.).	1-2-3-4-5
Utilizo diferentes instrumentos de evaluación en función de la diversidad de mi alumnado.	1-2-3-4-5
Corrijo y explico (habitual y sistemáticamente) los trabajos y actividades del alumnado y doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.	1-2-3-4-5
Registro de forma sistemática las actividades evaluables en el Cuaderno de Profesor-a.	1-2-3-4-5
Califico e informo de las actividades evaluables del Cuaderno del Profesor-a al alumnado y familia.	1-2-3-4-5
Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación del alumnado en la evaluación.	1-2-3-4-5
Utilizo diferentes medios para informar al profesorado del equipo docente de los resultados de la evaluación (observaciones compartidas, aportaciones en las reuniones de equipos docentes)	1-2-3-4-5